



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



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL LOGRO DE
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 A 6
AÑOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS ERET BIM, DE LA
DELEGACIÓN TLALPAN DEL DF

TESINA

PRESENTA

ALEJANDRA PÉREZ ROMERO

MÉXICO, DF

OCTUBRE DE 2015



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



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL LOGRO DE
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 A 6
AÑOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS ERETBM DE LA
DELEGACIÓN TLALPAN DEL DF

TESINA

OPCIÓN DE ENSAYO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

ALEJANDRA PÉREZ ROMERO

MÉXICO, DF

OCTUBRE DE 2015.

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 29 de octubre de 2015

**C. ALEJANDRA PÉREZ ROMERO
PRESENTE**

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

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS ERETBIM, DE LA DELEGACIÓN TLALPAN DEL DF

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Profr. (a) Oscar Morales Caporal, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE



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

DEDICATORIAS

A TÍ que me dio la fe para crecer, las fuerzas, la lucha, el amor, la paciencia, el ánimo, la confianza y la inteligencia para llegar al final de esta carrera

A MI PADRE

Por ser el mejor padre del mundo, apoyándome, dándome su tiempo, a valorar la vida, a enseñarme a luchar por mis metas, por darme su amor, su confianza, inculcarme esos valores y ser la hija que soy y formar parte de esta felicidad como profesionalista, TQM

Gracias

A MI MADRE

Por enseñarme a ser una guerrera, fuerte, a ser responsable como mujer, como esposa, como madre, como profesionalista y formar parte de esta gran felicidad, TQM

Gracias

A MI FAMILIA

Por estar en cada momento de esta carrera por que ustedes formaron parte de esta gran felicidad en cada momento en las cosas buenas y malas

Gracias

A MIS DOS GRANDES AMORES

Jimena y Camila

A mis hijas por su apoyo incondicional, comprensión y formar parte de esta felicidad que para mí es muy importante, es el mejor ejemplo como madre, amiga, mujer para ustedes y no dejarse vencer siempre luchar por nuestros sueños que si se pueden lograr con mucho esfuerzo, las amo, son mi fuerza, orgullo y mi motivación para seguir adelante

Gracias

A MI ESPOSO

Por tu apoyo, comprensión, confianza y formar parte de mis desvelos, cansancios, dolores, angustias, preocupaciones y ahora estar compartiendo esta gran felicidad como profesionista

Gracias

A MIS HERMANAS

Por ser las mejores hermanas estando siempre en las buenas y en las malas pero sobre todo motivándonos unas a otras gracias por ser mi apoyo incondicional en todo momento y formar parte de esta gran felicidad como profesionista

Gracias

A MIS AMIGAS

Jaqueline, Mónica Jiménez, Ibáñez, Erika, Eloísa, Sara, Talía, Irma, Reyna, Gabriela, Teresa, Silvia, Monserrat, María Josefina, Maricela, María del Rosario y a una gran mujer que no llego al final pero la recuerdo con todo mi corazón Magdalena a todas ustedes por pasar momentos maravillosos, aprendizajes de cada una y sobre todo ser las mejores amigas y formar parte de esta felicidad

A MIS PROFESORES

Me llevo todos los aprendizajes de cada uno de ustedes, el amor que me inculcaron a esta carrera y a ser un gran ser humano como ustedes, mi admiración para ustedes

Gracias

A MI ASESOR

OSCAR MORALES CAPORAL

Gracias por su apoyo, dedicación y paciencia en la elaboración de esta tesina

ÍNDICE

PÁG

INTRODUCCIÓN

1. CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE UNA SITUACIÓN

PROBLEMÁTICA ESCOLAR 3

1.1 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA: *“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS ERETBIM DE LA DELEGACIÓN TLALPAN DEL DF”*. 3

1.2 CONTEXTO AMBIENTAL. 8

1.2.1 Ambiente comunitario. 8

1.2.2 Ubicación y características del edificio escolar. 11

1.2.3 Ambiente escolar. 13

1.3 DIAGNOSTICO SITUACIONAL. 18

1.3.1 FODA. 18

1.3.2 Misión, visión y objetivos. 21

1.4 DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA. 22

1.5 PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA. 24

1.6 PLANTAMIENTO DE LA HIPÓTESIS GUÍA. 24

1.7 LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN. 24

2. EL ENTRAMADO TEÓRICO DE LA PROBLEMÁTICA. 26

2.1	CARACTERÍSTICAS Y ETAPAS DEL DESARROLLO DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR.	26
2.1.1	Características del desarrollo infantil.	27
2.1.2	Etapas del desarrollo infantil.	30
2.1.2.1	Proceso de socialización.	30
2.1.2.2	Etapas cognitivas de Jean Piaget.	32
2.1.2.3	Conceptos del desarrollo del niño de Lev Vygotsky.	34
2.2	EL JUEGO.	36
2.2.1	Importancia del juego en el desarrollo infantil.	37
2.2.2	Definición del juego.	40
2.2.3	Características del juego.	41
2.2.4	Clasificación del juego.	43
2.3	TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.	44
2.3.1	Teorías Clásicas.	45
2.3.2	Teorías cognitivas.	45
2.4	EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE JEROME S. BRUNER.	49
2.5	APORTACIONES DE FEDERICO FROEBEL Y OVIDEO DECROLY SOBRE EL JUEGO.	55
3.	DESCRIPCIÓN Y RESULTADO DE LA PRACTICA PROFESIONAL.	58
3.1	INTRODUCCIÓN	58
3.2	MARCO INSTITUCIONAL.	59
3.3	PLANEACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.	63

3.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA. 64

3.5 PLANEACIÓN DEL TRABAJO ESCOLAR. 67

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

La motivación para la selección del tema denominado *“El Juego Como Estrategia para Favorecer el Logro del Aprendizaje Significativo de los Niños y las Niñas de 5 a 6 Años de Preescolar III del Jardín de Niños ERETBIM de la Delegación Tlalpan del DF”* obedece a la inquietud de hacer una propuesta de gestión educativa que privilegie los intereses naturales de las niñas y los niños de la edad preescolar III. La propuesta recae en el juego como un instrumento didáctico pedagógico para la educación y no sólo en la edad preescolar III. El trabajo se desarrolla en tres Capítulos:

En el primero se hace una contextualización donde se considera el ambiente comunitario, la ubicación y características de la escuela, así como el ambiente escolar que caracteriza al Jardín de Niños ERETBIM, con esta información y un análisis de las oportunidades, fortalezas, amenazas y debilidades se diagnostica la situación y se propone e identifica la problemática detectada en el Jardín de Niños ERETBIM (son los apellidos de sus hijos).

En el segundo se hace un análisis de los estudios, investigaciones y propuestas teóricas de los autores más destacados que abordan temas relacionados con la importancia del juego en el aprendizaje significativo en los niños de preescolar III, el desarrollo integral y la construcción del aprendizaje por descubrimiento, para ello se abordan las características y etapas del desarrollo de los niños de esta edad, se estudia el concepto del juego, sus características y su importancia en el tema.

En el tercer Capítulo se describe la práctica profesional de la ponente realizada en el Jardín de Niños ERETBIM, se destaca la importancia del Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora de la SEP, se propone una planeación de la práctica

docente, didáctica y del trabajo escolar en donde se proponen estrategias del uso del juego como instrumento didáctico pedagógico.

Al finalizar el documento, se incluyeron las Conclusiones, la Bibliografía y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA ESCOLAR.

1.1 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS ERETBIM DE LA DELEGACIÓN TLALPAN DEL DF”

En la práctica docente se observa que las niñas y los niños, tienen mayor interés por el juego que por actividades propiamente formales de la educación, para ellos es una actividad fundamental. Con el objeto de analizar la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas en edad preescolar, este trabajo plantea un análisis consistente en un diagnóstico situacional, éste describe, contextualiza y establece referentes teóricos que son algunos de los fundamentos para plantear estrategias y actividades lúdicas que puedan llevarse a la práctica docente.

Ante la convicción de que la educación debe estar sustentada en teorías sociocognitivas que fundamentan la construcción del conocimiento, considerando el nivel evolutivo de las niñas y los niños, sus intereses y los contenidos programáticos, permitiendo que jueguen, actúen, experimenten y trabajen, de acuerdo a su propia naturaleza y bajo un ambiente de libertad, enseñándolo a observar, asociar y expresar para que se convierta en constructor de su propio aprendizaje. Porque la educación debe ser un desarrollo, no una imposición, ya que el objetivo fundamental es su desarrollo integral. El PEP 2011¹, establece que los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil tienen un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales y

¹ SEP. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. México, 2011. Págs. 11-39.

culturales que distinguen campos del desarrollo que se influyen mutuamente porque en sus planteamientos se destaca la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje.

Y ante el propio interés lúdico mostrado por las niñas y los niños observado en la práctica docente en preescolar, surge la motivación personal para abordar el tema *“El juego como estrategia para favorecer el logro del aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de preescolar III del jardín de niños ERETBIN en la delegación Tlalpan “*. Toda vez que el papel de la educadora es poner en juego su sensibilidad por los intereses de sus alumnos y buscar su desarrollo integral, mediante estrategias y dinámicas acordes al nivel de desarrollo de los preescolares.

Porque es necesario integrar a las niñas y los niños cada vez más a la sociedad y como miembros de una colectividad, es aquí donde el juego toma importancia en la vida de un individuo no sólo en la infancia. Porque el juego bien dirigido motiva esfuerzos físicos y mentales, iniciativa, creatividad y competitividad para vencer dificultades, en un ambiente de alegría y gusto que les brinda la satisfacción y placer por el triunfo con calidad, armonía y responsabilidad. Estas actitudes se van adquiriendo desde la infancia y paulatinamente se convierten en valores frente a su integración social y vida laboral.²

Desde su nacimiento la actividad fundamental del niño es jugar, en la edad escolar el trabajo educativo empieza a ocupar un lugar más importante, cada que se realiza una actividad escolar, la labor de la educadora es fortalecer en los intereses del niño el gusto por las actividades que permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias, por eso es importante dirigir con acierto el juego infantil.

² Anton Makarenko. Conferencias de Educación Infantil. México, Quinto Sol, 1985. Págs. 47-55.

El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños y es una práctica de mayor utilidad en la educación preescolar. Es un argumento expresado en las bases para el trabajo en preescolar del Programa de Educación Preescolar 2011 de la Secretaría de Educación Pública, (SEP). Este argumento y la dimensión nacional de la educación básica permiten una formación que favorezca valoren su entorno, y vivan y se desarrollen como personas plenas.

Estos principios son consecuencia de lo mandado por el Artículo Tercero constitucional que entre otras cosas invoca el sano desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano, su mejor convivencia y de calidad, también señala la obligatoriedad, laicidad, gratuidad y calidad como características principales de la educación. En este punto es importante destacar la obligatoriedad de la educación básica en la cual ya se incluye la preescolar, de tal modo que en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica se articulan los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria) congruentes con las características, los fines y los propósitos de la educación y del Sistema Educativo Nacional, también establecidos en los artículos Primero y Segundo de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en la Ley General de Educación.

La aplicación del Artículo Tercero Constitucional y la Ley General de Educación se refleja en el Plan de Estudios y en la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) donde se articulan en los tres niveles los procesos de aprendizaje y las necesidades específicas de los sujetos, para que mejoren sus competencias que les permitan su desarrollo personal.³

Por otro lado los derechos fundamentales que van desde el derecho a la vida y a la prioridad, hasta el derecho a la educación, al descanso y al juego, a la libertad de pensamiento y a una cultura propia, se contemplan en los postulados de la Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, ésta tiene por objeto garantizarles la tutela y el respeto de los derechos fundamentales

³ SEP. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. Op. Cit. Págs. 7- 8.

reconocidos en la Constitución. Proteger sus derechos, asegurarles un desarrollo pleno física, mental, emocional, social y moralmente en condiciones de igualdad de vivir en familia, de tener una vida libre de violencia. Así mismo la Declaración de los Derechos de las niñas y los niños se fundamenta en dos razones, una es la consideración de su falta de madurez física y mental y la otra es la necesidad que tienen de protección y cuidado especiales, por otro lado la comunidad le debe al niño lo mejor que puede darle, a fin de que puedan tener una infancia feliz y gozar, en su propio bien y en bien de la sociedad.

En estos fundamentos legales (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, Declaración de los Derechos de las niñas y los niños) se contempla al juego como un derecho a la par del entretenimiento sin embargo, no debe concebirse tanto al descanso como al juego en una paridad similar únicamente al entretenimiento, sino como una poderosa herramienta para el desarrollo integral de los individuos.⁴

El PEP 2011⁵, menciona entre otros propósitos, el de aprender a regular las emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y respetar las reglas de convivencia en el aula, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender. Este programa destaca (*en la introducción de las Bases para el Trabajo en Preescolar*) que el logro de los propósitos de un programa educativo se concreta en la práctica, cuando existe un ambiente propicio y se desarrollan acciones congruentes, propone que el conjunto de actividades que se realizan en los centros educativos de educación preescolar tengan como referentes las características infantiles y propósitos de aprendizaje, diversidad y equidad, e intervención educativa. En las características infantiles y propósitos de

⁴ Ibid. Págs.13-22

Cámara de Diputados, Secretaría General, Secretaría de Servicios Parlamentados. Ley para la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes. México, 2010. Págs. 1-15.
Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. México, 2014.

⁵ SEP. Estudios Educación Básica. México, (2011-2012). Págs.13-22.

aprendizaje expone al juego como un detonante para el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas.

De acuerdo al PEP 2011 el juego detona el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y en los niños, cuando juegan de manera individual, pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna, si lo hacen en parejas se facilita la cercanía y compatibilidad personal, y si es colectivo requerirán mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados. Por otro lado requerirán de habilidades necesarias para jugar a ciertos juegos con otros niños o adultos. También menciona que las niñas y los niños en edad preescolar se encuentran en un proceso de desarrollo de su capacidad para poder jugar de manera más compleja. Algunas de ellas son su habilidad para esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y comprender las reglas simples de algunos juegos.

Aunque a los pequeños de esta edad les cuesta mucho perder y muestran enojo, son competitivos. Estas son oportunidades para enseñarle lo divertido que es el proceso de jugar y hablar acerca de lo que es ganar y lo que es perder.

Los juegos no sólo ayudan a desarrollar las bases sociales durante la etapa preescolar, sino también ayudan a aprender conceptos y a desarrollar su auto-control.

La educación en la primera infancia es base fundamental para el desarrollo físico, emocional, intelectual y social de las personas, por tal motivo se debe perseguir un desarrollo integral desde estos niveles de educación, adquiere mayor relevancia en la educación preescolar debido a que se inicia con el aprendizaje formal, lo que obliga a buscar estrategias para el desarrollo integral infantil. Aquí es donde el juego se convierte en el principal medio de aprendizaje, mediante esta actividad natural y espontánea, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y a sistematizar,

a imaginar y formular mediante el juego, cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego, cabe destacar que esta forma de aprendizaje es altamente significativo para los niños, porque el juego es un camino natural y universal para su desarrollo e integración a la sociedad. Respecto al desarrollo cognitivo de los niños, el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego, éste es una base importante ya que contribuye al conocimiento.

Los niños tienen la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica y tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El aprendizaje significativo⁶ tiene un sentido y es un aprendizaje relacional, cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico o memorístico, El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas como el juego, con la propia experiencia o con situaciones reales.

1.2 CONTEXTO AMBIENTAL

1.2.1 Ambiente Comunitario.⁷

El referente ambiental para el desarrollo del presente trabajo se ubica en la territorialidad de la Delegación Tlalpan en el Distrito Federal, Tlalpan significa “Lugar de tierra firme”, su glifo representativo está formado por un pie desnudo y ocho puntos; el pie significa “Pisar sobre la tierra firme” y los ocho puntos son los ocho pueblos originarios de la Demarcación.

Tlalpan está ubicada al Sur de la Ciudad de México, en esta Delegación se encuentra la zonas arqueológicas de Cuicuilco y de Ajusco, también se ubica el Bosque de Tlalpan donde se realizan actividades deportivas culturales y recreativas, en Tlalpan se ubican diferentes hospitales e institutos de medicina

⁶ <http://www.cprceuta.es/Asesorias/FP/Archivos/FP> Didáctica/Definiciones y tipo de aprendizaje significativo. Pdf. Febrero de 2013.

⁷ <https://www.yumpu.com/plandedesarrollo-rural-sustentable-en-Tlalpan>. Agosto de 2007.

como el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía, el Instituto Nacional de Enfermedades Respiratorias, el Hospital General Dr. Manuel Gea González, el Instituto Nacional de Cancerología, Instituto Nacional de Cardiología, Hospital Psiquiátrico Infantil, entre otros, también se ubica el Parque de diversiones Six Flags, diversos parques ecológicos en la zona de suelo de conservación de los pueblos de Tlalpan, algunos de ellos ofrecen actividades específicas para niños como el parque Tepozán que alberga una ludoteca.

Uno de los ocho pueblos de Tlalpan, es San Pedro Mártir, lugar donde se encuentra el Jardín de Niños ERETBIN, referente escolar para el desarrollo de este trabajo, cada pueblo cuenta con una biblioteca de la Red Nacional de Bibliotecas y estas a su vez cuentan con un área destinada a niños de entre 3 y 12 años, es decir niños que se encuentran en la etapa de educación básica, ofrecen libros acordes a su edad y actividades propias como juegos didácticos y de mesa. En el centro Histórico de Tlalpan está ubicada su Biblioteca Central, ofrece las mismas actividades y además cuenta con una librería y venta de juegos didácticos y de mesa.

De manera análoga, cada pueblo cuenta con una casa de la cultura o en su defecto un Centro Comunitario, destacan la Casa de la Cultura de San Pedro Mártir y la de Tlalpan, ofrecen actividades culturales (danza, teatro, música, taller de lectura, cine debate, etc.) y actividades lúdicas (juegos grupales, juegos didácticos y juegos de mesa)

Las principales vías de acceso al Jardín de Niños ERETBIN son las carreteras de cuota y libre México–Cuernavaca, por la libre se accede a los siete pueblos rurales con suelo de conservación de la Delegación, ambas carreteras entroncan en las avenidas Insurgentes, calzada de Tlalpan y Viaducto Tlalpan.

En cuanto a su población la Delegación de Tlalpan, ocupa el 4° lugar en el Distrito Federal, representa el 7.35% de la población total de la entidad. Son 650 567 habitantes de los cuales son 278,570 hombres y 302,206 mujeres de Tlalpan.

Tlalpan ocupa el 5° lugar en Migración con 20.8 %, su tasa de analfabetismo es del 2.2 en el D.F., ocupando el séptimo lugar. Tiene 11,059 hablantes de alguna lengua indígena y 47,491 habitantes que se consideran indígenas los cuales se localizan en su mayoría en los ocho pueblos originarios de Tlalpan.

La Delegación cuenta con mayor proporción de habitantes con algún grado de educación básica, así como en menor cantidad con estudios de nivel medio básico y nivel superior que el Distrito Federal.

En cuanto a la Educación Básica, según la publicación de fin de cursos 2011-2012 de la Secretaría de Educación Pública, Tlalpan cuenta con la siguiente estadística⁸:

EDUCACIÓN INICIAL GLOBAL

DELEGACIÓN POLÍTICA	TOTAL	LACTANTES	MATERNAL	GRUPOS	DOCENTES	NUTRIC	ESCUELAS
TLALPAN	2,112	765	1,347	110	510	120	30
TOTAL	29,071	9,735	19,336	1,948	7,320	2,446	629

total/grupos total/escuelas Total/docentes
 19.20 70 4.141176471
 alumnos /gpo alumnos/escuela total/docente

EDUCACIÓN PREESCOLAR GLOBAL

DELEGACION POLÍTICA	ALUMNOS				GRUPOS	DOCENTES	ESCUELAS
	INSCRITOS	EXISTENCIA	PROMOVIDOS	PROMV. A PRIMARIA			
TLALPAN	24,281	22,581	22,233	9,970	1,110	1,049	281
TOTAL	339,349	316,633	307,917	137,423	15,198	15,158	3,391

total/grupos total/escuelas Total/docentes
 21.87 86 23.14680648
 alumnos /gpo alumnos/escuela total/docente

Educación Primaria Sostenimiento Global

DELEGACIÓN POLÍTICA	ALUMNOS	GRUPOS	DOCENTES	ESCUELAS
	INSCRITOS			
TLALPAN	74,517	2,627	2,328	236
TOTAL	956,836	36,104	33,488	3,295

⁸ SEP. Estadísticas Educación Básica. (2011-2012). Op. Cit. Pág.28.

total/grupos total/escuelas Total/docentes
 28.37 316 32.00902062
 alumnos /gpo alumnos/escuela total/docente

EDUCACIÓN SECUNDARIA GLOBAL

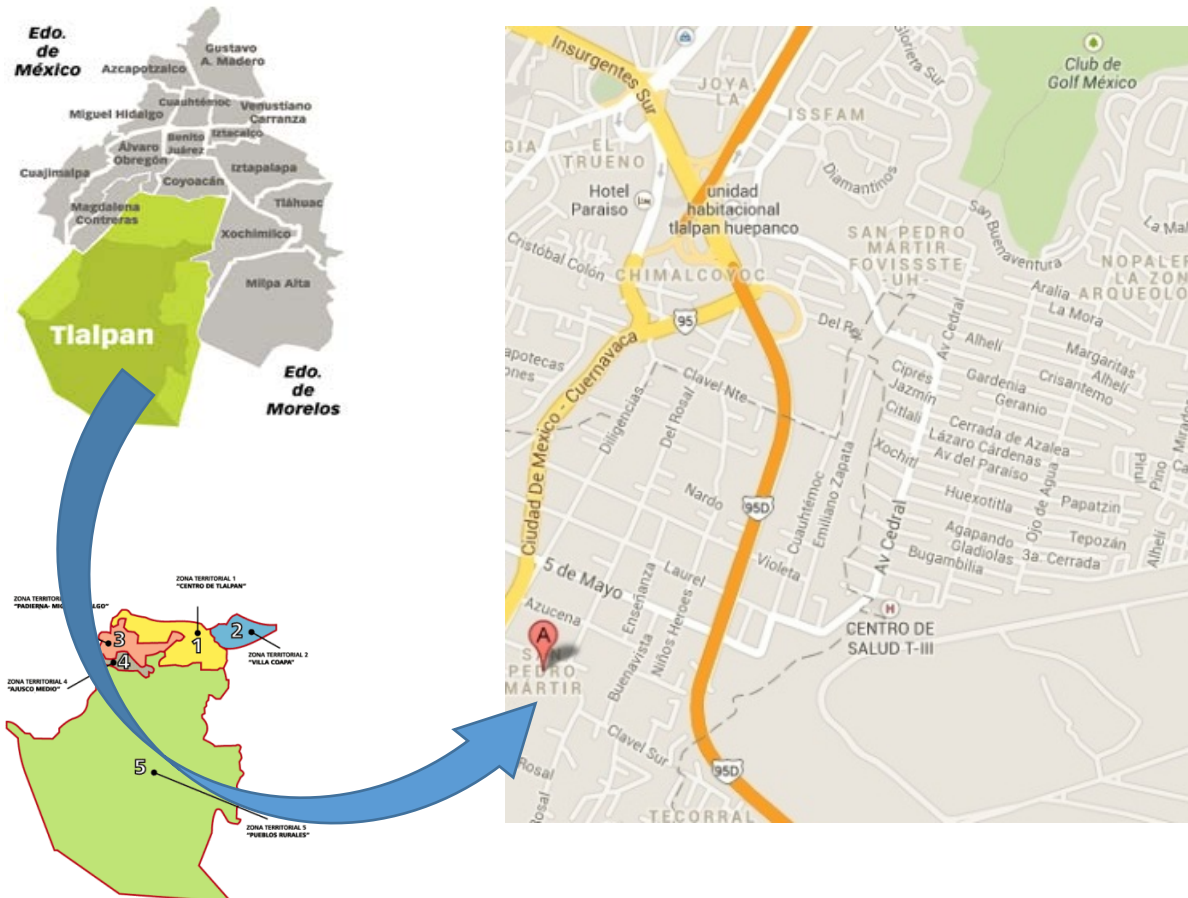
DELEGACIÓN POLÍTICA	ALUMNOS		GRUPOS	DOCENTES	ESCUELAS
	INSCRITOS				
TLALPAN	32,139		929	2,203	104
TOTAL	470,975		14,199	34,501	1,414

total/grupos total/escuelas Total/docentes
 34.60 309 14.58874262
 alumnos /gpo alumnos/escuela total/docente

Nota: los totales se refieren a la cobertura del Distrito federal

1.2.2 Ubicación y características del edificio escolar.

El Jardín de Niños ERETBIM A.C. está ubicado en la Avenida del Paraíso Núm. 10 en la colonia Ex ejidos de San Pedro Mártir, entre las Calles de Cedral y Rio San Buenaventura, ocupa un predio de 260 m2, la construcción es de 300 m2, distribuida en 2 plantas⁹.



⁹ Jefatura Delegacional en Tlalpan. Plan Delegacional de Desarrollo Rural Sustentable Delegacional Tlalpan. Ejercicio 2007. México, S/F. Pág.12.

En un radio aproximado de 3000 mts. en torno al Jardín de Niños ERET BIM se encuentran Escuelas de Nivel Medio Superior y Técnico Terminal, además del Heroico Colegio Militar y una Estación de Policía y de Bomberos cerca de una Zona de Hospitales, Guarderías y Centro de Salud.

El edificio cuenta en la planta baja con un salón para mantenimiento, sanitarios para niñas, sanitarios para niños, un aula, la dirección con un sanitario privado y un salón de usos múltiples y en la planta alta hay cuatro aulas con mobiliario (sillas y mesas para niños, escritorio y silla para educadora, estantes, material didáctico, pizarrón, etc.), y equipo (modular de sonido, micrófono, proyector), su patio con piso rustico de concreto tiene una superficie aproximada de 120 m². Cuenta con todos los servicios urbanos como agua, luz, teléfono, drenaje, alumbrado público, calles pavimentadas con guarniciones y banquetas, el entorno residencial lo forman casas modestas de hasta dos plantas y comercios.

Los sanitarios están adaptados para el uso de las niñas y los niños de las edades de preescolar, las aulas están bien iluminadas y ventiladas, el patio es suficientemente amplio y útil para las actividades escolares como para el recreo de los pequeños.

Hay cinco aulas una es ocupada por el grupo de preescolar uno, otra por preescolar dos y otra más por preescolar tres, las aulas restantes son ocupadas una para cantos y juegos y la otra para actividades grupales, cada grupo tiene asignada una educadora.

Aunque es una escuela pequeña cuenta con el mobiliario adecuado y material didáctico suficiente y acorde para las actividades y edades de los alumnos.

Tiene señalamientos, alarma sísmica, zona de seguridad y salida de emergencia para el caso de contingencias, cuenta con tres extintores y botiquín.

1.2.3 Ambiente escolar

Este Jardín de Niños fue fundado en el año de 1988, por la Profesora de Educación Preescolar María Teresa Barrera Mora, desde el inicio de su carrera magisterial se ha dedicado a la formación integral de niños y niñas. Su misión es brindar una educación de calidad, su visión es impartir una educación integral a los niños, bajo los enfoques pedagógicos actuales correspondientes a los procesos de enseñanza aprendizaje de los alumnos, su objetivo es lograr que los niños desarrollen habilidades, destrezas, capacidades y aptitudes a través de valores que lo desenvuelvan personal y socialmente para integrarse en su entorno.

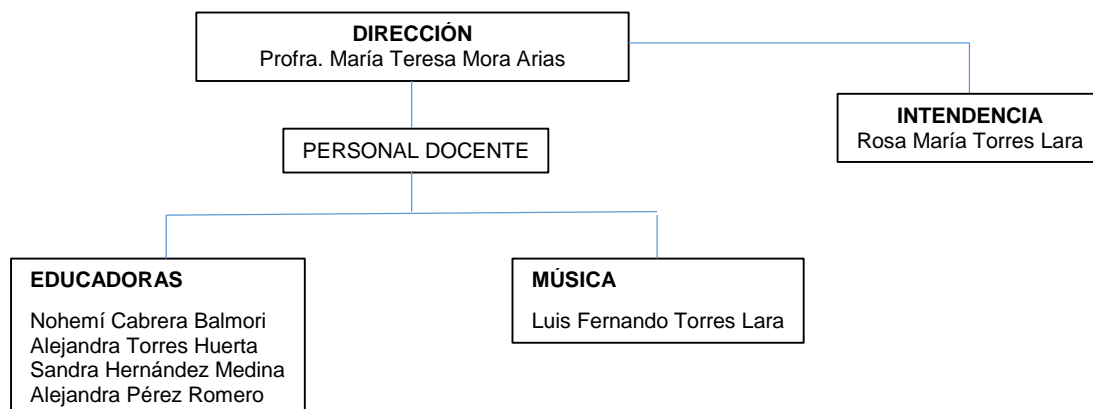
La plantilla de personal se conforma de la siguiente manera¹⁰:

NOMBRE	FUNCIÓN
María Teresa Mora Arias	Directora
Nohemí Cabrera Balmori	Maternal
Alejandra Torres Huerta	Educadora preescolar 1
Sandra Hernández Medina	Educadora preescolar 2
Pérez Romero Alejandra	Educadora preescolar 3
Espinosa García Rosa María	Intendencia

Tanto la directora como las educadoras cuentan con la experiencia, habilidad y conocimientos básicos para lograr suficientemente el desarrollo integral y armónico de las niñas y de los niños que asisten al colegio. No obstante tienen el interés por mejorar aún más su preparación y lograr la capacitación necesaria para guiar satisfactoriamente al grupo correspondiente asignado.

¹⁰ Plantilla de Personal. Archivo interno del Jardín de Niños ERET BIM, A.C.

El organigrama se conforma de la siguiente manera¹¹:



La población escolar es de 35 alumnos distribuidos de la siguiente manera¹²:

GRADO	TOTAL	MUJERES	HOMBRES
MATERNALES	7	4	3
PREESCOLAR UNO	9	4	5
PREESCOLAR DOS	10	5	5
PREESCOLAR TRES	9	4	5
TOTAL	35	17	18

Los contenidos curriculares que se imparten en el plantel son apegados al Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora (PEP 2011)¹³, todas las actividades que se realizan en cada grupo son flexibles y acordes a las características del grupo de cada educadora aunque en Consejo Técnico se recomiendan principios básicos de técnicas pedagógicas y dinámicas educativas.

¹¹ Organigrama. Archivo interno del Jardín de Niños ERET BIM, A.C.

¹² Población Escolar. Archivo interno del Jardín de Niños ERET BIM, A.C.

¹³ SEP. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. Op. Cit. Págs. 27-34.

Se busca que la educadora fomente y ponga en práctica dinámicas que propicien interacción en el grupo, desarrollando en los alumnos habilidades como regulación de sus emociones, trabajo en colaboración, resolución de conflictos mediante el diálogo y respeto de las reglas de convivencia en el aula.

Estos principios básicos dan pauta a que las educadoras pongan en juego todas sus habilidades para usar las estrategias convenientes para el logro de los estándares curriculares marcados en el PEP 2011¹⁴. Destaca la posibilidad de incorporar el juego y el juguete al proceso educativo, de tal manera que se pueda articular dos elementos importantes en el desarrollo de las niñas y los niños; el lúdico y el educativo, con la finalidad de fundamentar una perspectiva propia sobre el valor y uso del juego en el trabajo dentro del aula. Ya que se considera que los juegos son muy importantes para el desarrollo de las niñas y los niños, aprenden a tomar decisiones para escoger el juego que desean jugar y también a perder o ganar, se practican juegos sencillos como; el juego de memoria, el dominó de imágenes, el juego de la oca, el coyote y las gallinas, loterías, así como juegos al aire libre.

Como parte de la formación de los niños el Colegio ERET BIM realiza actividades que tienen que ver con los usos, costumbres, tradiciones y actividades sociales que muestran la vida cotidiana de la comunidad en que se desenvuelven, así mismo se realizan actividades relacionadas con fechas cívicas institucionales.

¹⁴ Ibid. Págs.19-26.

Actividades sociales y culturales¹⁵:

Actividad	Descripción
6 de enero: día reyes	Participa la comunidad escolar, partiendo rosca y los niños juegan con sus nuevos juguetes.
14 de febrero: día amor y amistad	Participa la comunidad escolar, en este mes se entrega un presente a los compañeros de los distintos grupos y al llegar el día realizamos el desayuno, cada compañero realiza un regalo con material reciclado.
21 de marzo: Natalicio de Benito Juárez e inicio de la primavera	Se hace una ceremonia conmemorativa del natalicio de don Benito Juárez, se menciona su biografía y los aportes que hizo en beneficio de nuestro país; también se realiza un evento junto con los padres de familia, los niños y educadoras bailan y cantan música y canciones alusivas a la primavera y se confeccionan antifaces para imitar personajes, plantas o animales.
30 de abril: día del niño	Las docentes adornan la escuela, hacen el regalo, contratan a un payaso, pintan a los niños y se hace una verbena.
10 de mayo: día de la madre y también se festeja al padre.	Asisten los padres de familia, los niños les cantan, les recitan y les dan un regalo confeccionado por ellos mismos.
2 de Noviembre: día de muertos	Participa toda la comunidad, se realiza un concurso de ofrendas, un desayuno con tamales y atole, los niños hacen calaveras y se reparten dulces.
16 de diciembre: posada	Con la participación de toda la comunidad escolar se realiza una posada, se hacen los aguinaldos, se rompe una piñata, se reparte colación y se hace una verbena.

¹⁵ Programa interno del Jardín de Niños ERETBIM A.C. Actividades Sociales y Culturales. México, S/F.

Actividades institucionales¹⁶:

Actividad	Descripción
Todos los lunes de cada semana laboral se realizan Honores a la Bandera.	Se van rolando los grupos cada lunes, se sigue un programa preestablecido en el que se realizan actividades conforme a las efemérides correspondientes y se cumple con las formalidades del saludo y despedida de la bandera así como la entonación del Himno Nacional Mexicano, y el toque de bandera. El grupo asignado instala el periódico mural.
<ul style="list-style-type: none">• 24 de febrero: Día de la Bandera• 21 de marzo: natalicio de Benito Juárez• 1 de mayo: Día del Trabajo• 5 de mayo: Batalla de Puebla• 15 y 16 de Septiembre: Independencia de México• 12 de octubre: Descubrimiento de América.• 20 de Noviembre: La Revolución Mexicana.	Las actividades cotidianas de la semana, se enfocan a la fecha cívica respectiva, se hacen actividades de dibujo, cantos, juegos y representaciones, todo con la finalidad de favorecer una educación cívica en los niños.

¹⁶ Idem.

1.3 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL

1.3.1 FODA

El FODA es un análisis de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, sirve para tener un panorama situacional del colegio y su entorno, definir sus tendencias pedagógicas, analizar la vinculación y compromiso entre toda la comunidad escolar. Su análisis permite identificar cuáles son las prioridades, plantear una visión de a donde se quiere llegar, una misión que se debe cumplir y formular estrategias para el logro de los objetivos planteados. En el Jardín de Niños ERETBIM A.C., se valoraron las cosas que se hacen mejor e identificaron los problemas y las oportunidades, lo cual se hizo mediante el análisis FODA siguiente:

FORTALEZAS INTERNAS AL PLANTEL	OPORTUNIDADES EXTERNAS AL PLANTEL	DEBILIDADES INTERNAS DEL PLANTEL	AMENAZAS EXTERNAS AL PLANTEL
Directora			
Preparación suficiente en didáctica y pedagogía.	Abierta al cambio y a sugerencias.	No lleva a la práctica el PEP 2011.	Perfil académico de docente primaria.
Personal docente			
Con experiencia, iniciativa y disposición al trabajo en colegiado.	Con disposición a su capacitación.	Desconocimiento y aplicación del PEP 2011,	Presionadas por lograr más aprendizajes no significativos por encima de los aprendizajes significativos.
Padres de familia			

Dispuestos a participar, a seguir consejos y propuestas de la escuela y educadoras.	De buenos principios, con arraigo a su comunidad y a las tradiciones, usos y costumbres.	Falta de participación e interés por los objetivos y la misión de la escuela	Presionan por más resultados académicos que formativos (más cantidad que calidad)
Alumnos			
Integrados con las educadoras	La mayoría de familias integradas y con apoyo y estímulo de sus padres.	Aplicación de estrategias pedagógicas poco apegadas al PEP 2011	Entorno de comunidades con bajo nivel social y cultural y carencia de cohesión y solidaridad social
Entorno			
El edificio ofrece las garantías de seguridad, cuenta con un salón especial para actividades lúdicas y patio amplio. Aulas con capacidad, iluminación y ventilación apropiadas.	Bajos niveles de contaminación de aire, agua, suelo, basura y ruido, lo cual favorecen la realización de actividades al aire libre.	Poco equipo para actividades lúdicas y artísticas. Sobrecarga de proyectos de instituciones (concursos y festivales p.e. dibujo día de la Marina).	Falta de conciencia, voluntad y poco esfuerzo para adquirir material necesario para la realización de actividades lúdicas y artísticas.

A partir de los resultados de la aplicación del FODA se considera importante establecer acuerdos con la directora para la elaboración e implementación de estrategias en la gestión educativa del Jardín que implementen el juego como una actividad preponderante; trabajar en colegiado con todo el personal docente para obtener información y proponer actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los alumnos; involucrar a los padres de familia mediante pláticas alusivas a la importancia del juego en sus hijos y de cómo la escuela se desempeñará en este rubro; utilizar todos los medios tanto físicos como ambientales del edificio escolar para desarrollar estas actividades.

Planteamiento de un proceso de evaluación de los resultados para verificar las ventajas de la implementación de las estrategias sugeridas a partir del uso del juego como una alternativa didáctica pedagógica, frente a un sistema tradicional, de tal modo que los resultados justifiquen la preferencia de los menores y de los padres por esta escuela. Los beneficios de estos logros además de los obvios podrían alcanzar también de manera indirecta una mejor remuneración económica a las docentes.

Enfatizar en los Consejos Técnicos Escolares las características y las formas lúdicas de aprendizaje de los preescolares para reforzar los conocimientos didácticos y pedagógicos tanto en la directora como en los docentes así como transmitir estas modalidades a los padres de familia.

Estrategias lúdicas acordes al Programa de Educación Preescolar y al Plan de Estudios 2011 de Educación Básica, porque tanto el Programa como el Plan demandan el desarrollo de competencias, el logro de los estándares curriculares y los aprendizajes esperados.

En la educación preescolar los estándares curriculares definen los logros por campo formativo y aspecto; los aprendizajes esperados se concretan en términos de saber, saber hacer y saber ser, porque poseer sólo conocimientos o

habilidades no significa ser competente; las competencias deberán desarrollarse procurando proporcionar oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas mediante la movilización de estos saberes tanto en situaciones comunes como complejas de la vida diaria. Aquí el juego se convierte en una valiosa estrategia básica de aprendizaje para ayudar a visualizar un problema, poner en práctica los conocimientos pertinentes para resolverlo, reestructurar y extrapolar o prever lo que hace falta.

1.3.2 Misión, visión y objetivo.

Los resultados del análisis FODA son de utilidad para trazar un mapa de la organización escolar, que señale los pasos para alcanzar la visión, es decir convertir los proyectos en acciones (tendencias, metas, objetivos, y resultados), es un programa que define la misión para aclarar lo que se pretende conseguir y cómo conseguirlo.

Para ello se debe fomentar la vinculación, participación y compromiso entre toda la comunidad escolar, respondiendo a los cuestionamientos sobre ¿cuál es la razón de ser? da pauta para definir la misión, ¿a dónde deseamos ir? indica la visión y ¿Qué hacemos bien? o ¿Qué deseamos hacer? marcan los objetivos.

La misión para el colegio es ser una institución de preescolar comprometida y responsable que brinda una educación de calidad que promueve el desarrollo integral y armónico de las niñas y de los niños, mediante el desarrollo de competencias fundamentales para su incorporación a la sociedad, formándolos en una vida social de respeto a la diversidad, inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, fortaleciendo capacidades, habilidades y actitudes, para que adquieran confianza y autonomía para vivir plenamente y enfrentar los retos posteriores de su vida escolar y social;

Consecuentemente esta razón de ser, lleva a establecer la visión que enfoca al colegio como una institución capacitada para formar seres humanos críticos, analíticos, competitivos, reflexivos e independientes con valores sólidos que a futuro sean capaces de enfrentar los distintos retos de la vida futura. Garantizar los objetivos institucionales y la participación de todo el personal de preescolar así como de los padres de familia en una relación de cooperación, respeto, diálogo y afecto. Siendo las docentes guías comprometidas a estimular y desarrollar las capacidades, habilidades intelectuales y formativas de los alumnos preescolares.

Teniendo definida la visión y establecida la misión se establece el objetivo de cumplir con los contenidos programáticos, planes y programas de Educación Preescolar, para coadyuvar al cumplimiento de lo establecido en el Artículo Tercero Constitucional con relación a ofrecer una educación de calidad.

1.4 DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La problemática detectada en el Jardín de Niños ERETBIM consiste en el alto desinterés de toda la comunidad escolar por implementar nuevas estrategias y más aún en no considerar al juego como estrategia básica de aprendizaje. Lo anterior se debe a que desde la directora hasta las docentes y padres de familia siguen por inercia un trabajo tradicionalista y rutinario, lo cual no les permite explorar otras formas de trabajo, esto se explica por el concepto erróneo que tienen la mayoría de los padres de familia de lo que significa la competencia educativa, pues privilegian una educación memorística y enciclopédica y convierten a los directivos y a algunos docentes en mercaderes de la educación, es decir, el que más sabe es el mejor educado y la escuela que logra esto es la mejor escuela. Por otro lado el Consejo Técnico Consultivo del jardín de niños ERETBIM se realiza de manera muy limitada, es decir no se circunscribe en su totalidad a los lineamientos para la organización y el funcionamiento de los Consejos Técnicos Escolares (CTE) de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública, en los cuales se considera (a los CTE) como un espacio de

análisis y la toma de decisiones sobre los diversos asuntos escolares que propician la transformación de las prácticas docentes así como el referente necesario para el desarrollo profesional de los maestros y para que se determinen acciones a desarrollar en la escuela.

El Jardín de Niños ERETBIM, debe perseguir los ocho propósitos de educación preescolar que señala el PEP 2011, donde se espera que los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje. Estos propósitos se concretan cuando existe un ambiente propicio para la práctica docente y una reflexión colectiva del personal docente y directivo para organizar el acontecer educativo en tres rubros: características infantiles y procesos de aprendizaje; diversidad y equidad e; intervención educativa.

Destaca la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños, como una base para el trabajo en preescolar señalada en el rubro de las características infantiles y procesos de aprendizaje.

Se deben buscar estrategias de como la educadora orientará a las niñas y a los niños hacia el juego: considerando su propia iniciativa; bajo sugerencia para la organización y focalización del juego y; su intervención para abrir oportunidades para que el juego fluya espontáneamente

Sin embargo, algunas exigencias tanto institucionales como de padres de familia, de la sociedad y hasta de algunas educadoras, por la angustia que les causa alcanzar sólo altos niveles académicos, dejan de lado la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños, y de que éste les ayuda a alcanzar aprendizajes más significativos.

1.5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Finalmente el planteamiento del problema quedó definido en el siguiente encabezado:

¿Cuál es la estrategia que favorece el logro de los aprendizajes significativos en los niños y niñas de 5 a 6 años de preescolar III del Jardín de Niños ERETBIM de la Delegación Tlalpan del DF?

1.6. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS GUÍA

Todo planteamiento de problema requiere de una respuesta aproximada a la solución de la problemática por lo que en el trabajo que se realiza, se esbozó de la siguiente manera:

Las estrategias que favorecen el logro de los aprendizajes significativos en los niños y niñas de 5 a 6 años de Preescolar III del Jardín de Niños ERETBIM de la Delegación Tlalpan del DF, es el Juego.

1.7. LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS GENERALES:

Desarrollar una Investigación Documental que determine las características didácticas del juego como estrategia para favorecer el logro de aprendizajes significativos de los niños y las niñas de 5 a 6 años.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- a) Diseñar el desarrollo de la Investigación Documental.
- b) Determinar las características didácticas del juego como estrategia para favorecer el logro de aprendizajes significativos en niños Preescolares.
- c) Diseñar y proponer una respuesta al problema analizado.

CAPÍTULO 2. EL ENTRAMADO TEÓRICO DE LA PROBLEMÁTICA.

2.1 CARACTERÍSTICAS Y ETAPAS DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD PREESCOLAR

Haas Kurt, en su libro de Psicología de la vida humana¹⁷ dice que la psicología infantil se encarga de estudiar el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas, incluye sus características físicas, motoras, lingüísticas, cognitivas, emocionales y sociales. Es el resultado del comportamiento de los niños para satisfacer sus necesidades físicas, cognitivas, emocionales y conductuales. Cuando un niño tiene dificultades para satisfacer alguna necesidad entra en conflicto, aprende entonces a manejar conflictos mediante los mecanismos de defensa como la racionalización o la negación. La tarea es evitar convertirlos en el único medio de enfrentarse a los conflictos para lograr una personalidad equilibrada e integrada. La aceptación y la autoestima ayudan a emprender otros mecanismos apropiados para manejarse en situaciones conflictivas. Esto lo va aprendiendo en el juego y en su rol social.

Por otro lado Howard Lane y Mary Beauchamp¹⁸ argumentan que en el desarrollo infantil entre los tres y seis años, interactúan sus características biológicas con las influencias ambientales, emocionales y sociales: el resultado de esta interacción se refleja en su crecimiento físico biológico, aumento de peso y talla; en la motricidad da respuesta a estímulos externos mediante reflejos que va integrando con otras capacidades perceptivas como la espacial, los progresos son evidentes tanto en sus juegos como en el dominio de destrezas, éstos le producen sentimientos de competencia y autoestima; los padres influyen profundamente en la personalidad del niño, sirven de modelo, esperan ciertas respuestas y conductas de sus hijos e imponen sistemas de premios y castigos, el rigor y la tolerancia de estos influyen negativamente cuando se manejan en exceso; la

¹⁷ Kurt Haas. *Psicología de la vida humana*. México, Pax, 1978. Págs. 79-118.

¹⁸ Howard Lane, Mary Beaucham. *Comprensión del Desarrollo Humano*. México, Pax, 1975. Págs. 213-233.

interacción y coordinación de los intereses mutuos entre las niñas y los niños son las relaciones sociales que fijan pautas de comportamiento social a través de sus juegos, estas relaciones satisfacen sus necesidades de dominio y sumisión, sirviendo de vehículo a la autoexpresión y al comportamiento cooperativo; el aprendizaje de lo aceptable y lo inaceptable de su conducta los lleva a socializarse, algunas teorías lo atribuyen a los procesos de imitación y premios y castigos, otras más modernas lo atribuyen a variables perceptivas y cognitivas, es decir que las niñas y los niños comprenden que el comportamiento ante diferentes situaciones determinan la moralidad de su conducta. La personalidad es un conjunto de características físicas, sociales y genéticas que hacen único a un niño.

2.1.1 Características del desarrollo infantil.

Howard Lane y Mary Beauchamp, afirma en su libro de Comprensión del Desarrollo Humano que las niñas y los niños hasta los tres años y medio de edad se han convertido en personas activas preocupadas por su identidad, han adquirido muchas destrezas, se desenvuelven con una intensa actividad y empiezan a desarrollar su lenguaje, son más espontáneos, tienden a ser directos, abiertos y libres en sus respuestas. Ya en la edad preescolar, su mundo se amplía para incluir gran variedad de objetos, de experiencias y de personas nuevas, obtiene mayor control y destreza de su cuerpo especialmente de la función de eliminación, evolucionan hacia un control completo voluntario de sus esfínteres y distingue entre la realidad y la fantasía, sus percepciones se vuelven más claras, un gran número de experiencias se forman en su sistema nervioso que crece rápidamente, estas experiencias afectan marcadamente todo el curso de su desarrollo, y la acumulación de aprendizajes y de habilidades. Su sistema nervioso central les permite hacer adaptaciones para acomodarse al ambiente, a su vez la acción ambiental estimula el desarrollo de su sistema nervioso. El proceso de crecimiento, aprendizaje y desarrollo de habilidades en los niños y las niñas de 4 a 6 años le deja una profunda impresión, de ahí la necesidad de la obligatoriedad de la educación preescolar.

Los niños y las niñas del preescolar III, generalmente muestran las siguientes características:¹⁹

Mejoran el funcionamiento de sus habilidades motoras, dominan el problema de asimetría (asimetría cerebral motriz desde el nacimiento y sobre la lateralización posterior de funciones visuales, auditivas y táctiles, relacionada con la participación cualitativamente diferente de los hemisferios cerebrales en los procesos cognoscitivos durante las distintas etapas del desarrollo del niño)²⁰ hasta aprender a balancear los brazos alternativamente con los pies y también a mover los pies alternativamente para andar en triciclo, pueden escalar, brincar y correr con bastante precisión de movimientos;

Notan las diferencias anatómicas entre ellos y ellas, descubren la feminidad o masculinidad y se interesan por clasificar al reino animal entre macho y hembra;

Su vocabulario consta de unas dos mil palabras, el desarrollo de su lenguaje es concatenante con el desarrollo de sus percepciones;

Reconoce semejanzas abstractas, su estructura del tiempo es débil, su comprensión del pasado está en función de sí mismos sin embargo empieza a formarse su sentido del futuro;

Los conceptos de espacio se encuentran limitados a su ambiente inmediato, percibe los conceptos que implican “abajo, arriba, alrededor, debajo, dentro, encima de, y al lado de”;

Su capacidad para distinguir entre realidad y fantasía se vuelve más precisa;

Determina sus actitudes básicas hacia sí mismo, desarrolla su conciencia e identidad, aprende las consecuencias de su conducta;

¹⁹ Idem. Págs.226-227.

²⁰ Mónica Roselli. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales. Niñez y Juventud. Maduración cerebral y desarrollo cognoscitivo. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Colombia, alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE, 2003.

Su desarrollo social está estrechamente relacionado con estos aspectos, se observa más claramente a través de los juegos de representación dramática que en el nivel preescolar III, se vuelven más complicados con temas más elaborados y exploraciones fantásticas, además de los juegos de representación participan en otros que le proporcionan placeres sensoriales, tales como columpiarse, golpear con objeto de producir ruido y probar diferentes texturas y sabores, evolucionan al punto en que el juego individual cede para dar lugar a juegos de grupo, a medida que tiene lugar el proceso de socialización se imitan entre sí, aprenden a hablar unos con otros, antes de alcanzar esta etapa, hablan consigo mismo o con los demás pero de manera discontinua, cuando los juegos de grupo forman parte de su vida, ya se ha desarrollado en ellos la capacidad de sentir los problemas de los demás, son muy agresivos en ciertas ocasiones, los patrones de mando o dirección emergen en la última fase de la edad preescolar, a esta edad empiezan a percibir algunas de las diferencias que pueden observarse entre las personas, las preguntas que hacen se refieren a aspectos fundamentales de la vida, nacimiento, muerte, cuerpo, mal, diferencias raciales y religiosas, vestidos y lenguaje.

Cabe señalar que el PEP 2011²¹ menciona en las características del desarrollo infantil que: en el lenguaje se pone en juego la actividad reflexiva y comunicativa de los niños; en el pensamiento matemático su capacidad de conteo, relación y orden y equivalencia y los conceptos de agregar y quitar; en la exploración y conocimiento del mundo reflexionan sobre el mundo natural y social; en el desarrollo físico y la salud practican y desarrollan el movimiento, la locomoción, su estabilidad, su equilibrio y la manipulación; en cuanto al desarrollo personal y social construyen su identidad personal y desarrolla sus competencias emocionales y sociales; y finalmente en la expresión y apreciación artística potencian su sensibilidad, iniciativa, curiosidad, espontaneidad, imaginación, gusto estético y su creatividad. Estos señalamientos del PEP 2011 justifican, entre otras cosas, el establecimiento de los seis campos formativos para los preescolares,

²¹ SEP. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora, Educación Básica Preescolar. Op.Cit. Págs.39-83.

que plantean la interacción entre desarrollo y aprendizaje y el papel de la intervención docente en el logro de mejores experiencias educativas.

2.1.2 Etapas del desarrollo infantil.²²

Según Guevara T. en su ensayo de cómo se desarrolla la personalidad del niño considera que las etapas del desarrollo infantil van desde el nacimiento hasta la juventud, atraviesan por la primera, segunda y tercera infancia. El niño del nivel preescolar y en específico el de preescolar III se encuentra en la segunda infancia es decir alrededor de los cinco años, al final de este nivel se prepara para iniciar su educación primaria. En su proceso de desarrollo y aprendizaje ponen en práctica sus capacidades afectivo y social, cognitiva y de lenguaje y físico y motriz, interactúan mutuamente diferentes factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales y culturales).

2.1.2.1 Proceso de socialización²³

La socialización es el proceso social por el que se aprende a ser miembro de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que se nace y se vive, es un proceso por el cual se logra que los niños se ajusten al orden social.

La socialización tiene un importantísimo papel en la reproducción del sistema social en que se vive, porque mediante este proceso las generaciones adultas exteriorizan y transmiten sus valores normas, costumbres, etc. a las nuevas generaciones, permitiendo la reproducción del sistema social.

²² <http://www.youtube.com/watch?v=Rofv6ubhl38> (Enero de 2014).

²³ <http://es.slideshare.net/carmenqr/proceso-de-socializacion-1766518> (Febrero de 2014).

La socialización, como el estudio de un momento en la formación de las personas, está estrechamente ligada al estudio de las etapas del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño.

La psicología del desarrollo estudia los diferentes estadios o “momentos”, llamadas usualmente “etapas”, por las cuales el niño va desarrollando todo el potencial físico, psicológico e intelectual de que dispone desde que nace.

Freud, Piaget y Erikson son los principales estudiosos de la psicología del desarrollo, coinciden con George H. Mead desde la sociología. Según Mead, los bebés y los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que les rodean. El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos hacen.

Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cinco a seis años desempeña el papel de un adulto. Mead llama a esto adoptar el papel del otro. Es en este estadio cuando los niños empiezan a adquirir conciencia de su desarrollado. Según Mead, tenemos conciencia de uno mismo cuando aprendemos a distinguir el “mi” del “yo”. El “yo” es una serie de necesidades y deseos espontáneos, el “mi”, es el yo social. Un estadio posterior del desarrollo infantil, aparece cuando el niño tiene ocho o nueve años. Es la edad en la que los niños empiezan a participar en juegos organizados, abandonado el “juego” asistemático, es entonces cuando el niño empieza a comprender los valores y la moralidad por los que se rige la vida social.

La socialización es un proceso de toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, Se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar: El lenguaje de su grupo social

2.1.2.2 Etapas cognitivas de Jean Piaget²⁴

Al conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender, y que son utilizadas para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana, se le ha llamado desarrollo cognitivo.

Piaget es el principal exponente de este enfoque, en su teoría enseñó que los niños se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca. Piaget es uno de los primeros teóricos de la psicología genética.

Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. En otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo de los niños en cuatro grandes etapas: sensoriomotriz 0 a 2 años, empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento, a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos, cambia de las acciones reflejas a actividades dirigidas hacia metas; preoperacional 2 a 7 años, desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la

²⁴ Judith L. Meece. Desarrollo del Niño y del Adolescente. Compendio para educadores. México, SEP, 2000. Págs.101-127.

http://www.toscana.edu.co/cms/imagen/cms/2cOafe_Pb3jq1Oz.pdf, (Abril de 2014).

habilidad para pensar en forma simbólica, es capaz de pensar las operaciones en forma lógica y en una dirección, tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona; operacional concreta 7 a 11 años, es capaz de resolver problemas concretos en forma lógica, comprender las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series, entiende la reversibilidad; operacional formal 11 años en adelante, es capaz de resolver problemas abstractos en forma lógica, su pensamiento se vuelve más científico, desarrolla intereses por aspectos sociales y por la identidad. Todos pasan por las cuatro etapas en el mismo orden. No se omite ninguna de ellas. Las etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad.

Los niños de edad preescolar se identifican con la etapa preoperacional en la parte final de ésta, entre los 5 a 6 años, en esta etapa difieren profundamente del infante sensoriomotor en virtud de que operan en un plano de la realidad completamente nuevo, el plano de la representación en lugar de la acción directa. En este periodo sus cogniciones superiores son operaciones o acciones que se realizan y se revierten de manera mental en lugar de física y progresa hacia el dominio de las operaciones mentales.

Pensaba que el desarrollo cognoscitivo de los niños no consiste tan sólo en construir nuevos esquemas, sino en reorganizar y diferenciar los ya existentes. En el desarrollo intelectual del niño, propone un primer principio de organización en el cual primero organiza el conocimiento a través de las acciones físicas, luego de operaciones mentales y sistemas de símbolos (el lenguaje, por ejemplo) y a medida que el niño va pasando por las etapas; mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento. En el segundo principio lo llama de adaptación que consiste en la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente.

Es decir que se trata de un proceso de asimilación y acomodación. Mediante el proceso dinámico de la asimilación el niño moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales, hasta alcanzar un estado de equilibrio. Todas

las partes de la información encajan perfectamente entre sí. El proceso de modificar los esquemas actuales se llama acomodación. Si la información discrepa demasiado con los esquemas, tal vez no sea posible la acomodación porque el niño no cuenta con una estructura mental que le permita interpretar esta información.

Para Piaget los mecanismos del desarrollo cognoscitivo representan cambios en la estructura o esquemas del niño, el desarrollo es una compleja interacción de los factores innatos y ambientales. Según él, en el desarrollo cognoscitivo intervienen los cuatro factores siguientes: maduración de las estructuras físicas heredadas; experiencias físicas con el ambiente; transmisión social de información y de conocimientos y equilibrio para alcanzar cada vez un nivel superior de funcionamiento mental.

El equilibrio es un concepto original en la teoría de Piaget y designa la tendencia innata del ser humano a mantener en equilibrio sus estructuras cognoscitivas. Piaget sostuvo que los estados de desequilibrio son tan intrínsecamente insatisfactorios que nos sentimos impulsados a modificar nuestras estructuras cognoscitivas con tal de restaurar el equilibrio. Así pues, en su teoría ésta es una forma de conservar la organización y la estabilidad del entorno. Además, a través del proceso de equilibrio alcanzamos un nivel superior de funcionamiento mental.

2.1.2.3 Conceptos del Desarrollo del niño de Lev Vygotsky²⁵

Vygotsky, pone de relieve las relaciones de los niños con la sociedad, argumenta que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría, sus patrones de pensamiento no se deben a factores innatos, son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

²⁵ <http://www.bibliografia.ucm.es/revcul/e-learning-innova/art382.php>. (Junio de 2014).
<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/home> (Junio de 2014).

Afirma que el conocimiento se construye entre las personas a medida que interactúan con compañeros y adultos con más conocimientos. Los procesos mentales del niño como recordar, resolver problemas o plantear tienen un origen social. El niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria.

Plantea su Modelo de aprendizaje Sociocultural, el cual sostiene, que los procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica como formas de socialización. Concibe a los niños más sociales que biológicos, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural.

Vigotsky en su Teoría Constructivista del Juego establece estrecha relación entre desarrollo y aprendizaje lo lleva a formular su teoría de la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP). Significa, “la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema.

La zona de desarrollo potencial estaría, así, referida a las funciones mentales que no han madurado completamente en el niño, pero que están en proceso de hacerlo. Consideró los siguientes conceptos fundamentales: Funciones mentales, habilidades psicológicas, herramientas del pensamiento y zona de desarrollo próximo.

Las funciones mentales las subdividió en inferiores y superiores, las inferiores son las funciones naturales, están determinadas genéticamente es decir limitan el comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente, son consideradas simples como las motoras, sensitivo-motoras, auditivas o visuales, etc., y las superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social dando como resultado el conocimiento, son funciones mentales muy elaboradas como la memoria, el lenguaje, razonamiento abstracto, etc. y se miden culturalmente, en la

interacción con los demás se adquiere conciencia propia y el uso de los símbolos, que, a su vez, permiten pensar en formas cada vez más complejas. A mayor interacción social, mayor conocimiento, mayor posibilidad de actuar y más robustas funciones mentales. Como ejemplo, cuando un niño llora porque le duele algo, es una función mental inferior, porque es una reacción al medio ambiente. Sin embargo, cuando el niño llora para llamar la atención, es una función mental superior, ya que es una forma de comunicación que se da en la interacción con los demás²⁶. Finalmente en cuanto al desarrollo próximo representa la diferencia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.

2.2 EL JUEGO²⁷

Desde el momento que un nuevo ser es concebido, el ambiente en que vive y todas las características genéticas que posee, interactúan para producir un ser humano completo. Las capacidades con las cuales nace pueden moldearse para convertirse en útiles herramientas o pueden quedar atrofiadas, esto dependerá sobre todo del medio y de la familia que lo rodean incluso de las técnicas que utilice la educadora en el ambiente preescolar. No es mucho lo que se puede hacer con respecto a las características que las niñas o los niños heredan o adquieren por nacimiento, sin embargo, la determinación y los actos humanos pueden influir poderosamente en la familia y en el ambiente social en el cual se les educa.

El juego tiene un alto valor educativo en la primera infancia, les ayuda a comprender y a controlar su entorno natural y social, adquieren conocimientos, hábitos, habilidades y destrezas con las que van gestando la base de su inteligencia y su personalidad que les ayudan a satisfacer sus necesidades fisiológicas y a desarrollar sus características físicas, motoras, lingüísticas,

²⁶ Roberto Rodríguez Rey. Cátedra de Neurología. Argentina, Facultad de Medicina, Universidad Nacional de Tucumán, (1991). S/F.

²⁷ Anton Makarenko. Conferencias de Educación Infantil. Op. Cit. Págs. 47-55.

cognitivas, emocionales y sociales, construyen aprendizajes y transforman su mundo. Esto ha motivado que el juego sea una de las mejores estrategias de enseñanza en el nivel preescolar.

Se ha relacionado al juego con la diversión, con la satisfacción y con el ocio, también se ha considerado como una actividad contraria a la actividad laboral, sin embargo su importancia en la vida de un individuo es trascendental ya que a través del juego adquiere valores, normas de conducta, resuelve conflictos, se educa y desarrolla múltiples facetas de su personalidad.

2.2.1 Importancia del juego en el desarrollo infantil²⁸

El desarrollo de las niñas y los niños desde la primera infancia se desenvuelve en torno al juego que constituye su principal actividad, el juego atrae su interés, jugando aprende a comer, a vestirse y a valerse por sí mismo, también jugando empieza a desarrollar actividades encaminadas a su subsistencia y de proyección a su vida futura.

Al inicio de su actividad escolar, se le va induciendo a realizar trabajos encaminados a la actividad social y al aprendizaje, de tal manera que cada vez las actividades escolares van siendo más complejas.

De allí la importancia de valerse del juego en las actividades curriculares de la educación preescolar, para evitar la pérdida de interés de los niños y las niñas y la tentación de salir a jugar.

Por tal motivo es de gran importancia saber dirigir con acierto el juego infantil. Es decir se debe ir transformando de manera gradual y con mesura los juegos infantiles en condiciones de trabajo, para inducir en la vida adulta de las niñas y

²⁸ <http://es.slideshare.net/manoli1966/la-importancia-del-juego-en-el-nio-15416495?related=1> (julio de 2014).

los niños una actitud de amor por el trabajo. De otra manera se corre el riesgo de que en su vida adulta, afronten su trabajo y su vida cotidiana con frivolidad y mala educación.

El juego proporciona a las niñas y los niños alegría, motivación para el triunfo y placer, los hace sensible a la armonía y al gusto estético, además de que mediante el juego aprenden a seguir reglas, comprenderlas y hasta proponer otras, lo que motiva que en su vida futura aprenda a convivir en armonía. Análogamente el trabajo debe proporcionar estas cualidades, si se les educa sin eliminar el juego o quitarlo bruscamente de la currícula.

Se debe organizar el juego sin desvirtuar su carácter educativo y conocer bien en que consiste y en qué se diferencia del trabajo, resaltar las analogías entre estos; tales como la iniciativa la creatividad, el reto, el esfuerzo y la proactividad así como la alegría, el triunfo, la calidad y la responsabilidad. El juego se vincula con los fines del trabajo y la productividad al habituar al individuo a los esfuerzos físicos y psíquicos necesarios para el trabajo.

Por otro lado hay que cuidar no desvincular el juego de los fines productivos y sociales, evitar errores en la dirección del juego; como ser indiferentes ante los juegos que las niñas y los niños juegan pensando que lo hacen con buen desempeño, por lo contrario la atención excesiva limitando al máximo la intervención de las niñas y los niños provoca que sólo se limite a escuchar e imitar y dejando que el adulto resuelva sus tropiezos y provocando su pasividad y desarrollando la falta de confianza en sus propios medios y el temor al fracaso.

El objetivo es elegir certeramente el juego y conducirlo correctamente con la colaboración activa las niñas y los niños, luego es lograr introducirlos en forma gradual en el campo del trabajo que debe reemplazar lenta pero indefectiblemente al juego, durante el transcurso de su vida escolar.

Para el logro de este objetivo, en lo que corresponde a la educación preescolar es necesario que la educadora realice actividades tanto con las niñas y los niños como con los padres y la escuela en su conjunto, siempre teniendo en mente que la educadora debe ser la moderadora entre los involucrados (Niños, padres, personal docente y directivos). De tal modo que la docente guíe las actividades, coordine, evalúe los avances y plantee seguimientos.

Oscar Zapata A. en su libro Juego y Aprendizaje Escolar, Perspectiva psicogenética, señala que las niñas y los niños de entre 3 y 6 años prefieren el juego en habitación, es la etapa llamada del juguete, prefiere jugar solo y rara vez admite la participación de compañeros, es la etapa de la ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales, la educadora debe encausar la transición de esta etapa a la siguiente que evoluciona hacia el interés por la compañía y el juego colectivo.

El tema “El juego como estrategia para favorecer el logro de aprendizajes significativos de los niños y las niñas de 5 a 6 años de preescolar III del jardín de niños ERETBIM en la delegación Tlalpan” propone desarrollar el juego mediante un manejo de asociaciones e interacciones que beneficie en las niñas y los niños la madurez, el aprendizaje y su evolución a otros estadios de socialización y desarrollen otras competencias que en su conjunto se manifiesten en el niño como el gusto por la escuela.

En un principio las niñas y los niños tienen preferencia por el juego solitario, la tarea en esta etapa de su desarrollo, es llevarlos hacia el interés por la compañía y el juego colectivo, en este proceso juega un papel relevante tanto la educadora como los padres para ayudarlos a aprovechar esta actividad en beneficio de su desarrollo y a ampliar su círculo de compañeros para que en lo sucesivo y hasta la vida futura logre ser un individuo socialmente integrado.

2.2.2 Definición del juego

La Real Academia Española define al Juego:²⁹ acción y efecto de jugar y como ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Teóricos de diferentes ramas de la ciencia como filósofos, historiadores, sociólogos, pedagogos, lingüistas, etc. han reflexionado sobre el significado del vocablo *juego* coinciden en señalarlo como una situación mental que se transforma como una ficción, satisface deseos inalcanzables y, entonces resulta atrayente y satisfactoria.

Sin embargo el significado para los fines de este trabajo, debe relacionarse con una actividad que realizan todos los seres humanos y que se identifica como un comportamiento a través del desarrollo del individuo y que se ha consolidado a lo largo de la evolución.

Esta actividad es necesaria e importante para los seres humanos ya que permite ensayar ciertas conductas sociales; es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

Carmen Minerva Torres y Mará Electa Torres Perdomo en su trabajo de Investigación “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” dan la siguiente definición del juego:³⁰ El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradable, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir

²⁹ <http://www.rae.es/drae> (Octubre de 2014).

³⁰ Carmen Minerva Torres y Mará Electa Torres. El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula. Perú, Trujillo, 2007. Págs.28-29.

ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos –los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional, -individual - y social -sanos- de los participantes con la única finalidad de proporcionarles un desarrollo integral, significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como el aprendizaje conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, Allí el aula se convierte en un auténtico laboratorio donde jugar es aprender y viceversa.

2.2.3 Características del juego³¹

Es muy difícil concretar el concepto que encierra el juego aunque todo el mundo lo reconoce cuando lo ve, su significado está asociado a una actividad que va unida a un cierto grado de elección y a los objetos, los materiales e incluso las ideas relacionadas con el juego, además el juego tiene una serie de características propias que le diferencia de otras prácticas humanas.

Johan Huizinga (1872.1945) propone algunas definiciones que van asociadas con las características del juego, estas últimas son definidas de manera puntual por Roger Caillois (1913-1978), para él, el juego es una actividad que posee las

³¹ María José Martínez Vázquez de Parga. Juego, figuración, símbolos: el tablero de la oca. Madrid, 451 EDITORES, 2008. Págs. 59-62.

Lucía Arribas, et al. Actividades lúdicas: el juego, una alternativa de ocio para los jóvenes. Madrid, Popular S.A., 1995. Págs. 15-38.

Marco Muñoz. Juego, juguetes y desarrollo infantil. Ecuador, Universidad de Cuenca, 2011. Págs. 17-18. <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/> (Agosto de 2014).

cualidades de libertad, separación incertidumbre, improductividad, reglamentación y ficción:

Libertad. *Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere*, si no coexiste la libertad el juego pierde su carácter de actividad placentera.

Separación. Existe una delimitación espacial física o figurada, dependiendo del tipo de juego, además existe una delimitación temporal ya que las propias reglas establecen un orden en el transcurso que implica un comienzo, un desarrollo y una resolución del juego.

Incertidumbre. En el juego, lo real se asimila a los caprichos del yo, en vez de sujetarse a las reglas estrictas del pensamiento lógico. En consecuencia, todo juego conlleva incertidumbre. Esta incertidumbre provoca una sensación de tensión que mantiene vivo al juego y empuja a seguir para llegar hasta el final.

Improductividad. El juego encuentra su fin en sí mismo, no crea bienes ni riquezas.

Reglamentación. Las reglas son inseparables del juego. Los juegos desde la primera infancia (los de ejercicio simple, los simbólicos, etc.), evolucionan acorde con el desarrollo del niño, hasta convertirse en acciones con regularidades espontáneas, que se traducen en la presencia, aceptación e incluso improvisación (por acuerdo) de las reglas.

Ficción. El juego se localiza en un plano ficticio, son las reglas las que determinan los límites, la estructura y el curso de dicha ficción, la ficción del juego provoca en el jugador un interés por el desenlace que lo aísla de la realidad. Somos otra cosa, hacemos otra cosa, rodeando todo con un misterio, un secreto, que sólo los que juegan lo compartirán.

Por otro lado su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Principalmente en los menores en su etapa de desarrollo, mediante el juego construyen aprendizajes, transforman su mundo y dan salida a sus placeres, además es socializador.

El juego para el individuo es innato, rehabilitador, libre, voluntario, satisfactorio, compensador y placentero.

Sí el juego está limitado a un espacio y tiempo, permite al niño o la niña afirmarse y muestra en qué etapa evolutiva se encuentra.

2.2.4 Clasificación del juego

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tiempo del juego concreto a que nos referimos, y la etapa evolutiva en la que se encuentra el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian.

Clasificación de los juegos:³²

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Otras clasificaciones:

- Según la libertad del juego
- Según el número de individuos
- Según el lugar
- Según el material
- Según la dimensión social

2.3 TEORÍAS SOBRE EL JUEGO³³

El juego es una actividad ligada al ser humano desde su nacimiento, es tan antiguo como la vida misma, los niños y las niñas tienden a jugar prácticamente sin estímulo alguno, lo cual ha hecho plantearse desde hace dos siglos, cuál es el origen de ese deseo o necesidad. Es una actividad lúdica tan compleja por su naturaleza y funciones, en la actualidad existen diversas explicaciones que se abordan desde diferentes marcos teóricos, ya sea porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, o porque la inducen a través de las diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana a través de la historia.

Por tal razón el estudio de la importancia del juego en el desarrollo de las niñas y los niños se han abordado desde diferentes marcos teóricos y desde distintos aspectos de su realidad.

³² <http://www.eduacionnfantil.eu/el-juego-concepto-y-teoria/>. (Septiembre de 2014).

³³ <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/> (Septiembre de 20114).

2.3.1 Teorías Clásicas³⁴

Algunas de las primeras teorías obedecen a explicaciones sobre el origen y significado del juego, tienden a subrayar alguno de los aspectos que lo caracterizan.

Spencer propuso su teoría de exceso de energía, consideraba que mediante el juego se gastan las energías sobrantes, que los sentimientos estéticos derivan del juego, que el juego sirve para la conservación o el aumento de aptitudes y que es un ejercicio que contribuye al desarrollo de su organismo.

Moritz Lázarus, propuso su teoría de *Relajación*, su argumento se basaba en que los individuos se valen del juego como descanso y relajación al realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga.

Karl Groos, propuso su teoría del *preejercicio* consideraba que el juego es un modo de ejercitar o practicar sus instintos, para alcanzar la maduración psicofisiológica.

2.3.2 Teorías cognitivas³⁵

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento, se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños y las niñas, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente sus estructuras cognitivas; la primera estructura, son ejercicios simples o de combinaciones de

³⁴ UPN, "El juego" *Antología Básica Licenciatura en Educación Plan 1994*. México, taller UPN, 1994. Págs.11-15.

³⁵ <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/> (Septiembre de 2014).

acciones con o sin un fin aparente, permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, presuponen adaptaciones y asimilación y acomodación a la realidad, esta estructura la relaciona con el período sensomotriz durante los primeros dos años de vida; después de los dos años de edad surge el juego simbólico característico de la etapa preoperatoria, implica la representación de un objeto por otro, el lenguaje en esta etapa es vital para desarrollar la capacidad de representación en los niños y las niñas, aparecen los juegos de ficción, lo fundamental no son las acciones sobre los objetos sino lo que éstos representan, empiezan a realizar actividades en las que utilizan símbolos, (hacen como si) atribuye a los objetos significados más o menos evidentes, simulan acontecimientos, interpretan escenas, incluyen roles y personajes ficticios o reales, en esta etapa la interacción de los esquemas le permiten un simbolismo lúdico puro; los juegos de reglas surgen de manera paulatina a partir de los cuatro años y se van consolidando hasta los seis años, influye principalmente el medio en que se desenvuelven los niños y las niñas, entre los siete y once años consolidan sus juegos de reglas simples y concretas, estos juegos perduran hasta su edad adulta aunque más elaborados, y se relacionan con la etapa evolutiva de operaciones concretas, ya no se recurre solamente a la acción sino también al razonamiento lógico.

L. S. Vigotsky (1896 - 1934),³⁶ otorga al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Analiza, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: la primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga, en un primer nivel de desarrollo, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en un marco socio-cultural, tal y como el familiar se lo transmiten,

³⁶ <http://www.biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php> (Septiembre de 2014).

En un segundo nivel, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos o, lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático", en esta se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos, lo construyen y lo representan imitándolo, de esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas, a medida que el niño crece el juego dramático, la representación teatral y musical con de carácter lúdico, esto es un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su zona de desarrollo próximo. Este concepto de zona de desarrollo próximo Vigotsky la define como la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Bruner³⁷ estudia la relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento, su propuesta consiste en saber cómo utilizar las técnicas del juego para el desarrollo de los potenciales de los niños. Describe cinco funciones que tiene el juego:

1. El juego no tiene consecuencias frustrantes para el niño porque reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. Es una actividad

³⁷ Edith Arevalo. Juego y lenguaje Jerome Bruner. Colombia, Universidad de los Llanos, 2013. Pág. 10.

que se justifica por sí misma se convierte en un excelente medio de exploración que infunde estímulo;

2. El juego se da por emoción y júbilo, sirve como medio de exploración y también de invención, los niños a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios. El juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines.
3. El juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan;
4. El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos;
5. El juego ante todo es una fuente de diversión. Es importante saber hasta qué punto se ha de fomentar la competitividad en los juegos de los niños sin sobrepasar el límite a partir del cual el juego deja de ser libre. Una cosa es servirse del juego de forma espontánea y otra cosa es explotarlo.

El juego principalmente con el objetivo de fomentar la salud mental de los niños es también correr el riesgo y dejar que el niño juegue libremente en un entorno apropiado, con materiales ricos y buenos modelos culturales en que pueda inspirarse.

Lo que permite a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y con el pensamiento. Además, el juego verdadero tenía que estar libre de toda restricción impuesta por adultos y ser completamente autónomo con respecto a ellos.

El juego verdadero, en una palabra, era un puro producto de la espontaneidad individual donde el desarrollo del pensamiento puede estar determinado en gran medida por la posibilidad de diálogo, que se va interiorizando hasta ser capaz de seguir su curso dentro de la propia mente.

2.4 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE JEROME S. BRUNER³⁸

Jerome S. Bruner, señala, que la condición indispensable para aprender de manera significativa, es tener la experiencia personal de descubrirla. Para ello, los niños, deben representar los contenidos según diferentes categorías o formas las cuales son: enactiva, icónica y simbólica. Plantea la variación de estrategias de aprendizaje de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no lo entienden como se quiere explicar. Propone, en las nuevas enseñanzas, abordarlas primero a través de la acción (enactiva), luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del niño, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico. Recomienda primero descubrir y captar el concepto y luego darle el nombre. De este modo se hace avanzar el aprendizaje de manera continua en forma cíclica o en espiral. A esto se refiere la frase de Bruner *"Cualquier materia puede ser enseñada eficazmente en alguna forma honradamente intelectual a cualquier niño en cualquier fase de su desarrollo"*. Además el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por descubrimiento, haciendo significativo el aprendizaje, por lo que es fundamental que los niños aprendan a aprender. La educadora debe actuar como guía del alumno y después, poco a poco ir retirando sus ayudas que en realidad son andamiajes para el niño, hasta que pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía.

Un primer tipo de aprendizaje por descubrimiento que plantea Bruner es el inductivo que implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización, el siguiente es el deductivo, este implica la combinación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos,

³⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Jerome_Bruner (Octubre de 2014).
http://letras-uruguay.espaciolatino.com/cabrera_miguel/jerome_bruner.htm (Octubre de 2014).
<http://html.rincondelvago.com/jerome-bruner.html> (Octubre de 2014).
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bruner.htm> (Octubre de 2014).
http://es.wikipedia.org/wiki/Jerome_Bruner<http://www.monografias.com> (Octubre de 2014).
<http://html.rincondelvago.com/jerome-bruner.html><http://letras> (Octubre de 2014).

como en la construcción de un silogismo*, finalmente el transductivo, en él se relacionan o comparan dos elementos particulares y se señala que son similares en uno o dos aspectos.

**El silogismo³⁹ es un método mediante el cual se realiza un razonamiento deductivo. El razonamiento deductivo es el que se utiliza para determinar si una idea es cierta al compararla con una idea o conocimiento universal.*

El silogismo está compuesto de dos premisas y una conclusión. La conclusión es el resultado de la comparación entre las premisa.

Ejemplo:

Premisa 1: Los planetas son redondos.

Premisa 2: la tierra es un planeta.

Conclusión: La tierra es redonda.

Bruner propone en sus teorías cognitivas ciertas condiciones para que el aprendizaje sea significativo: una dice que el niño ha de mantener una cierta predisposición inicial hacia lo que se le enseña, son necesarias estrategias motivadoras que provoquen su atención; otra dice que debe poseer los conocimientos previos adecuados para poder acceder a los conocimientos nuevos; Y una más respecto a los contenidos de enseñanza los cuales deben de ser estructurados, en bloques, secuenciados y adaptados al alumno.

Para hacer significativo el conocimiento es necesario hacer que se produzca un aprendizaje por descubrimiento, la educadora debe provocar en los alumnos un ámbito de búsqueda restringido, ya que de esta manera el niño se dirige directamente al objetivo planteado. Los objetivos y los medios deben estar bien especificados y ser atractivos, puesto que así el alumno estará incentivado y motivado para realizar este tipo de aprendizaje.

³⁹ http://www.ejemplode.com/29-logica/146-ejemplo_de_silogismo.html (Octubre de 2014).

Los alumnos deben tener conocimientos previos para poder guiarlos adecuadamente, ya que si se le presenta un objetivo a un niño que no tiene base, no va a poder lograrlo. Es de suma importancia que los alumnos perciban que la tarea tiene sentido y que vale la pena realizarla, esto los incentivará a realizar el descubrimiento, que llevara a que se produzca el aprendizaje.

Así de esta manera se cumplirá con los principios que debe cumplir el aprendizaje por descubrimiento:

- Todo el conocimiento es aprendido por el alumno, es decir, es él quien adquiere conocimiento cuando lo descubre por él mismo o por su propio discernimiento;
- El juego puede ser el medio
- El juego es una actividad que se justifica por sí misma.
- El juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.
- El juego sirve como medio de exploración y también de invención.

El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal, es decir, el significado que es la relación e incorporación de forma inmediata de la información a su estructura cognitiva, tiene que ser a través del descubrimiento directo;

El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido de una materia. El silogismo es una forma de razonamiento lógico que consta de dos proposiciones y una conclusión.

Cada niño debiera ser un pensador creativo y crítico, es decir, se puede mejorar y obtener niños pensadores, creativos y críticos mejorando el sistema de educación y así obtendríamos alumnos capaces de dominar el ámbito intelectual así como un incremento del entendimiento de las materias de sus estudios.

El descubrimiento organiza de manera eficaz lo aprendido para emplearlo posteriormente, es decir, ejecuta una acción basada en los conocimientos cuando está estructurada, simplificada y programada para luego incluir varios ejemplares del mismo principio en un orden de dificultad.

El descubrimiento es el generador único de motivación y confianza en sí mismo, es decir, que la exhibición diestra de ideas puede ser también la estimulación intelectual y la motivación hacia la investigación genuina aunque no en el mismo grado que el descubrimiento.

El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca, es decir, que el individuo sin estimulación intrínseca adquiere la necesidad de ganar insignias (elevadas calificaciones y la aprobación del profesor) como también la gloria y el prestigio asociados con el descubrimiento independiente de nuestra cultura.

El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo, es decir, que a través de este tipo de aprendizaje es más probable que el individuo conserve la información.

Bruner en su ponencia de la conferencia dictada en la Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña en la reunión anual de Llandudno, Gales, celebrada en marzo de 1983, relaciona el juego, el lenguaje y el pensamiento, y propone cómo organizar las actividades de juego de los niños para ayudarles a desarrollar su potencial de manera placentera.

Habla de cuatro funciones fundamentales del juego en la actividad de los niños: En la primera afirma que en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos, el juego no tiene consecuencias frustrantes para el niño. En la segunda, que el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, pareciera que en el juego los niños no tienen una finalidad sin embargo sí la tienen, en el proceso a menudo cambian sus objetivos,

y actúan así por los obstáculos que se presentan, por la emoción y por el júbilo que experimentan, es decir no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. En la tercera función se refiere a que el juego obedece a un plan más que a lo casual, aunque a veces estos planes son difíciles de discernir, es importante observar con atención cuál es la finalidad formal de un juego, a veces el juego es una idealización, un dilema puro. En la cuarta, plantea el contraste entre lo que se dice del juego como una proyección de la vida interior hacia el mundo, con el concepto de que en el juego el niño transforma el mundo de acuerdo con sus deseos, y el contraste en el aprendizaje, el niño interioriza el mundo externo y lo hace parte de él, con el concepto de que en el aprendizaje el niño se transforma para conformarse mejor a la estructura del mundo. Esto hace del juego una actividad sumamente importante para el crecimiento y desarrollo del niño.

Además afirma que el juego divierte, incluso los obstáculos que se ponen en el juego para superarlos. Obstáculos que se vuelven necesarios, porque de lo contrario el niño se aburriría muy pronto. El juego ayuda a la resolución de problemas, pero en forma más agradable y aunque sea espontáneo, a veces se utiliza para lograr otros fines.

Puede estructurarse el juego para inculcar a los niños, los valores culturales de una sociedad. Por ejemplo, el caso de la competencia y la competitividad. Se incita a la competencia, se utiliza para enseñar a los niños esta noción y se enseña a ganar. Aunque no en todas las sociedades el triunfo es la finalidad, sino la igualdad de las partes. La forma en que se aborda la competitividad en los juegos de los niños contribuye ampliamente a desarrollar en ellos una actitud competitiva cuando son adultos.

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que los prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta. Sin embargo no se debe

sobrepasar el límite a partir del cual el juego deja de ser libre. El juego es un agente espontáneo de socialización no se debe caer en sobrepasar los límites de naturalidad y libertad.

Al fomentar diferentes formas de juego en el niño se piensa que dicha actividad cumple un papel importante para preparar a los niños a los enfrentamientos sociales de su vida adulta. Pero organizar el juego con el objetivo de fomentar salud mental de los niños se corre el riesgo de manipulación y de perder espontaneidad, libertad e iniciativa de los niños. Es también una forma de desarrollo intelectual, a este respecto se corren los mismos riesgos. Pareciera que es mejor dejar que el niño juegue libremente en un entorno apropiado, con materiales ricos y buenos modelos culturales en que pueda inspirarse.

Bruner diserta en cuanto a intervenir en los juegos infantiles, y de qué modo. Cita la forma de organización y funcionamiento de grupos de los jardines infantiles. Funda su teoría en la creencia de que ciertas actividades, son realmente lúdicas mientras que cualquier cosa organizada o que inhiba la espontaneidad no es realmente juego. Además, el juego verdadero tenía que estar libre de toda restricción impuesta por adultos y ser completamente autónomo con respecto a ellos.

Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. El papel de la educadora debe consistir en crear situaciones que puedan enriquecer el juego toda vez que el juego variado, elaborado y prolongado es más útil para los niños que el juego pobre, vacío y discontinuo. En sus experiencias Bruner dice que en término medio, los niños pequeños de un grupo de juego hablaban al adulto sólo una vez cada nueve minutos, y que por lo general estos intercambios son superficiales.

Por otro lado se deben mejorar los materiales y el ambiente de los grupos de juego para favorecer la concentración de los niños y la variedad de los juegos, también fomentar la fabricación o la compra de mejores materiales y el uso de mejores métodos de juego.

Los niños que juegan no están solos y que solos no es como están. Pero, tanto, necesitan combinar las propias ideas que conciben solos con las ideas que se les ocurren a los compañeros. Este proceso de transacción, es la esencia, no sólo del juego, sino también del pensamiento. La escuela no debe cultivar únicamente la espontaneidad del individuo, ya que los seres humanos necesitamos diálogo, y es el diálogo lo que brindará al niño los modelos y las técnicas que le permitirán ser autónomo.

Concluye diciendo que el juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser él mismo.

2.5 APORTACIONES DE FEDERICO FROEBEL Y OVIDEO DECROLY SOBRE EL JUEGO⁴⁰

Froebel en 1837 creó el primer jardín de niños que lo llamó Kinder-Garten. Elaboró nuevos métodos y materiales educativos especialmente ideados para los más pequeños, utilizó el juego como un medio de enseñanza y creó juegos y canciones diseñadas para inculcar actitudes de cooperación y autocontrol voluntario.

Las seguidoras de Froebel hicieron del jardín de niños uno de los primeros y más populares movimientos modernos de mujeres. Froebel basaba su modelo de maestra en la madre campesina y extraía muchos de sus métodos educativos de las prácticas populares de educación infantil.

⁴⁰ UPN. “El juego” Antología Básica Licenciatura en Educación Plan 1994. Op. Cit. Págs.113-146.

Monchamp. El Juego Educativo. introducción a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata,2002. Pág. 12

Su pedagogía parte de objetos simbólicos desde una perspectiva cosmogónica, así la pelota por su forma esférica es el símbolo de la unidad y maneja que se constituya como el primer juguete del niño, de ahí parte al cubo como símbolo de la diversidad, el muñeco es símbolo de la vida, y así sucesivamente va formando los “dones”, al que le añade ocupaciones y juegos acompañados de cantos.

En la propuesta de Federico Froebel en el Kinder Garten es necesaria la presencia femenina, es fundamental el contacto con la familia del niño, consideró a los kínder garten como la prolongación del hogar.

Los medios idóneos por Froebel para sus fines educativos comprenden cinco series:

- Juegos gimnásticos acompañados de cantos.
- Cultivo del jardín, cuidado de plantas y animales
- Charla, poesía, cuentos y dramatización, canto
- Caminatas por el bosque
- Juegos y trabajo con los Dones y ocupaciones

Froebel desarrollo una serie de juegos y actividades de estimulación que llamó: regalos y ocupaciones. En la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos sólidos, superficies, líneas, puntos y materiales de reconstrucción. La confección de las ocupaciones consta de material sólido (barro, cartón, madera), superficiales (papel y cartón para recorta y pintar), líneas y puntos.

Durante la primera mitad del Siglo XX, se presentan nuevos proyectos educativos. Una prioridad es la preocupación en la educación pública a ocupar un espacio importante en el desarrollo económico. Decroly, entre otros, fue uno de los impulsores de la “Escuela Nueva”, en 1937 se firma un manifiesto por la misma de 27 educadores en el mismo año de la muerte de Decroly.

Decroly en su obra propone autonomía pedagógica para poder llevar a cabo una metodología particular, activa que permite libertad de movimientos y de acción,

que favorece las actividades de juego y de movimiento como explorar, construir, producir, Etc., basada en: Globalización, Centros de interés y el juego.

La globalización la considera base del aprendizaje, siempre aprendemos de forma global, partiendo de lo más complejo a lo más simple, el niño/a capta las globalidades y su curiosidad le lleva a investigar y descubrir.

Los centros de Interés para Decroly se centran en las necesidades del niño/a por lo que la programación debe estar adaptada a los intereses y necesidades infantiles, partiendo de lo simple a lo más complejo. Propuso tres tipos de ejercicios para desarrollar los centros de interés:

- La observación: es la percepción de los objetos del entorno del niño/a que se van introduciendo progresivamente en la escuela para adquirir las cualidades de estos.
- La asociación: consiste en relacionar los conocimientos adquiridos previamente en la observación para ordenar, comparar, generalizar Etc.
- La expresión: fomenta la creatividad de niño/a a través de textos, dibujos libres, música, teatro Etc.

En cuanto al juego Decroly decía que sus juegos debían de dar al niño ocasiones de reconocer sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. También habla de las llamadas ocupaciones recreativas, que son ejemplos de actividades que pueden tener tanto ventajas de juego como de trabajo educativo. Fue un defensor del uso de los juguetes fabricados por los mismos niños/as, con cajas de cartón, sonajeros Etc.

Propuso diferentes tipos de juegos:

- Juegos motores y auditivos –motores.
- Juegos visuales.
- Juegos de relaciones espaciales.
- Juegos de iniciación a la lectura.
- Juegos colectivos.

CAPÍTULO 3. DESCRIPCIÓN Y RESULTADO DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

3.1 INTRODUCCIÓN

Se puede afirmar que la práctica docente consiste en la actividad pedagógica de enseñar, desde un enfoque tradicional, y en la apropiación que la educadora hace de esta tarea. La práctica docente está determinada por diferentes variables, como son el entorno social y la historia de la educación en México y sus propuestas institucionales.

El desarrollo y evolución de la práctica docente se ve influenciada por las investigaciones y propuestas de diferentes autores, que la docente actualiza en su acervo, renueva y reproduce en su propia formación académica de tal manera que debe procesar las modalidades de enseñanza armónicamente con los programas obligatorios que regula la SEP.

Algunos rasgos que deben caracterizar a la docente, pueden ser la capacidad para un pensamiento complejo e integral del mundo, capacidad para generar prácticas reflexivas, ser promotor de la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas, porque el proceso de formación de individuos requiere además de una visión integradora de las líneas de formación educativa, instruccional y científica que debe entrelazar mediante la condicionante social e histórica de la nación.

Porque finalmente la docente debe ser un artífice de la formación integral de los preescolares, debe ponderar entre la información y la formación de cada individuo mediatizado por las condicionantes científicas y sociales. Debe hacer que el preescolar logre apropiarse del conocimiento y en la medida que lo hará, puesto que el conocimiento es universal, no para “lucir” sino por la forma de adquirirlo. Debe crear en ellos un espíritu abierto, inteligente e instruable, que sepa encontrar

el para qué de todo lo que hace y el porqué de todo lo que cree. El objetivo no es dar a conocer la ciencia sino enseñarle a adquirirla cuando la necesita, y lograr que estime exactamente lo que vale y hacer que valore la verdad como valor universal

Esto hace que la docente deba desarrollar diferentes actividades simultáneas como parte de su práctica profesional y que tenga que brindar soluciones espontáneas ante problemas impredecibles.

La práctica docente, se compone de la formación académica, la capacidad de socialización, la actitud pedagógica y la experiencia. Los resultados deben contemplar a toda la comunidad de la escuela, la ciudad y el país.

3.2 MARCO INSTITUCIONAL⁴¹

Un enfoque que influye de manera preponderante en la formulación y principios del Programa de Estudios 2011 Guía para la educadora Preescolar de la Secretaría de Educación Pública (PE-GEP2011), es la formación basada en competencias. Las razones van desde la política educativa nacional en los diversos niveles educativos, la orientación internacional de educación, hasta las nuevas tendencias educativas por competencias que constituyen la base fundamental para orientar el currículo, la docencia, el aprendizaje y la evaluación desde un marco de calidad, ya que brinda principios, indicadores y herramientas para hacerlo.

En la Guía para la Educadora Preescolar del Programa de Estudios 2011⁴² marca en su apartado “El enfoque de competencias para la vida y los periodos en la Educación Básica” que:

⁴¹ Sergio Tobón Tobón. Aspectos Básicos de la Formación Basada en Competencias. Bogotá, ECOE, 2006. Págs. 1-16.

⁴² SEP. Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. Op. Cit. Págs. 7- 8.

“Las reformas curriculares de los niveles preescolar (2004), secundaria (2006) y primaria (2009) que concluyen con el Plan de Estudios para la Educación Básica 2011, representan un esfuerzo sostenido y orientado hacia una propuesta de formación integral de los alumnos, cuya finalidad es el desarrollo de competencias para la vida, lo cual significa que la escuela y los docentes, a través de su intervención y compromiso, generen las condiciones necesarias para contribuir de manera significativa a que los niños y jóvenes sean capaces de resolver situaciones problemáticas que les plantea su vida y su entorno, a partir de la interrelación de elementos conceptuales, factuales, procedimentales y actitudinales para la toma de decisiones sobre la elección y aplicación de estrategias de actuación oportunas y adecuadas, que atiendan a la diversidad y a los procesos de aprendizaje de los niños.

El desarrollo de competencias para la vida demanda generar estrategias de intervención docente, de seguimiento y de evaluación de manera integrada y compartida al interior de la escuela y con los diferentes niveles de Educación Básica, acerca de la contribución de cada uno de ellos para el logro de las competencias”.

Las competencias se focalizan en los aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación, como son: la integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, las destrezas, las habilidades, los valores y las actitudes en el desempeño ante actividades y problemas; la construcción de los programas de formación acorde con los requerimientos disciplinares, investigativos, profesionales, sociales, ambientales y laborales; y la orientación de la educación por medio de estándares e indicadores de calidad en todos sus procesos. En este sentido, el enfoque de competencias puede llevarse a cabo desde cualquiera de los modelos pedagógicos existentes, o también desde una integración de ellos. Al respecto el mismo Programa argumenta:

“Es importante tener presente que el desarrollo de una competencia no constituye el contenido a abordar, tampoco se alcanza en un solo ciclo escolar; su logro es resultado de la intervención de todos los docentes que participan en la educación básica de los alumnos, por lo tanto las cinco competencias para la vida establecidas en el Plan de Estudios para la Educación Básica 2011 son el resultado del logro de los aprendizajes esperados a desarrollar durante los 12 años que conforman el preescolar, la primaria y la secundaria”.

El enfoque de competencias implica una gestión de calidad, es adquirir un compromiso con una docencia de eficiente, buscando asegurar el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, se busca articular el tema de las competencias con el pensamiento complejo.

“El grado de dominio de una competencia implica que el docente observe el análisis que hace el alumno de una situación problemática, los esquemas de actuación que elige y que representan la interrelación de actitudes que tiene; los procedimientos que domina y la serie de conocimientos que pone en juego para actuar de manera competente. Ante este reto es insoslayable que los maestros junto con sus estudiantes, desarrollen competencias que les permitan un cambio en la práctica profesional, en el que la planificación, la evaluación y las estrategias didácticas estén acordes a los nuevos enfoques de enseñanza propuestos en los Planes de Estudio 2011”.

Las competencias propuestas en el PE-GEP2011 surgen en la convicción de que las niñas y los niños se deberán desempeñen cada vez mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas, aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia.

El PE-GEP2011 señala que los procesos de desarrollo infantil tienen un carácter integral y dinámico mediante interacciones tanto de factores internos como del entorno, sin embargo por razones metodológicas distingue diferentes campos del desarrollo o campos formativos y sus correspondientes competencias y aprendizajes.

El PE-GEP2011 plantea seis campos formativos: ⁴³

- 1.- Lenguaje y comunicación
- 2.- Pensamiento matemático

⁴³ Ibid Págs. 39-86.

- 3.- Exploración y conocimiento del mundo
- 4.- Desarrollo físico y salud
- 5.- Desarrollo personal y social
- 6.- Exploración y apreciación artística

En cada campo formativo enseña las características generales de los procesos de desarrollo y aprendizaje y en función de estos rasgos explica el enfoque para el trabajo de la educadora, indica las correspondientes competencias, y los aprendizajes esperados en términos de saber, saber hacer y saber ser

En la práctica docente, mediante el desarrollo de acciones congruentes, se definen los logros de los propósitos establecidos que constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula; gradúan progresivamente las competencias que los alumnos deben alcanzar para acceder a conocimientos cada vez más complejos, y son una guía para la observación y la evaluación formativa de los alumnos.

La ejecución del programa requiere una visión de largo alcance que permita a la educadora identificar en el Plan de Estudios de 12 años, cuál es la intervención que le demanda en el trayecto que le corresponde de la formación de sus alumnos, así como visiones parciales al tercero de preescolar, tercero y sexto de primaria y al tercero de secundaria.

El PE-GEP2011 propone al juego⁴⁴ como una posibilidad para el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños, en la educación preescolar.

Una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que mediante este pueden alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran, otra es propiciar la organización y focalización del juego y abrir oportunidades para que fluya espontáneamente. Estas prácticas hacen que la educadora sea un factor clave al establecer el

⁴⁴ Ibid. Págs.21-22.

ambiente, plantear una secuencia de actividades o situaciones sucesivas con niveles distintos de complejidad considerando los logros que cada niño y niña consigue y buscar motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar el desarrollo de sus competencias y potencialidades de aprendizaje.

En este sentido la educadora debe poner en práctica sus conocimientos, su iniciativa y su intuición para establecer el orden en que se abordará las competencias propuestas por el PE-GEP2011. Debe aprovechar la libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje, usar su criterio para el uso variado de estrategias ante diferentes situaciones ambientales en donde se desempeñan. La propuesta de este trabajo enfatiza al juego como una potencia para el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y en los niños, como lo propone el PE-GEP2011.

3.3 PLANIFICACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE⁴⁵

La planificación es un proceso fundamental para orientar el desarrollo de competencias, se debe considerar lo siguiente:

- Los aprendizajes esperados y los estándares curriculares como referentes.
- La articulación entre las estrategias didácticas y la evaluación.
- Generación de ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos
- Las estrategias didácticas deben propiciar el logro de los aprendizajes
- La evaluación como información para la toma de decisiones.
- Involucrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Parte fundamental del proceso educativo lo conforman las educadoras cuya función principal es contemplar en su planificación de actividades, tiempos y espacios que den lugar al juego, la comunicación, la investigación, la lectura y la creación, considerando que cuando las niñas y los niños participan, exploran y

⁴⁵ Ibid. Págs. 167-177.

aprenden requieren de un amplio margen para la espontaneidad, ya que sus descubrimientos se encuentran matizados por el ensayo-error, la imaginación, la improvisación y la reiteración de acciones, entre otros.

Estas estrategias de participación infantil demandan que las educadoras conozcan los procesos de aprendizaje y el desarrollo de las niñas y los niños,

Las educadoras deben mantener una actitud observadora a las conductas de los niños y las niñas, estimular su curiosidad y favorecer su necesidad de descubrimiento y explicación del mundo, estimular las libres acciones que realizan, intervenir activamente cuando el juego del niño parece decaer o tiene inconvenientes en tomar la iniciativa.

Por lo tanto su planeación debe estar orientada hacia la construcción de diferentes oportunidades de aprendizaje, a la selección de experiencias, a la organización, a los recursos, a la observación del medio, al propio ritmo y potencial de los niños y las niñas, lo que motiva la flexibilidad de la planeación, es decir que el reto de la educadora es satisfacer, los intereses y el potencial de las niñas y los niños y el currículo institucional lo cual se pondera mediante la evaluación del desarrollo integral de las niñas y los niños.

3.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA

En el capítulo III Planeación Didáctica de la Guía para la educadora del PE-GEP2011⁴⁶ se propone los temas de Planeación didáctica y Consideraciones para planificar la jornada diaria, estos como fundamentos para llegar a la concreción de un plan de actividades que seguirán un modelo propuesto en el capítulo IV llamado Situaciones de Aprendizaje y finalmente expone en el capítulo V La Evaluación para el Logro de Aprendizajes.

⁴⁶ Ibid. Pág.165.

En la planeación didáctica las educadoras seleccionan y organizan los contenidos de aprendizaje, definen la metodología de trabajo, la organización de los alumnos, los espacios físicos y seleccionan los recursos didácticos, las estrategias de evaluación y difusión de resultados

En las consideraciones:

Selección de los aprendizajes esperados y articulación de los campos formativos

Diseñar situaciones, proyecto taller o cualquier otra modalidad de trabajo

Articular aprendizajes de uno o más campos formativos

Desarrollo de capacidades en forma integral

Progresión paulatina de logros vinculados a los aprendizajes esperados.

Atención diferenciada y graduación en las situaciones de aprendizaje

Considerar las características de los niños según su grado al definir las formas de organización (lugares, tiempos, complejidad).

Consignas y cuestionamientos

Verificar que lo que solicitó o preguntó fue entendido por los niños, propiciando la reflexión.

Actividades de apoyo a los aprendizajes

Considerarlas como parte integrantes de las actividades para atender los campos formativos.

Actividades cotidianas o permanentes

Podrán incluirse en la planificación.

Recursos didácticos

Tener información actualizada acerca de los recursos con los que se cuenta en el aula, en el plantel y en la comunidad

Conocer su uso y utilidad

Tener un manejo adecuado de las diferentes opciones

Participación de las familias y otros adultos responsables de la atención del niño
Considerar la participación y apoyo que se demandará a las familias

Duración

Se sugiere que la planificación se realice de forma semanal y sea flexible.

Situaciones de aprendizaje

Pueden ser talleres, situaciones didácticas y proyectos, son el medio por el cual se organiza el trabajo docente, a partir de la planeación, con la finalidad de desarrollar las competencias correspondientes a los diferentes campos formativos.

Estas situaciones deben ofrecer experiencias significativas a los niños y las niñas y privilegiar relaciones de respeto, confianza, apertura, colaboración y diálogo entre docentes directivos, alumnos y familias.

Evaluación

La evaluación es un proceso que consiste en recabar información, formular juicios y tomar decisiones para mejorar, es necesario centrarla en los tres componentes fundamentales: los niños, las actividades que realizan y las educadoras. Tiene fundamentalmente de carácter cualitativo, está centrada en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje.

Se evalúan los aprendizajes esperados y la progresión con que se van adquiriendo es decir cómo los alumnos van construyendo sus aprendizajes, tomando como parámetro, los estándares curriculares, pruebas estandarizadas de carácter nacional o internacional, y las competencias que van logrando los niños, Los períodos específicos de evaluación son los siguientes:

Evaluación Inicial o diagnóstica.- conocer de los alumnos sus características, necesidades, capacidades y lo que saben y conocen. Será el criterio inicial para su planificación.

Evaluación intermedia.- se realiza a mediados del ciclo escolar, con la finalidad de sistematizar la información que se ha obtenido de los resultados de aprendizajes hasta ese momento,

Evaluación final.- consistirá en contrastar los resultados obtenidos, con los aprendizajes esperados y los estándares curriculares contemplados para el primer nivel de educación básica.

Evaluación permanente.- monitorear en todo momento, mediante el Diario de la Educadora, el proceso que desarrollan los niños y la niñas, con el fin de registrar información relevante para identificar aciertos, problemas o aspectos que se deban mejorar, y en su caso reorientar el trabajo diario, y hacer las modificaciones necesarias en el plan de trabajo.

3.5 PLANEACIÓN DE TRABAJO ESCOLAR

En el Jardín de Niños ERETBIN las planificaciones se acordaron de manera quincenal, aunque dependiendo de las Situaciones Didácticas (situación didáctica, taller o proyecto), estas planeaciones eventualmente pueden ser de más o menos tiempo, conforme el siguiente formato:

Ejemplo de situaciones didácticas:

Juego Social (de reglas)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para convivencias.
CAMPO FORMATIVO:	Desarrollo Personal y Social ASPECTO: Identidad Personal
COMPETENCIAS QUE FAVORECE:	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ambientes en que participa.

Estrategia lúdica: El juego de doña blanca.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Se organizará a los niños y niñas en círculo en el patio. Se plantearán las siguientes preguntas:

¿Conocen los juegos tradicionales? ¿Saben lo que significa Tradición?

¿Qué juegos conocen? ¿Les interesa conocer otros juegos? ¿Conocen el juego de **Doña Blanca**?

¿Cómo se juega? ¿Qué necesito para jugar?

Actividad: Se hace una rueda: se necesita un niño en medio del círculo que será Doña Blanca y otro afuera de la rueda, que será el "jicotillo".

Los niños de la rueda cantan: "Doña Blanca está cubierta de pilar, de oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca".

El jicotillo contesta: "Yo soy ese jicotillo que anda en busca de Doña Blanca" y pregunta: "¿está ahí Doña Blanca?".

Los niños de la rueda contestan: "no está, fue al mercado"...

El jicotillo pregunta así varias veces hasta que los niños contestan que sí está Doña Blanca, cuando esto sucede el jicotillo va pasando por los lugares en los que los niños se encuentran unidos de las manos y pregunta "¿de qué es este pilar?" y los niños contestan "de oro", el jicotillo vuelve a preguntar (señalando la unión de

las manos) "¿de qué es éste?", los niños contestan "de plata".

Una vez más, el jicotillo vuelve a preguntar "¿Y éste?", los niños contestan "de madera".

Cuando se dice que el pilar es de madera, el jicotillo lo rompe, Doña Blanca se echa a correr; cuando se echa a correr, el jicotillo tiene que atraparla.

Se preguntará que debemos cuidar para ir integrando las **reglas del Juego**: El jicotillo únicamente puede atrapar a Doña Blanca estando afuera del círculo, si regresa a él, ya no puede ser atrapada. si el jicotillo agarra a Doña Blanca, ella se vuelve jicotillo y el que era jicotillo se integra a la rueda.

Se escoge a otro niño para que haga el papel de Doña Blanca.

Pueden jugar niños y niñas y hacerle de jicotillo o de Doña Blanca.

Una vez que conozcan el Juego se preguntará ¿Para qué nos sirve conocer las reglas del juego? ¿Qué otras reglas podemos establecer?

Se jugará varias veces poniendo atención en la importancia de tener orden estableciendo reglas y cuidando la convivencia.

Cierre: Al finalizar el juego platicaremos de su experiencia ¿Qué les gusto de la ronda Doña Blanca ¿Qué les gusto del juego? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo va la canción? ¿Qué es importante de este juego? ¿Qué otras reglas pueden poner?

Recursos: Grabadora, discos de ronda con la música original, patio, niños, maestras.

Juego Social (cooperativo)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Aceptan gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en equidad, respeto, equipo y las ponen en práctica.
CAMPO FORMATIVO:	Desarrollo Personal y Social. ASPECTO: Relaciones Interpersonales.
COMPETENCIA QUE FAVORECE:	Establecer relaciones positivas con otro, basadas en el entendimiento, la aceptación, empatía trabajando en equipo.

Estrategia lúdica: La zapatería.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: La docente ambientara el salón en una Zapatería. Niños pasen al círculo de comunicación para platicar acerca de la zapatería realizando las siguientes preguntas ¿Qué hay en una zapatería? , ¿Hay distintas clases de zapatos?, ¿En una zapatería se trabaja en grupo? .Formaremos equipos de cinco compañeros para jugar a buscar el zapato en la zapatería.

Actividad: Que cada niño se quiten un zapato lo colocaran en medio del salón, junto con los zapatos de cada equipo, pediré a los niños que cierren los ojos, pediré a un niño de cada equipo que tome los zapatos y los esconda dentro del salón de modo que queden a la vista, los niños que escondieron los zapatos darán doce aplausos, al cabo de los cuales los niños abrirán los ojos y empezaran a buscar por todo el salón sus zapatos. Una vez que los hayan encontrado, se los pondrán y regresaran a su lugar.

Cierre: Que les pareció el juego, ¿Fue importante que en grupo buscaran su zapato? ¿Por qué? En equipo se encontró más rápido el zapato de cada compañero.

Recursos: Salón, zapatos de los niños.

Juegos Cognitivos (imaginativo)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Explicar qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.
CAMPO FORMATIVO:	Pensamiento Matemático ASPECTO: Número.
COMPETENCIAS QUE FAVORECE:	Plantear y resolver problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar, y repartir objetos.

Estrategia lúdica: Juguemos a la comida.

Desarrollo de la Estrategia

Inicio: Docente ambientara el salón en una cocina. Niños pasaran al cuadro de comunicación para platicar sobre que necesitamos para jugar a la comida.

Actividad: En subgrupos a elección de ellos, pasaran a las mesas en donde estarán diversos trastes de tamaños diferentes.

Colocaran la mesa y mencionaran cuantos trastes utilizaron en total, para cada niño, posteriormente se invitara a otro compañero y el tomara los trastes que crean necesarios para tener el mismo número que sus demás compañeros, ¿cuantos trastecitos necesitaste? , ¿Crees tener el mismo número que los demás? , ¿Cuántos vasos son en total?, ¿Qué necesitaste para saber cuántos vasos eran?, ¿todos tienen la misma cantidad de trastes?, ¿si quitan un plato del postre cuantos quedaron?

Cierre: Explicar cómo resolvieron los problemas que implican agregar, quitar e igualar y buscar estrategias que realizaron sus compañeros para saber cuándo se quita, agrega o iguala.

Recursos: Mesas, silla, platos, cucharas, tenedores, tazas, vasos, cuchillos, manteles, servilletas, floreros etc.

Juegos Psicomotores (motores)

APRENDIZAJE ESPERADO: Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, etc.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Físico y Salud, **ASPECTO:** coordinación, fuerza y equilibrio

COMPETENCIAS QUE FAVORECE: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Estrategia lúdica: Los canguros saltarines.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: la docente ambientara el patio en un bosque y les comentara a los niños y niñas que jugaran a los canguros saltarines dará las indicaciones, todos formaran una fila de niños y niñas, se entregara un costal a cada participante.

Actividad: Al dar una señal los niños y niñas se meten dentro del costal hasta la altura de las axilas.

Sujetándola con las dos manos, saltaran por el patio. La docente al dar una palmada se paran y se esconden dentro del costal excepto el nombre del niño o niña que diga, el niño o niña que dijo saltara entre los costales intentando pasar por el lado de todos los demás, finalizara el juego cuando pasen cinco niños o niñas.

Cierre: Se les mostrara un dibujo de un canguro, se plantearán las siguientes preguntas de acuerdo al dibujo que se les mostrara. Los canguros saltan o caminan de acuerdo al juego que realizamos, tienen un costal en su tronco ¿por qué?, quien se esconde en ese costalito en la ora del juego y que realizo el canguro (niño) brincar o correr.

Recursos: alumnos, costales, patio.

Juegos Psicomotores: (corporal).

APRENDIZAJE ESPERADO	Propone variantes a un juego que implica movimientos corporales para más corporales para hacerlo más complejo, y lo realiza con sus compañeros.
CAMPO FORMATIVO	Desarrollo Fisco y Salud ASPECTO: Coordinación, fuerza y equilibrio
COMPETENCIA QUE FAVORECE	Mantiene el control de movimiento que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Estrategia lúdica: Las cucarachas Bailarinas.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: La docente traza un círculo en el patio, Niños salgan al patio jugaremos a ser unas cucarachas bailarinas tomen sus lugares afuera del círculo.

Actividad: Al sonar la música los niños mueven su cuerpo respetando el círculo que está en el centro, la música para y los niños se quedan quietos donde están.

Cuando suena otra vez la música, vuelven a bailar, pero ahora todos dentro del círculo. El último que entra en él queda eliminado. Se repite la acción hasta que sólo queda un niño o niña bailando dentro del círculo.

Cierre: Que es lo que les agrado de esta actividad, ¿ les gusta bailar?, ¿Qué partes del cuerpo movieron? , ¿Dónde fueron mejor los movimientos de nuestro cuerpo en el círculo o fuera del círculo? , ¿Por qué? Me pueden explicar, ¿los movimientos si son como las cucarachas?, ¿Por qué?

Recursos: Grabadora, gis, música.

Juegos Psicomotores (Motriz)

APRENDIZAJE ESERADO:	Participa en juegos que implica habilidades básicas, como atrapar, golpear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.
CAMPO FORMATIVO:	Desarrollo Físico y Salud ASPECTO: Coordinación , Fuerza y Equilibrio
COMPETENCIAS QUE FAVORECE:	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicios físico.

Estrategia lúdica: Globos saltarines.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Se organizara a los niños en el patio se formaran equipos de cuatro grupos y la docente reparte a cada uno globos de colores, este juego se llama los globos saltarines. Dominaran el espacio por medio de la manipulación del objeto y su movimiento motriz.

Actividad: Los niños y niñas, con su globo, se dispersaran por el espacio del juego. Cuando el responsable pone la música, cada niño baila con su globo. Si paran la música, los niños sueltan los globos al aire y los vuelven a agarrar. Al niño que se le cae el globo al suelo, queda eliminado. Ganará el grupo de cuyo color quedan más jugadores.

Cierre: ¿Qué parte del cuerpo movieron para poder atrapar y golpear al globo? , ¿Al equipo que se les cae que es lo que paso?

Recurso: Patio, Globos de colores rojo, verde, amarillo, azul, grabadora.

Juegos cognitivo: manipulativo (construcción)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Hace referencia a diversas formas que observa en una actividad y dice en que otros objetos se ven esas figuras.
CAMPO FORMATIVO:	Pensamiento Matemático ASPECTO: Forma, espacio y medida.
COMPETENCIAS QUE FAVORECE:	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

Estrategia lúdica: Los albañiles.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Niños pasen al círculo de comunicación con su silla para platicar de un juego como construir la casa ¿saben cómo jugarlo?, ¿Quién construye una casa?, bueno formaremos equipos de cuatro, un compañero tomara las figuras y las meterá en una bolsa negra y esperaran a dar las indicaciones.

Actividad: Se armara una casita con diferentes figuras y luego el compañero que tiene las figuras en la bolsa negra esperara a que pasen sus compañeros meterán la mano en la bolsa negra y sacaran la figura y al tacto reconocen sus partes de esa figura de la casa es nombrándola: saque el techo, o saque la ventana, etc. Y armaran su casa el equipo que termine primero gana.

Cierre: Les gusto el juego, ¿Ya recordaron quien construye una casa? , ¿Qué figuras geométricas utilizamos para construir?, ¿ustedes ya habían construido algo parecido? Si o no

Recursos: Figuras como triángulos, cuadrados y círculos, Bolsa negra

Imagen de la casa.

Juego cognitivo (exploratorio o descubrimiento)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Utiliza referencias personales para ubicar el lugar de los objetos escondidos.
CAMPO FORMATIVO:	Pensamiento Matemático ASPECTO: Forma, Espacio y Medida
COMPETENCIA QUE FAVORESE:	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial

Estrategia lúdica: Encuentra el objeto.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Niños pasen al cuadro de comunicación con su silla para platicar de un juego el objeto escondido, alguien alguna vez ha jugado a este juego, saben las reglas del juego , les gustaría jugarlo.

Actividad: Un niño y una niña saldrán del salón, el resto del grupo determinará donde se esconde el objeto enseguida podrá pasar el niño al salón y tratar de adivinar donde se encuentra apoyándose de la inducción de sus compañeros (arriba, abajo, derecha, izquierda).

Al haber encontrado el objeto escondido comentaremos con los niños si les costó trabajo encontrarlo o no, con el apoyo de sus compañeros, si al buscar el objeto lo supieron guiar bien y así poderlo encontrarlo más fácilmente.

Cierre: Comentaremos los conceptos que aprendimos a parte de los que ya saben (arriba, abajo, derecha, izquierda) , y cuales fueron necesarios para poder encontrar el objeto escondido, ¿qué fue lo que más les agrado del juego y por qué?

Recursos: Objetos medianos que se encuentren en el salón como: una campana, materiales de plástico, etc.

Juego afectivo:(Juego dramático)

APRENDIZAJE ESPERADO:	Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos.
CAMPO FORMATIVO:	Expresión y Apreciación Artística ASPECTO: Expresión dramática y apreciación teatral.
COMPETENCIA QUE FAVORECE:	Expresar mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Estrategia lúdica: El parque.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Niños pasaremos al círculo de comunicación para explicar en lo que se convertirá el patio en un lindo parque, en donde se formaran equipos de seis, cada grupo creara a su manera, este parque tendrá una fuente, una farola, un banco y unos niños jugando con la pelota.

Actividad: La fuente será un participante, arrodillado con las manos juntas delante del pecho, haciendo cazoleta, como si contuviesen agua.

La farola será otro niño de pie con los brazos levantados en círculo y rodeando su cabeza. El banco estará formado por tres sillas colocadas una al lado de otra y dos niños sentados, que leen el periódico y el libro. Los dos restantes pueden jugar con la pelota por el espacio libre. Un equipo detrás de otro crea un parque, los demás observan el diseño de cada uno e intentan hacer otro parque diferente.

Cierre: ¿Niños han ido a un parque? , ¿Les gusto hacer su propio parque?, ¿Con su cuerpo les gusto improvisar lo que hay en un parque o les gusto mejor ser niños para jugar en el parque?

Recursos: Tres silla, una pelota, un periódico, un libro, patio.

Juegos afectivos: (Juegos dramáticos).

APRENDIZAJE ESPERADO:	Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos.
CAMPO FORMATIVO:	Expresión y apreciación artística ASPECTO: Expresión dramática y apreciación teatral.
COMPETENCIA QUE FAVORECE:	Expresa mediante el lenguaje oral, gestual, y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Estrategia lúdica: Los doctores.

Desarrollo de la Estrategia.

Inicio: Niños pasen al círculo de comunicación sentados, se propone a los niños que inventen una historia a partir de los objetos que se muestren (estetoscopio, abate lenguas, jeringa, bata, medicamento, maletín, curitas, martillo, termómetro) y lo que observan dentro del salón de clases, ¿Quién ocupa estos objetos?, ¿Qué es lo que observas en el salón?

Actividad: La docente formara equipos en donde cada equipo se organizara para inventar una historia de acuerdo a los objetos que se nombraron.

La docente empezara diciendo a cada equipo lo que está pasando y los niños participaran en este juego donde improvisarán y dramatizaran la historia de acuerdo a lo que la docente dice en la historia.

A tal niño le duele la cabeza y tiene fiebre esta acostado en su cama y su mamá llama a quien-----

Cada equipo escogerá al doctor, el papá, la mamá y el enfermo.

Cierre: ¿A que jugamos? , ¿Cuáles son los objetos que ocupa el doctor? , El salón a que se parece, les gusto el juego del doctor.

Recursos: Ambientación del salón, material del doctor, etc.

CONCLUSIONES

Una de muchas afirmaciones que se pueden exponer como conclusión, en la educación preescolar, es decir que el aprendizaje más valioso y con un alto grado significativo se produce a través del juego. Al ser una actividad espontánea, debe de realizarse en todo momento de la vida preescolar en un entorno apropiado con materiales y modelos que motiven al niño. Una condición indispensable es dejar que el niño juegue libremente, para que libere su capacidad simbólica a través de gestos, imitaciones, onomatopeyas y juguetes.

El juego es un elemento útil de la educación infantil, es la oportunidad para conocer el pensamiento del niño. Una particularidad del juego es que representa cómo los niños ven la vida circundante, las acciones, las actividades de las personas y sus interrelaciones en el ambiente creado por la imaginación infantil además de los roles que representan en sus juegos.

La incorporación del juego y el juguete como un medio pedagógico, ayuda al desarrollo mental y de equilibrio afectivo, y como material auxiliar, permite al niño experiencia sensoriomotriz y social, además de que desarrolla sus sentidos, su inteligencia y de su sociabilidad.

La importancia del juego para los preescolares, en relación con su desarrollo y la gestión educativa, implica incidir estrategias didácticas como estudio, como trabajo, como una forma de educación y como una vía para conocer el mundo circundante. De cómo se manifieste el niño en el juego, depende mucho su actividad como trabajador en el futuro, por eso su educación tiene lugar ante todo en el juego.

Si los niños juegan sin una dirección y las educadoras no dan importancia al juego, no será posible lograr el desarrollo adecuado para su edad así como su independencia y autonomía. Dependerá entonces del compromiso y responsabilidad de la educadora el guiar y organizar el juego en su grupo para que

este sea un medio de enseñanza aprendizaje y sobre todo un colaborador en el desarrollo de la independencia y autonomía de los niños.

El juego debe ser el eje central del desarrollo integral de los niños, se debe convertir en un método pedagógico para procesar la imitación, la imagen espacial, el dibujo en funciones simbólicas, en pensamiento lógico espacial y en pensamiento causal.

BIBLIOGRAFÍA

ALEMÁN GARCÍA Efraín. El Juego. et al. Antología Básica. México, UPN, 1994.

ALVA ROSAS, Cristina. Et al. Secretaría de Educación Pública. México, 1996.

ARDILLA, Rubén. Psicología del aprendizaje. México, Siglo XXI, Decimotercera edición.

ARRIBAS, Lucía. Et al, Actividades Lúdicas. Madrid. Popular, S.A.

AZEVEDO, Fernando. Sociología de la Educación. México, Fondo de Cultura Económica, Primera edición en español 1942, Decimotercera reimpresión, 1990.

CASTELLANO PÉREZ, Ernesto. Et al. Plan estratégico de transformación Escolar. México, Secretaria de Educación Pública, Primera Edición.

FERNÁNDEZ GARCÍA, José Roberto. Ludología II, México, Bachillerato Tecnológico en Puericultura.

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL. Secretaría de Educación del Distrito Federal, Dirección Ejecutiva De Educación Básica, Propuesta Alternativa Integral para la Educación Inicial y Preescolar. Centro de Atención Infantil, Distrito Federal. México, Mayo 2010, Segunda edición.

HOHMANN Mary, et al. La Educación de los Niños Pequeños en Acción. México, Trillas ,S.A. de C.V. Primera edición.

Instituto de Investigaciones Pedagógicas A.C. Propuesta Alternativa Integral para la Educación Inicial y Preescolar. Secretaría de Educación del Gobierno del Distrito Federal, 2010.

KURT, Haas. Psicología de la Vida Humana. México, Pax, 1970.

LANE HOWARD y Beauchamp Mary. Comprensión del Desarrollo Humano. México, Pax, 1975.

LUDOLOGÍA II. México, Primera edición.

MARIOTTI, Fabián. Creatividad y Desarrollo de la Personalidad a Través del Juego. México, Trillas, Segunda, 2009.

MAKARENKO ANTON. Conferencias de Educación Infantil. México, Quinto Sol S.A. 1985.

ORTEGA, Rosario. Un Marco Conceptual para la Interpretación Psicológica del Juego Infantil. España, Ed. Universidad de Sevilla, 1990.

PONCE, Aníbal. Educación y Lucha de Clases. México, Mexicanos Unidos, Cuarta edición, 1981.

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

ROS, Jordina. Et al. Juegos de Espacio. España. Parramón Ediciones S.A. 2010.

SÁNCHEZ JARA, Alicia. Juegos y Cantos Tradicionales de México. México, Trillas, 2013.

SAVATER, Fernando. El valor de educar. México, Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América, Primera Edición 1997.

TOBÓN TOBÓN, Sergio. Aspectos Básicos de la Formación Basada en Competencias. Bogotá, ECOE, 2006.

REFERENCIAS DE INTERNET

- Como se Desarrolla la Personalidad del Niño <https://www.youtube.com/watch?v=R0fv6UbHL38> recuperado el 14 de enero de 2014
- SUÁREZ NINES DE GRADO. Módulo: El Juego como Herramienta Educativa México <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Cmo-Herramienta-Educativa/2565814.html> recuperado el 19 julio de 2011
- MENESES MONTERO MAUREEN, et al. El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Costa Rica. Universidad de Costa Rica Costa Rica,
- Recuperado 13 de febrero 2011
- MONROY ANTÓN ANTONIO, et al. Teorías sobre el origen del juego. Argentina. Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 153, <http://www.efdeportes.com/> recuperado Febrero 28 de 2011
- Fundación Wiki media, Inc Teorías del juego. España. http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_juegos Publicada el 7 de enero de 2015