



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD UPN 162**

***“LUDOTECA E INTEGRACIÓN SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR”***

**WENDY ANGELINA JASSO PIÑA**

ZAMORA, MICH, SEPTIEMBRE DEL 2014.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD UPN 162**

***“LUDOTECA E INTEGRACIÓN SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR”***

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN, VERSIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA PARA  
OBTENER EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR  
QUE PRESENTA:**

**WENDY ANGELINA JASSO PIÑA.**

**ZAMORA, MICH, SEPTIEMBRE DEL 2014.**

## DICTAMEN

## DEDICATORIA.

Este trabajo lo dedico en especial a mi esposo: Salvador Hernández Morales, que ha recorrido a mí lado este largo y difícil camino que nos ha brindado disgustos pero a la vez alegrías, mismas que hemos afrontado juntos, por lo cual siempre tendrá un lugar en mi vida y corazón, gracias mi vida por culminar esta etapa en nuestras vidas, tan importante para mí, te amo.

A mis padres: Emilio Jasso Naranjo y Josefina Piña Ayala, por todo el apoyo moral, que me han brindado, y sobre todo por darme la vida, los quiero.

A mis hermanos: Emilio Issai y Jorge Eduy, para que sirva de ejemplo esta meta que he culminado, y sepan que a pesar de las adversidades se puede salir adelante, ánimo.

A mi suegra: María Feliciano Morales Martínez, por estar al pendiente de mi realización y por el apoyo brindado en momentos difíciles, gracias.

A mi asesor: Mtro. Joaquín López García, por la gran oportunidad que me brindó, para poder terminar mi carrera, gracias.

Cuando nacemos, nosotros lloramos,  
Y todos a nuestro alrededor lloran,  
Vive la vida de tal forma,  
Que cuando tú mueras,  
Tú sonrías, mientras,  
Todos a tu alrededor lloran.

# ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
INTRODUCCIÓN .....	7
CAPÍTULO 1: EL MEDIO SOCIAL DEL NIÑO .....	10
1.1 Tlazazalca, Michoacán.....	10
1.1.1 Características naturales .....	10
1.1.2 Características sociales.....	11
1.1.3 Características económicas .....	12
1.1.4 Características educativas.....	14
1.2 El jardín de niños .....	16
1.2.1 “Jesús Terán”.....	16
1.2.2 Los peques de 3 <sup>o</sup> “A” .....	19
1.2.3 Características del aula .....	21
1.3 Diagnóstico: Nivel actual de los niños.....	22
1.3.1 Competencias desarrolladas previas a la aplicación de la alternativa	23
1.4 Herramientas de recopilación de datos .....	25
1.4.1 Observación .....	25
1.4.2 Entrevista .....	28
1.4.3 Cuestionario.....	29
CAPÍTULO 2: PROBLEMAS DETECTADOS EN EL AULA .....	31
2.1 ¿Qué es un problema? .....	31
2.2 Delimitación .....	35
2.3 Planteamiento de la alternativa.....	37
2.4 Justificación .....	39
2.5 Propósitos .....	39
2.6 Conceptualización.....	40
CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	41
3.1 La ludoteca .....	41
3.1.1 Historia y evolución.....	41
3.1.2 Justificación y conceptualización .....	42

3.1.3 Funciones de las ludotecas .....	43
3.1.4 Programación y organización .....	44
3.1.5 El ludotecario .....	45
3.1.6 Funciones del ludotecario .....	47
3.1.7 Recursos metodológicos .....	48
3.2 Programa de Educación Preescolar 2004.....	53
3.3 Jean Piaget .....	55
3.3.1 Postura respecto al juego .....	55
3.3.2 Análisis sobre el juego en niños preescolares .....	59
3.4 Lev Vygotsky .....	63
3.4.1 Postura respecto al juego .....	63
3.4.2 Análisis sobre el juego en niños preescolares .....	67
<b>CAPÍTULO 4: LUDOTECA E INTEGRACIÓN SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR .</b>	<b>71</b>
4.1 Alternativa de innovación .....	71
4.2 Plan de acción de la alternativa de innovación .....	74
4.2.1 Fase de desarrollo: la ludoteca en el jardín de niños: “Jesús Terán” .....	74
4.2.2 Fase de evaluación: ¿Que tanto he logrado con la alternativa? .....	76
4.3 Taller de padres .....	77
4.3.1 Actividad 1: Nuestra experiencia como padres.....	77
4.3.2 Actividad 2: Cómo es mi familia.....	78
4.3.3 Actividad 3: Los oficios de mi comunidad .....	79
4.3.4 Actividad 4: Hagamos la limpieza y decoración del jardín de niños.....	79
4.4 Cronograma de actividades con los niños y padres.....	80
<b>CAPÍTULO 5: EVALUACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS MEDIANTE LA LUDOTECA.....</b>	<b>83</b>
5.1 Alcances y limitaciones .....	83
5.2 Evaluación general de la propuesta .....	84
5.3 Posibles soluciones o alternativas .....	85
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>87</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>89</b>
<b>REFERENCIAS ELECTRÓNICAS .....</b>	<b>92</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>93</b>

## INTRODUCCIÓN

La falta de socialización en el niño observada durante la realización de esta alternativa, permitió desarrollar la creación de una ludoteca, para que mediante esta herramienta de trabajo el niño comenzara a forjar relaciones sociales armónicas y de aprendizaje.

De esta forma el presente proyecto se realizó mediante la modalidad de Intervención Pedagógica, en la comunidad de Tlazazalca, Michoacán, en el jardín de niños: "Jesús Terán", su elaboración comenzó en el año 2010, el trabajo realizado fue en conjunto puesto que intervinieron padres de familia, niños, el personal docente y administrativo de la institución, así como autoridades municipales, para la realización tanto física como académica de la Ludoteca.

Es muy satisfactorio darse cuenta que lo que en un comienzo fue un proyecto muy ambicioso, ahora esté funcionando dentro del jardín de niños ya que permite que el aprendizaje del infante sea más interesante y significativo, mediante la ludoteca.

Capítulo uno llamado: el medio social del niño.

Abarca los temas relacionados a la comunidad de Tlazazalca, desde su medio natural, social, económico, educativo, hasta llegar al jardín de niños "Jesús Terán", rescatando el entorno escolar, su infraestructura, hasta el grupo 3ºA" donde se identificó la problemática, tomando en cuenta el nivel académico grupal, para lograr así recabar un diagnóstico, utilizando diferentes herramientas de recopilación de datos, como la observación, la entrevista y el cuestionario, que se aplicó a niños, docentes y padres de familia.

Capítulo dos llamado: problemas detectados en el aula.

Se explica concretamente en que consiste el problema, para así poder detectar las conductas que se identifican en el grupo, mismas que afectaban el desempeño escolar de los alumnos, para después realizar un filtro para identificar los más relevantes y así elegir el más prioritario y describir en que consiste dicho problema elegido para poder buscar una alternativa para tratar de solucionarlo, justificando en todo momento por qué se consideró el de mayor impacto en coartar el aprendizaje significativo de los educandos, y así poder diseñar los propósitos a lograr mediante la aplicación de la alternativa.

Capítulo tres llamado: fundamentación teórica.

¿Qué es una ludoteca?: describe su historia y evolución, justificación y conceptualización, sus funciones, programación y organización, el ludotecario, recursos metodológicos, áreas, ejemplos de líneas de acción y de objetivos.

El Programa de Educación Preescolar 2004: síntesis de cómo surgió, a que se refiere, como está dividido, y como se evalúa por medio de este.

Se tomaron en cuenta dos grandes expositores de la psicología: Jean Piaget y Lev Vigotsky, definiendo su postura y análisis respecto al juego respectivamente.

Jean Piaget: realiza acciones centradas sobre sí mismo, no impuestas y ejecutadas por placer, predominan las acciones de asimilación sobre las de acomodación.

Considera 3 tipos de juego: de simple ejercicio, simbólicos y de reglas...

Hay juegos elementales que no necesitan de imaginación simbólica ni reglas (juegos de animales). Los juegos simbólicos son generalmente los de ejercitación de tendencias familiares (principalmente los de instinto materno) que generalmente se consideran más la imitación de la propia madre, ya que las actitudes están inspiradas por el medio ambiente.

Lev Vigotsky: a medida que crece el niño su dependencia respecto a los juguetes disminuye, crea conceptos abstractos a través de los cuales entiende el mundo.

Los niños adquieren reglas sociales y también lo que ahora denominamos autorregulación u autocontrol, y este se produce a través de la actividad lúdica...

Capítulo cuatro llamado: ludoteca e integración social del niño preescolar.

Se presenta y ejecuta el plan de acción de la alternativa ya propuesta mediante tres fases, en las cuales se manifiestan las competencias a favorecer, como se implementará la ludoteca en el jardín de niños “Jesús Terán”, y finalmente los avances que se han logrado.

Después se describen las actividades del taller de padres, mismas que se desarrollaron en cuatro actividades o sesiones.

Finalmente se implementa el cronograma de actividades a realizar con los niños, así como las herramientas de evaluación de la alternativa como el cronograma de horarios para asistir a la ludoteca, inventario de materiales de la ludoteca, gráfica mensual de avances de socialización en los niños, informe mensual de avances y retrocesos en las actividades de la ludoteca, cuestionario a niños, encuesta a padres de familia respecto a la ludoteca.

Capítulo cinco: evaluación de resultados obtenidos mediante la ludoteca.

Esta parte del trabajo fue muy importante para la valorización del empeño impuesto en buscar un verdadero cambio en la educación de nuestros pequeños, implementando nuevas herramientas de aprendizaje como la ludoteca, se toman en cuenta los alcances y limitaciones que se observaron en la práctica, así como una evaluación generalizada de la alternativa, para así diseñar o planificar nuevas actividades o reforzar las que ya se han aplicado, esto mediante gráficas, cuestionarios y entrevistas que nos permitan medir el alcance y limitaciones que se presentaron durante la práctica docente.

Siendo en todo momento conscientes de que los objetivos no serán en su totalidad satisfactorios, pero que pueden ajustarse para lograr mejores resultados.

# **CAPÍTULO 1: EL MEDIO SOCIAL DEL NIÑO**

## **1.1 Tlazazalca, Michoacán**

### 1.1.1 Características naturales

El Municipio de Tlazazalca se ubica al norte del Estado de Michoacán. A bordo de la carretera Zacapu-La Piedad. Colinda al Norte con Churintzio, al Sur con Purépero, al Este con Penjamillo y al Oeste con Tangancícuaro. (SEP: 1989).

El jardín de niños "Jesús Terán" se encuentra ubicado en el norte de Tlazazalca. Con domicilio en 05 de Mayo sin número, colonia centro.

La densidad de la población es de 297.45 kilómetros cuadrados lo cual representa un 0.5% del total del estado; la mitad de la área es montañosa la otra parte comprende tierras de cultivo de riego y temporal. (GOBMICH: 1988).

En relación a hidrología cuenta con manantiales que sirven para el uso doméstico, y las presas las cuales son utilizadas para el riego.

Los cultivos de aquí son el maíz, frijol, garbanzo, camote, y el olleto, este último acabó con la agricultura de Tlazazalca debido a la existencia de muchas parcelas en la comunidad y a la comercialización para las personas que tienen ganado.

El clima de la localidad es templado y favorece mucho todo el año, en cuestión de la agricultura y ganadería, y a la gente ya que es un clima favorable y no perjudica en nada a estos tres sectores.

El tipo de vegetación es conífera, motivo por el cual consta en mayor parte de pinos y encinos, nopal, huizache, árboles frutales como el guayabo, limón, toronja, lima, durazno, granada, míspero y naranja agria y dulce, entre otros.

En Tlazazalca son muy importantes los árboles frutales ya que favorecen en las necesidades básicas tanto alimenticias como comercialmente, por lo cual en la mayoría de los hogares hay árboles frutales.

Los animales que existen en la comunidad son: gallinas, pájaros, aves de diferentes especies, perros, chivos, puercos, vacas, borregos, caballos, burros, mulas, conejos, liebres, guajolotes, entre otros. El ganado que crían es el porcino y el vacuno.

La orografía: el relieve del municipio de Tlazazalca está constituido por el sistema volcánico transversal y parte de la sierra de Purépero.

El suelo es de tipo vertisol de textura arcillosa y de color negro. Estas superficies datan del periodo mioceno, cenozoico, terciario y cuaternario.

El municipio se encuentra rodeado de cerros teniendo entre los más altos el Cerro Prieto con 2300 m., de altura sobre el nivel del mar, el resto son de menor altura. (op.cit).

Lo anterior permite darse cuenta del contexto que rodea al niño, para así poder comprender de una mejor manera su comportamiento dentro y fuera del aula.

### 1.1.2 Características sociales

Antecedentes Históricos.

Tlazazalca fue fundado por los tarascos en 1529. A este pueblo los tarascos le llamaron "Cuerecan" que quiere decir tierra negra, después los primeros Colonizadores le llamaron pueblo "Birjo", pero al llegar los aztecas a este lugar le pusieron el nombre que actualmente tiene que es Tlazazalca que significa: Agua Zarca. Mucha gente dice que Tlazazalca era cabecera municipal de La

Piedad. Los primeros pobladores comenzaron a vivir en esta comunidad desde 1619 y desde entonces ya lleva el nombre de Tlazazalca. (GOBMICH: 1989)

La Religión que predomina en la comunidad es la católica pero aun así está muy marcada también por los Testigos de Jehová por lo cual se puede decir que está dividida.

Costumbres y festividades tradicionales, religiosas y cívicas.

Las fiestas tradicionales de tipo religioso son el Día de Corpus, el Día de San Miguel (29 de Septiembre) ya que es el patrono del pueblo.

Las fiestas Cívicas son: el 13 (día de los Niños Héroes), 15 y 16 (día de la Independencia de México) de Septiembre y el 20 de Noviembre (día de la revolución Mexicana), mismo en los que se realiza un acto cívico y desfile de las instituciones educativas de la comunidad con la participación del H. Ayuntamiento del Municipio.

El 15 de Septiembre se lleva a cabo un pequeño programa cultural, participando las escuelas para que posteriormente el Presidente Municipal promulgue el grito de Independencia tradicional.

### 1.1.3 Características económicas

La infraestructura socioeconómica de la comunidad.

Vías de acceso a la comunidad: la carretera 55 que comunica a La Piedad-Morelia, y la brecha que comunica a Tlazazalca-Zamora. (SEP: 1989).

Fuentes de trabajo.

Se cuenta con granjas porcinas, tierra de cultivo, carpinterías, ganaderías, tienda de abarrotes, florerías, centro de transformación de lácteos (queso, crema, requesón), herrerías, negocio de fabricación de pólvora y juegos pirotécnicos, comercializadora de materiales para la construcción, restaurantes, panaderías.

Existencia de empresas.

En Tlazazalca no se cuenta con ninguno de estos servicios.

Alimentación básica de la comunidad y tipo de vivienda:

Su alimentación consiste en carne de res, puerco, pollo, pescado, frutas, verduras, y legumbres como el frijol, arroz, lentejas, así como el huevo y las tortillas de maíz y pan, el consumo de queso y crema y leche, son los más tradicionales debido a que ahí se elaboran, todo esto de acuerdo a las posibilidades económicas de cada persona.

El tipo de vivienda que predomina en la comunidad es de adobe en lo que se refiere a las construcciones antiguas y las de construcción actual es de tabique o concreto.

Las casas cuentan generalmente con dos cuartos y una cocina, baño y patio (con huertos de árboles frutales), en su mayoría son propias pero generalmente de gente que está emigrada, por lo cual algunas son rentadas a personas de la misma comunidad tal es el caso principalmente de parejas jóvenes y pequeñas familias y aun en menor número son prestadas.

Programas de desarrollo comunitario existentes:

La comunidad cuenta con el DIF (Desarrollo Integral de la Familia), 60 y más, PROGRESA (Programa de Educación, Salud y Alimentación), Seguro Popular, y los apoyos que brinda la Presidencia Municipal.

Servicios públicos.

Cuenta con transporte de autobús, taxis, combis, carros particulares, hay

servicio postal, Banco Nacional de México (BANAMEX), baños públicos y municipales, agua potable, luz eléctrica, drenaje, pavimento, casetas telefónicas, internet y servicio de fax, entre otros.

Los servicios de asistencia médica.

Los Servicios Médicos con que cuenta Tlazazalca son el Centro de Salud (S.S.A.), Médicos Particulares, Generales, Dentistas.

Centros de diversión recreativa y deportes.

Los lugares de Recreación de la comunidad son dos balnearios, uno de aguas termales y el otro de aguas de manantial, en los cuales se practica la natación, la cancha de básquet-bol municipal y el campo de fut-bol de la comunidad, en los cuales se practican estos deportes, una plaza de toros, y pista para carreras de caballos, recientemente se inauguró la unidad deportiva, la cual cuenta con juegos metálicos para los niños, gimnasio al aire libre, canchas de básquet-bol, vóley-bol, fut-bol rápido, andadores para atletismo, cenadores para visitantes.

El tiempo libre lo dedican al deporte en los gimnasios, o en actividades al aire libre.

Los señores pasan su tiempo libre en el billar y juegos de azar, mientras las amas de casa utilizan su tiempo libre bordando y haciendo otro tipos de trabajos manuales como la repostería.

#### 1.1.4 Características educativas

Durante la gubernatura del General Lázaro Cárdenas (1928-1932). En Tlazazalca como en todo el Estado se desarrolló un programa de educación popular que abarcaba la extensión de la enseñanza para todos, el incremento y el equipamiento de las escuelas. Se cree que después de ese momento empezó

a funcionar la única escuela primaria en la población, ubicada en el local que actualmente ocupa la biblioteca pública municipal y que posteriormente también se impartieron en ese lugar clases de secundaria, funcionando como escuela particular.

Durante el período de gobierno en el Estado del Ing. Cuauhtémoc Cárdenas (1980-1986), se sintió nuevamente la inquietud por la superación y con el apoyo de su mandato, se realizaron importantes obras en materia de educación, se construyó el plantel de la Secundaria, y en el último año de gobierno empezó a funcionar el Colegio de Bachilleres, siendo este por un año, extensión del de Cherán mismo que hoy en día cuenta con edificio propio y funciona como plantel. (GONZÁLEZ: 1995)

Actualmente existen en el municipio de Tlazazalca un total de 31 centros educativos del sistema federal, de los cuales se cuentan 10 de Preescolar, 17 Primarias, 3 Secundarias y 1 Colegio de Bachilleres. Y un colegio particular de religiosas donde se imparte la educación primaria.

En Tlazazalca están funcionando 2 Preescolares, 2 Primarias (doble turno matutino-vespertino), 1 Colegio Particular, 1 Secundaria Federal, y 1 Colegio de Bachilleres.

Aproximadamente el 60% de la población cuenta con estudios incompletos a nivel Primaria, lo cual nos muestra un alto nivel de deserción escolar en el municipio.

Un problema manifiesto es sin duda la falta de continuidad educativa entre los jóvenes con posibilidades de realizar estudios a nivel profesional fuera del municipio, entre otras razones por preferir emigrar a los Estados Unidos de América, en busca de mayores ingresos y un mejor nivel de vida.

## 1.2 El jardín de niños

### 1.2.1 “Jesús Terán”

Se encuentra ubicado en la comunidad de Tlazazalca, Michoacán en la calle 5 de Mayo s/n. de la colonia centro con clave: 16DJNO260U; de la zona escolar 042 perteneciente al sector 05. Mismo donde llevo a cabo mi práctica docente los días lunes y martes de cada semana en el grupo de 3º“A”, desde las 8:30 a.m. a 1:00 p.m.; con apoyo de la educadora a cargo la Profesora Nelly Guzmán Palacios.

El 21 de enero de 1982 se realizó una reunión en el salón ejidal para realizar el acta del comité pro-construcción y donación del terreno con el presidente municipal C. Luis Andrade Chávez a quien acompañaron personas del comisariado ejidal y del comité de vigilancia. La donación del terreno lo hizo el C. Miguel Vázquez Ríos (ejidal), encontrándose dicho terreno limitado al norte con Miguel Vázquez Ríos (calle), con 50 metros. J. Guadalupe Vaca y varios (barda), con 43 metros. J. Salud García Ruiz y otros con 76 metros. Y J. Santos Rubio Bravo. Línea 60 metros en total con una superficie de 3,503.78 metros cuadrados. El 12 de febrero de 1982 se tomó el acuerdo de que el gobierno pondría el 75% y el pueblo el 25% de lo que se necesitara para la construcción del jardín de niños lo que se construyó y que se llama primera etapa fueron 3 aulas. Una dirección y servicios sanitarios con la aportación de 300,000.00. (op.cit)

#### Jesús Terán (1821-1886).

Jesús Terán nació en Aguascalientes. El día 14 de enero de 1821 y falleció en París en 1886.

Fue un brillante político y diplomático, que junto con la manera de desempeñar nos señala dos cargos. Pero por el momento lo que nos interesa es su colaboración en la carrera de abogado en el seminario de abogados y posteriormente ingresó al seminario conciliar de Zacatecas ahí desempeño el cargo de político como jefe.

Encabezó una serie de grandes esfuerzos para actuar en pro de la educación en el pueblo, de manera que favoreció a la instrucción primaria: fundó una escuela de

Artes y Oficios además del Instituto Científico y Literario en el cual quedó como director. ([www.aguascalientes.gob.mx](http://www.aguascalientes.gob.mx) Consultado 22 de septiembre del 2011).

Tipo de plantel educativo.

Construido por el CAPFCE (Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas), con un total de 4 aulas, 2 baños, dirección, desayunador, salón de usos múltiples, ludoteca, plaza cívica (concreto y techo), áreas verdes amplias en su mayoría árboles y un total de 5 jardineras con barandal, juegos mecánicos, llantas de colores y 3 bancas de metal.

Estado actual del plantel.

La iluminación existente es la luz eléctrica y natural, con mobiliario básico, material didáctico suficiente excepto que algunos necesitan reparación, el patio cívico requiere reconstrucción del pavimento, en cuanto a los muebles para el educador hacen falta escritorios, el salón de usos múltiples le hace falta enjarrarlo mientras a la ludoteca le hacen falta los cristales.

Organigrama del jardín de niños.

NOMBRE	FUNCIÓN
Josefina Piña Ayala	Directora comisionada.
Nelly Guzmán Palacios	Educadora.
Lucero Mojica Moreno	Educadora.
Norma Lizzette Rubio Hernández	Educadora.
Dalia Noemí Jiménez García	Educadora.
Alexis Martín Juárez Contreras	Profesor de Educ. Física
Wendy Angelina Jasso Piña	Educadora (practicante).

Tabla 1. Personal del jardín de niños.

Los niños que asisten horario y grupos.

GRUPO	NIÑOS	TURNO
1°“A” y 2°“B”	23	Matutino
2°“A”	24	Matutino
3°“A”	18	Matutino
3°“B”	17	Matutino

Tabla 2. Grupos y número de integrantes.

Total: 82 niños.

Horario de asistencia: 9:00 a.m. a 12:00 p.m.

Grupos: 4.

Es una institución del Sistema Federal.

Funcionamiento de las comisiones que se realizan.

TÉCNICO-PEDAGÓGICO	Abarca las actualizaciones mediante cursos pedagógicos, los consejos técnicos realizados cada fin de mes, el incorporar novedosas formas de trabajo para utilizar con los niños, así como el diseño de diferentes actividades en grupales e individuales entre el personal que labora en el jardín de niños.
ACCIÓN SOCIAL	Actividades unitarias y en conjunto para provocar el beneficio a la comunidad, que el niño conozca más directamente los servicios que su población le ofrece, así como campañas de limpieza y salud.
HIGIENE Y MANTENIMIENTO DEL JARDÍN	Actividades de limpieza y mantenimiento en las cuales se involucre a los padres de familia, niños y personal para dar un mejor aspecto al centro de trabajo, y mantener las aulas en condiciones óptimas de limpieza y mantenimiento

	para el beneficio de los educandos.
ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO	Aplicar las diferentes técnicas existentes para la elaboración de material didáctico explotando así al máximo el potencial de los recursos con los que se cuenta.
GUARDIAS Y RESGUARDO	Realizar roles de guardias para salvaguardar la tranquilidad y seguridad tanto personal como material de lo existente en la institución, haciendo hincapié en los recesos escolares (vacaciones).

Tabla 3. Funciones pedagógicas desempeñadas.

Las relaciones humanas entre el personal de trabajo son de respeto y compañerismo, al igual que con los padres de familia. El diagnóstico de la comunidad es un estudio que se hace para tener conciencia del desarrollo y características de la misma, y así poder observar los beneficios que se pueden desarrollar dentro de la práctica docente en el aula para mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos.

### 1.2.2 Los peques de 3°“A”

¿Qué es el grupo? Entendemos por grupo una pluralidad de individuos que se relacionan entre sí, con un cierto grado de interdependencia, que dirigen su esfuerzo a la consecución de un objetivo común con la convicción de que juntos pueden alcanzar este objetivo mejor que en forma individual. El grupo se caracteriza por ser una pluralidad de personas que conforma un conjunto, una unidad colectiva vinculada por lazos reales. Es a su vez una unidad parcial inserta en el seno de una colectividad más amplia, y una entidad dinámica que, sin embargo, tiende a estructurarse y a organizarse en busca de una estabilidad relativa.

La interacción es la esencia del grupo. No habría grupo sin interacción, sino simplemente un cúmulo de personas sin más, sin sentido ni dirección ni propósito. No estaría contemplada como grupo una aglomeración casual o accidental, como sería el caso de un cierto número de personas que coinciden en el metro. Los colectivos de mujeres, de personas mayores o de universitarios, por ejemplo, son categorías o unidades teóricas que tampoco entrarían en la consideración de grupo. (BALLENATO: 2005.).

Aspectos que caracterizan al grupo:

1. Interacción: los miembros interactúan con cierta frecuencia, de forma personal y a partir de ciertas pautas establecidas. La conducta y acciones de cualquiera de sus miembros sirven de estímulo al comportamiento de otros.
2. Interdependencia: los individuos dependen unos de otros para poder alcanzar los objetivos grupales. No solamente interactúan, sino que también comparten normas o desempeñan funciones que se complementan.
3. Finalidad: sus integrantes realizan actividades colectivas que contribuyen al logro de objetivos comunes.
4. Percepción: el grupo es directamente observable; los miembros perciben la existencia del grupo, tienen un sentimiento de pertenencia al mismo, y se comportan como grupo de cara al exterior. Su entidad es reconocida como tal por sus propios miembros y por los demás.
5. Motivación: el grupo permite satisfacer necesidades individuales, tanto explícitas como implícitas. Las primeras suelen encajar directamente con las tareas y el objetivo concreto del grupo. Las implícitas pueden resultar menos evidentes, amistad o liderazgo, por ejemplo- pero movilizan al individuo a participar en las actividades grupales.
6. Organización: el grupo tienen una determinada estructura que se traduce en la distribución de papeles, configurando un sistema de roles entrelazados que representan un cierto nivel o estatus, así como una serie de normas de funcionamiento compartidas.
7. Actitud: el grupo comparte determinadas actitudes y valores que forman parte

de su propia cultura.

8. Estabilidad: la interacción entre los miembros no es algo puntual, sino que se produce con una relativa duración en el tiempo. La estabilidad vendrá marcada por el tipo de grupo. ([www.losrecursoshumanos.com/Artículos](http://www.losrecursoshumanos.com/Artículos) Consultado el 14 de marzo del 2012)

Para comenzar se practicó en el grupo de 3<sup>o</sup> "A", el cual cuenta con un total de 18 niños, de los cuales son 10 niñas y 8 niños.

1. Alondra Aguilar Naranjo.
2. Andrés Cendejas Cerda.
3. Angélica Joana Gómez S.
4. Antonio Aguilar Morales.
5. Belem García Cendejas.
6. Daisy Méndez Mendoza.
7. Francisco Daniel Heredia S.
8. Joselin Victoria Chávez Luna.
9. Juan Andrade García.
10. Lizzet Peña Ramos.
11. Luis Javier Solís Moya.
12. María Lizbeth Zavala B.
13. Miguel Ángel Méndez García.
14. Miguel Ángel Peña Aguilar.
15. Roberto Licea Murillo.
16. Teresa Doraliza Álvarez M.
17. Yoselin Cerda Cerda.
18. Yoselin Licea Méndez.

### 1.2.3 Características del aula

Es muy amplia mide aproximadamente 6 metros de ancho por 13 metros de largo, en su interior está pintada de color beige, tiene ventanas en los costados,

una da vista a la calle y la otra al patio cívico son ventanas inmóviles, solo las de la parte de arriba cuentan con ventilas que son el único medio de ventilación aparte de la puerta que es la única vía de acceso al aula es de madera resistente con chapa, se tienen 2 tiras metálicas con ganchos en el interior del aula la cual los párvulos utilizan para colgar sus mochilas, en cuanto al mobiliario que hay dentro del salón de clases, está un estante dividido en 30 partes en el cual los niños depositan sus cosas (botes de colores, crayolas, libro de actividades, etc.), hay dos repisas donde la educadora tiene material de trabajo (cartulinas, foamy, diferentes pastas en botes de plástico, pegamento, tijeras, paquetes de papel higiénico etc.).

Hay un escritorio que es el de la maestra, un pintarrón, el salón tiene bastante decoración, se tienen 10 mesas de trabajo para los niños de color madera y alrededor de 30 sillas. El piso es de cemento, se tiene un estante donde se tienen hojas blancas, revistas y algunos cuentos, así es el aula de trabajo.

Se identificó que faltan dentro del salón de clases áreas definidas para el juego.  
Modalidad de trabajo de la educadora:

La educadora trabaja con el Programa de Educación Preescolar 2004, su planificación es mensual (organiza las actividades de todos los días efectivos del mes, día a día), no utiliza el diario de campo.

### **1.3 Diagnóstico: Nivel actual de los niños**

Un diagnóstico es aquello perteneciente o relativo a la diagnosis este término a la vez hace referencia a la acción y efecto de diagnosticar (recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza).

Determinación de algo en específico por las señales que nos brinda, una vez que se tienen los elementos suficientes se puede realizar un diagnóstico.  
([www.diagnosticoy analisis.con/tag/política](http://www.diagnosticoy analisis.con/tag/política) Consultado 25 de mayo del 2012)

### 1.3.1 Competencias desarrolladas previas a la aplicación de la alternativa

Se describe de manera concisa el nivel en el cual se encuentra el grupo de práctica en cuanto a los campos formativos que se abarcan de acuerdo al Programa de Educación Preescolar 2004, para así poder elaborar un mejor diagnóstico.

Desarrollo personal y social: no logran establecer relaciones sólidas, les hacen falta muchas más actividades en conjunto, pero la educadora no las lleva a cabo por lo mismo que no saben convivir unos con otros, el grupo no se presta para actividades en equipo debido a que no saben respetar las reglas, se avientan, golpean o incluso lloran.

Lenguaje y comunicación: en cuanto al lenguaje escrito se ha logrado avanzar, un problema que se identifica en este ámbito es el que las mamás les hacen la tarea, esto a pesar de que se les insiste en que los dejen hacerla ellos mismos, pero por las carreras ellas se las hacen lo cual es muy evidente, en el salón es muy difícil hacerlos trabajar, y sus tareas por el contrario están muy bien hechas, hace falta trabajar el dictado para comenzar a hacer relaciones sonoro-gráficas.

En cuanto al lenguaje oral todos en general son muy poco participativos, cuando se trata de participar en clase, todos levantan la mano para participar y cuando se les cuestiona se callan y no responden a los cuestionamientos que les hace la docente.

Pensamiento matemático: sí identifican los números y su correspondencia, pero en ocasiones los relacionan mecánicamente aunque ya se ha trabajado con las 4 principales figuras geométricas (cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo) y las variantes de estas como rombos, cubos, elipse, y logran identificarlas le hace mucha falta basar actividades en este campo formativo sobre todo en cuanto a la numeración saltada y la equivalencia gráfica y a la clasificación.

Exploración y conocimiento del mundo: sí son observadores, el problema es que se distraen fácilmente de la actividad, por ejemplo en la actividad de recolectar piedritas pequeñas, fueron todos y al estarlas juntando se las comenzaron a aventar y pues hasta que la educadora les recordó las indicaciones, dejaron de jugar y volvieron al salón, lo mismo pasa cuando les toca la actividad de mantener limpia la escuela lejos de juntar la basura se van de nuevo a los juegos y de nuevo se les tiene que llamar la atención para que vuelvan a la actividad que estaban realizando, pero también es importante mencionar que en estas actividades de exploración del mundo es muy notorio que son mucho más participativos sobre todo en las de conocimiento de la naturaleza y la experimentación.

Expresión y apreciación artísticas: ellos bailan mucho son muy participativos en las rutinas musicales, en rondas, etc. Se expresan muy bien corporalmente en general es todo el grupo son muy activos corporalmente.

En cuanto a las actividades plásticas, a todos les gusta mucho trabajar con distintos materiales sobre todo con la plastilina y la pintura, y experimentar con diferentes texturas.

Respecto a lo teatral, se les dificulta ya que como lo mencioné antes son muy poco sociables y pues se les dificultan los diálogos sobre todo en público.

Desarrollo físico y salud: la mayoría saben muy bien lo que es malo y lo que es bueno de ellos mismos y de sus compañeros, lo hacen más bien por travesura, pero aunque es así no miden las consecuencias de sus actos, ya que presentan agresividad hacia los demás.

Identifican los instrumentos de los especialistas y para qué sirven, en especial los del doctor por ejemplo el termómetro, el estetoscopio, la jeringa, etc. Ya que periódicamente los visita el dentista y el doctor del centro de salud, además en las clases del conocimiento de las profesiones también se le habló acerca de ellos.

Considero que les hace falta practicar medidas para su propia seguridad debido que actúan sin pensar aun sabiendo que está mal, lo que ha llegado a generar accidentes, que pueden ser prevenibles.

En cuanto a su psicomotricidad fina en general es buena pues ya saben bien como tomar el lápiz, las tijeras, entre otros, definiendo así su lateralidad ya dejaron atrás las grafías y comienzan a desarrollar el dictado cada vez con mayor facilidad, aunque falta reforzar aún más esta parte.

En cuanto a su psicomotricidad gruesa, necesitan mucho espacio por lo mismo de que tienen dificultad para convivir en espacios muy limitados, además por lo general no realizan actividades fuera del aula, (excepto durante la rutina de 10 minutos en las mañanas y en la clase educación física 2 veces por semana) lo cual dificulta la experimentación de sus movimientos físicos, ahora que ya se cuenta con el profesor de educación física han tenido la oportunidad de salir a realizar actividades a lo largo y ancho de todo el jardín aunque se les ha dificultado principalmente por no saber respetar sus turnos de participación.

## **1.4 Herramientas de recopilación de datos**

### **1.4.1 Observación**

¿Qué es observación? "La inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente".La observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales los hechos. La observación se traduce en un registro visual de lo que ocurre en el mundo real, en la evidencia empírica. Así toda observación; al igual que otros métodos o instrumentos para consignar información; requiere del sujeto que investiga la definición de los objetivos que persigue su investigación, determinar

su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberá registrar. (VAN DALEN Y MEYER: 1981).

Cuando decide emplearse como instrumento para recopilar datos hay que tomar en cuenta algunas consideraciones de rigor.

En primer lugar como método para recoger la información debe planificarse a fin de reunir los requisitos de validez y confiabilidad.

Un segundo aspecto está referido a su condición hábil, sistemática y poseedora de destreza en el registro de datos, diferenciando los talentos significativos de la situación y los que no tienen importancia.

También se requiere habilidad para establecer las condiciones de manera tal que los hechos observables se realicen en la forma más natural posible y sin influencia del investigador u otros factores de intervención. Como posibles errores en el uso de esta técnica, método o instrumento ya definido, las condiciones de una investigación podrían ser seriamente objetables si en el diseño de la misma no se toman en cuenta los posibles errores de la observación.

Estos errores, están relacionados con: "los observadores, el instrumento utilizado para realizar la observación y el fenómeno observado". A tales efectos hemos construido el siguiente cuadro síntesis que permite visualizar los errores más comunes.

POSIBLES ERRORES DE	DEBILIDAD DETERMINADA
❖ El observador	La participación de personas no involucradas en la investigación; que pueden conducir a la inconsistencia de los resultados. Se aprecia la falta de una definición operacional.

❖ El instrumento	Desaciertos que se incurren en su elaboración y lo que se desea medir. Se evita con una definición operacional, especificando los criterios e indicadores de la medición de las variables.
❖ El objeto	Obedece al hecho de que cuando se observa el fenómeno en estudio; los aspectos que se deben abordar no se presentan en igualdad de condiciones.

Tabla 4. Posibles errores en la observación.

En términos generales la observación es muy útil en todo tipo de investigación; particularmente de tipo: descriptiva, analítica y experimental.

En áreas como la educacional, social y psicológica es de mucho provecho; sobremanera cuando se desean estudiar aspectos del comportamiento: relaciones maestro- alumno, desempeño de los funcionarios públicos, relación del uso de ciertas tecnologías educativas, relación entre el índice de calificaciones y las asignaturas prácticas, entre otros.

En el campo de la psicología organizacional; es la técnica más antigua para recoger los datos y ejecutar la evaluación, aunque aún es usada pero con un mayor grado de sistematización.

La observación como cualquier herramienta aplicada al proceso de la investigación; tiene sus ventajas y limitaciones. La siguiente tabla resume y da cuenta de lo planteado anteriormente:

VENTAJAS	LIMITACIONES
Permite obtener información de los hechos tal y como ocurren en la realidad.	En ocasiones es difícil que una conducta se presente en el momento que decidimos observar.
Permite percibir formas de conducta	La observación es difícil por la

que en ocasiones no son relevantes para los objetos observados.	presencia de factores que no se han podido controlar.
Existen situaciones en las que la evaluación solo puede realizarse mediante la observación.	Las conductas a observar algunas veces están condicionadas a la duración de las mismas o porque existen acontecimientos que dificultan la observación.
No se necesita la colaboración del objeto observado.	Existe la creencia de que lo que se observa no se pueda cuantificar o codificar pese a existir técnicas

Tabla 5. Ventajas y limitaciones de la observación.

El investigador usando sus sentidos: la vista, la audición, el olfato, el tacto y el gusto; realiza observaciones y acumula hechos que le ayudan tanto a la identificación de un problema como a su posterior resolución. En la observación, se debe tener en consideración la relación entre los hechos (realidad o evidencia empírica) y las teorías científicas. (www.eumed.net › Contribuciones a la Economía Consultado 27 de septiembre del 2012).

#### 1.4.2 Entrevista

¿Qué es la entrevista? Género periodístico, en el que se busca obtener la opinión de alguien sobre temas específicos; es importante escribir las preguntas antes de realizar la entrevista.

Hay dos tipos de entrevistas la formal y la informal.

Las entrevistas informales, son espontaneas, nacen de la interacción diaria en el aula.

Mientras que de las formales podemos mencionar dos de las comunes que son las encuestas y los socio gramas.

Es importante que antes de comenzar su investigación, determine qué tipo de entrevista(s) utilizará y redactar las preguntas.

La entrevista es una interacción social, que se da en una situación interpersonal, por lo que todo encuentro social es potencialmente una situación de entrevista.

Las diversas formas de la entrevista pueden expresarse en 3 epígrafes:

1. Pueden acercarse a la verificación de hipótesis.
2. Su buen uso supone un conocimiento de los elementos variables e invariables de la teoría sociológica, fundamental y sustancial.
3. Su empleo constituye pruebas acumulativas de la teoría fundamental.

La entrevista es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. (SABINO: 2000)

#### 1.4.3 Cuestionario

¿Qué es el cuestionario? Lista de preguntas sobre un tema o materia; es un instrumento para la recolección de información.

Construcción de cuestionarios: Los cuestionarios son listas de preguntas que pueden ser respondidas sistemáticamente, ya que no hay contestaciones correctas a las preguntas. Los cuestionarios se utilizan para obtener opiniones y conocer actitudes.

Hay 6 pasos básicos en la construcción de un cuestionario:

Paso 1: Describir la información que se necesita.

Paso2: Redactar las preguntas.

Paso3: Ordenar las preguntas.

- a) De general a específico
- b) De no-comprometido a sensible
- c) Orden temático
- d) Orden mezclado

Paso4: Ofrecer un modo de responder.

Paso5: Escribir las instrucciones. Deben contener dos elementos importantes:

- a) Razones para el cuestionario.
- b) Procedimientos para utilizarlo.

Paso 6: Reproducir el cuestionario.

El Cuestionario es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato de papel contentivo de una serie de preguntas.

([www.odiseo.com.mx/2006/01/casas\\_garcia\\_gonzalez-guia.htm](http://www.odiseo.com.mx/2006/01/casas_garcia_gonzalez-guia.htm). Consultado el 19 de noviembre del 2012).

## **CAPÍTULO 2: PROBLEMAS DETECTADOS EN EL AULA**

### **2.1 ¿Qué es un problema?**

La determinación del problema es una operación mediante la cual se especifica claramente y de un modo concreto sobre qué se va a realizar la investigación.

Es el punto inicial de la cadena: Problema-Investigación-Solución; por tanto, determinará toda la posterior proyección de la investigación, se debe tener en cuenta: el problema, responde al “por qué” de la Investigación lo podemos definir como la situación propia de un objeto, que provoca una necesidad en un sujeto, el cual desarrollará una actividad para transformar la situación mencionada.

El problema es objetivo en tanto es una situación presente en el objeto; pero es subjetivo, pues para que exista el problema, la situación tiene que generar una necesidad en el sujeto.

Cualquier problema científico es consecuencia del desconocimiento de la existencia, en una esfera de la realidad, de elementos y relaciones de dicha realidad objetiva. El planteamiento del problema científico es la expresión de los límites del conocimiento social actual que genera la insatisfacción de la necesidad del sujeto.

¿Cualquier situación polémica constituye un problema social? Para que un problema sea social debe de reunir determinados requisitos como son:

- La formulación del problema debe basarse en un conocimiento social previo del mismo.
- La solución que se alcance al problema estudiado debe de contribuir al desarrollo del conocimiento social, al desarrollo de la ciencia.
- Debe de formularse y debe resolverse aplicando los conceptos, categorías y

leyes de la rama del saber que se investiga.(BIJARRO: 2003).

La formulación de un problema social debe partir de un conocimiento previo de la ciencia en cuestión y debe de estar estrechamente vinculado con problemas específicos que se presentan en la relación del hombre con la naturaleza y la sociedad.

La fuente fundamental de problemas de investigación, es la actividad práctico-transformadora del hombre. Toda actividad humana engendra nuevas situaciones polémicas, las cuales demandan su solución y posible respuesta.

Otra fuente de problemas lo constituye el mismo proceso de desarrollo del conocimiento científico; dicho proceso resulta largo y tortuoso y va dejando lagunas que es necesario completar en la medida de que este avance. Estas lagunas constituyen a su vez múltiples problemas que el investigador debe de enfrentar para satisfacer las necesidades prácticas y enriquecer el conocimiento científico.

Aplicar respuestas conocidas a situaciones nuevas puede ser fuente de nuevos problemas al encontrarse que dichas soluciones no den respuestas a las nuevas situaciones. La crítica a soluciones conocidas buscando sus puntos más controvertidos, son situaciones que pueden dar origen a nuevos problemas científicos.

El problema surge como resultado del diagnóstico de la situación del objeto en que se manifiesta un conjunto de fenómenos, hechos y procesos no explicables.

Para lograr una exitosa formulación del problema, es necesario conocer la teoría e historia precedente acerca del mismo: El desarrollo social acerca del problema será el punto de partida sobre el cual se elaboran los nuevos conocimientos.

El problema social debe ser formulado en los conceptos propios de la ciencia,

partiendo del sistema de conocimientos científicos, donde se precisa de forma clara el objeto de la investigación.

Para su elaboración se debe tener en cuenta:

\*Magnitud: tamaño de la población.

\*Trascendencia: ponderación que la sociedad hace sobre el problema de acuerdo con su gravedad y consecuencias.

\*Vulnerabilidad: ver el grado en que el problema puede ser resuelto o atacado.

\*Factibilidad: existencia de recursos y organización suficiente para solucionar o disminuir el problema.

\*Importancia social: la importancia del problema representa el interés que éste pueda tener para el grupo que afecta (escuela, comunidad, profesional, sociedad).

Esta se destaca en términos de la pertinencia, actualidad, generalidad, tipicidad, influencia o gravedad del problema, aplicabilidad de la solución en la teoría o en la práctica, por la oportunidad que ofrece para probar la eficacia de métodos y técnicas para la resolución de problemas.

\*Novedad y originalidad: se confunden cuando el investigador selecciona un problema que ha escapado al resto de los estudiosos.

La novedad es importante para evitar repeticiones o duplicaciones inútiles de los trabajos de investigación.

El trabajo puede tener novedad en los siguientes casos:

- a) El investigador dispone de información más reciente.
- b) Si el investigador dispone de información distinta de la que sirvió de base al estudio anterior.

- c) El investigador decide plantear el problema en forma distinta de la que se sirvió para formular el estudio anterior.

Por ejemplo: el trabajo podría ser distinto en relación con el anterior, en materia de objetivos, contenido, hipótesis o procedimiento, o un trabajo de estudio inductivo frente a otro deductivo, o de un trabajo de campo frente a otro de estudio documental.

\*Viabilidad: el problema debe ser viable como tema de investigación, de acuerdo con las condiciones objetivas y subjetivas que se ofrecen para resolverlo.

Es necesario que el problema sea susceptible de resolución de acuerdo con el estado actual del conocimiento. Esto implica la disponibilidad de información, teorías, métodos y técnicas que permitan plantear el problema con precisión.

Algunos autores sugieren evitar los temas sobre los que se tienen prejuicios arraigados, los problemas que se asocian fácilmente con las emociones del investigador o de la comunidad para la que éste escribe, es decir, evitar al máximo el subjetivismo.

\*Precisión: el problema debe ser preciso para poder juzgar sobre su importancia, novedad, originalidad y viabilidad.

El acto de precisar incluye las operaciones siguientes:

- a) El reconocimiento de los antecedentes y las relaciones del problema, mediante la exploración de la bibliografía de la especialidad del investigador y a veces de otras especialidades.
- b) La ubicación del problema en el marco teórico dentro del cual pretende resolverse, mediante el reconocimiento de los supuestos básicos, la selección de métodos y técnicas de investigación y, en su caso la formulación de una o varias hipótesis de trabajo.
- c) La determinación de los objetivos, el alcance y las limitaciones del estudio.

- d) La identificación, localización y cuantificación de las fuentes de información documental, experimental o de campo.
- e) La caracterización del estudio con el auxilio de las categorías para tipificar distintas clases de investigación (teórica, fundamental, pura, básica, aplicada; exploratoria y descriptiva; experimental, primaria y secundaria). (BIJARRO: 2003).

## 2.2 Delimitación

La falta de integración social del niño, a pesar de no ser el único problema observado en el grupo, se consideró el más específico, debido que al poner en práctica mi estrategia pretendo fortalecer los lazos familiares, de amistad, compañerismo, respecto a los demás mediante el juego, comenzando inicialmente por los niños preescolares y a la vez lograr un impacto en las personas que los rodean.

Problemas que se presentan en la práctica:

- ✘ Falta de integración social: no se establecen relaciones sociales armónicas, lo cual dificulta la enseñanza- aprendizaje del educando, así como al medio que lo rodea.
- ✘ Machismo: los niños lo manifiestan principalmente en su actitud de superioridad y las niñas mediante la sumisión en las actividades que se realizan, en general no se manifiesta la equidad de género.
- ✘ Falta de atención en clase: muestran poco interés en participar en las actividades, molestandose unos a otros, cuando se dan las consignas de la actividad a realizar.

- ✘ Distracciones: se distraen fácilmente con los agentes externos, por ejemplo personas que pasan por la calle, o el observar a los niños de otros grupos pasar o en actividades libres en el patio.
  
- ✘ Carente comunicación familiar: los pequeños son el reflejo de su hogar y las actitudes de los padres de familia denotan falta de comunicación y apoyo, respecto a la educación de los infantes, considerando el jardín de niños como una guardería y no como un centro de desarrollo y aprendizaje.
  
- ✘ Respeto de reglas: al aplicar las actividades difícilmente se observa una participación uniforme, es decir no respetan en su totalidad turnos y normas de conducta al participar en actividades prácticas.
- ✘ Agresividad entre compañeros: se golpean y molestan sin razón aparente, identificándose esto como un patrón de conducta en al menos cuatro párvulos.
  
- ✘ Malas palabras (lenguaje oral): insultan con palabras altisonantes, principalmente a las niñas con palabras despectivas principalmente, y entre niños para reafirmar su poder ante los demás.

Considero que con la estrategia que planifico aplicar, se solucionará, apoyándonos en el juego por medio de la ludoteca.

Esto debido a que todos los problemas antes mencionados tienen que ver, con el medio social del niño.

Nombre del jardín de niños: "Jesús Terán".

Clave: 16DJNO260U.

Domicilio: 05 de Mayo s/n.

Colonia: Centro

Código Postal: 58740

Zona escolar: 042.

Sector: 05

Grado y grupo: 3°"A".

No. de niños: 18.

Localidad: Tlazazalca Michoacán.

## 2.3 Planteamiento de la alternativa

“Ludoteca e integración social del niño preescolar”

El presente problema se aplicará mediante la Intervención Pedagógica, debido que no se limita solamente al grupo, también interfiere en los tres grupos restantes de la institución, (falta de áreas de juego), en particular, dificulta la práctica, debido a que los niños no logran establecer relaciones sociales de manera integral, el aspecto antes mencionado ha sido relegado.

Las condiciones de espacio tanto del aula, como del jardín en sí, son propicias para resolver esta problemática, con la creación de una ludoteca. Para comenzar con este proyecto se cuenta con material didáctico (almacenado en el salón de usos múltiples) y con la ayuda de todos, padres de familia, educadoras y comunidad (como primer instancia la Presidencia Municipal), se puede enriquecer aún más, en cuanto a la construcción y materiales necesarios para su funcionamiento óptimo, para la mejora en la educación de los párvulos.

Se plantea como un problema social, debido a las conductas de desadaptación que se presentan este ciclo escolar en cuatro niños con acciones muy distintas, lo cual significa que no es un patrón, en realidad no se puede aseverar que se manifiesten estas conductas en sus hogares, pero se tienen expulsiones, mala conducta, berrinches, etc., como antecedentes.

Para disipar estas dudas se replantearan los cuestionarios de forma anónima, enfocándolos un poco más a la situación que viven los niños en su casa (si se aplican los cuestionarios directamente a los padres de familia, estos generalmente tienden a disfrazar su realidad).

Respecto al tema de la conducta, los niños que han arrojado esta problemática, se han observado desde el ciclo escolar antepasado, puesto que muestran

conductas en las que tratan de sobresalir de los demás compañeros, incluso compiten entre ellos para llamar la atención de la educadora y de sus compañeros, muestran un vocabulario irrespetuoso, con muchas palabras altisonantes, a grandes rasgos no se adaptan a los roles de juego, no respetan a sus compañeros y los incitan al descontrol ocasionalmente los demás se les unen, pero al aclamar su atención de manera enérgica obedecen, y retan a la educadora, además de que es muy difícil que lleguen a convivir entre sí, sin que exista discrepancia en algún punto de la convivencia, actividad o juego.

En ocasiones son excluidos por sus mismos compañeros, incluso de los demás grupos, existe dificultad para convivir armónicamente esto provoca el disgusto en los padres de familia, debido a los conflictos que se presentan.

Insistiendo que el problema está situado en lo social por varios aspectos: padres-hijos-educadores, por esto se consideró la creación de la ludoteca siendo esta una estrategia muy viable para lograr un cambio notorio en dichos aspectos, además de ser una herramienta muy útil para educar, aprovechar y explotar los materiales con los que se cuenta.

Se ha observado este problema por un periodo amplio considerándolo relevante, debido a que la educadora sí ha empleado actividades integradoras, como trabajos en pareja, grupales y con padres de familia, mismos que han arrojado resultados poco satisfactorios y significativos.

Esta dificultad por ende lleva al niño a perder el interés por su propio aprendizaje, debido a que si su contexto no es atrayente perderá el interés de asistir a la escuela por convicción y solamente lo hará por obligación, con esto logrará que su aprendizaje no sea del todo provechoso, puesto que no ha adquirido los conocimientos necesarios de manera integral, faltando motivarlos aún más en el desempeño de las actividades para lograr que se produzca un verdadero aprendizaje en ellos, procurando salir de lo tradicional, para que sea más interesante y agradable su asistencia al jardín de niños.

## 2.4 Justificación

La causa principal de la falta de socialización en los niños es debido a la desintegración familiar en la que se desenvuelven.

Los problemas que más se identifican en el grupo son en gran parte el machismo que existe en la comunidad lo cual acarrea la desintegración familiar y social por lo cual los niños presentan aislamiento y falta de relaciones amistosas con sus compañeros.

Otro problema que se identifica es la codependencia (personas dependientes del algo o alguien en específico) que existe de los padres de familia hacia la institución lejos de verla como una opción de superación para los niños es más bien vista como una guardería, de la cual solamente piensan que los niños solo aprenderán a hacer “dibujos” y a “jugar”.

## 2.5 Propósitos

Propósito general:

Mejorar el medio social del niño con sus compañeros, educadoras, padres, comunidad.

Tener impacto en los padres de familia, para tratar de cambiar su punto de vista frente a las personas que lo rodean (sean familiares o no), concientizarlos de la importancia y responsabilidad que conlleva el pertenecer a un grupo además de ser la primera imagen imitativa de sus hijos, fijando patrones de conducta en su personalidad desde pequeños (erradicar el machismo, promover la comunicación, los acuerdos en conjunto que nos favorezcan a todos los involucrados). Dividiendo el plan de acción en cinco momentos.

- ☼ Dar a conocer el proyecto, como estrategia el cual sería la ludoteca.
- ☼ Participar en el proyecto.
- ☼ Planificar las actividades y horarios adaptables a la jornada diaria.

- ☼ Instalar un buzón de sugerencias, para la mejora de la ludoteca.
- ☼ Propiciar la extensión de la ludoteca en la comunidad, para comenzar a involucrar a los niños y jóvenes del nivel básico de educación.

## 2.6 Conceptualización

Integración: la integración escolar tiene como objetivo el reducir o eliminar las desviaciones sociales.

Relación: en la educación institucionalizada, la relación educativa es la relación que se establece entre todas aquellas personas que intervienen en el proceso educativo.

Socialización: proceso mediante el cual un sujeto se adapta a una determinada sociedad.

Machismo: actitud que considera al sexo masculino superior al femenino.

Agresividad: instancia psíquica que reúne el conjunto de reacciones tendentes a la destrucción. Conlleva el impulso a actuar de forma coercitiva sobre otras personas u objetos y suele considerarse como un síntoma importante de desequilibrio e inadaptación respecto al medio ambiente.

Estrategias: habilidad para dirigir un asunto hasta conseguir el objetivo propuesto. (CANDA: 2000).

## **CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **3.1 La ludoteca**

#### 3.1.1 Historia y evolución

La primera ludoteca fecha del 1934, en la ciudad de Los Ángeles, California, ésta, copiaba el sistema de una biblioteca de préstamo, dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa.

En Europa, la ludoteca no apareció hasta 1959. En Dinamarca, con la publicación de la carta de los derechos del niño en 1959, donde se recoge en el punto 7c el derecho del niño al juego, las ludotecas, junto con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego.

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, la ludoteca "Margarida Bedós", en los locales de la Asociación de Vecinos de "Les Termes" en Sabadell.

Posteriormente, en Marzo de 1981, apareció "La Guineu", que se convirtió así en la primera ludoteca de la ciudad de Barcelona.

A partir de aquí, la evolución de las ludotecas es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles.

Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones que se apostó por la ludoteca como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales.

Finalmente solo remarcar la creación en 1992, de la Asociación de ludotecarias y

ludotecarios de Cataluña.

Actualmente, encontramos diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

- ✎ Ludotecas de titularidad y gestión pública.
- ✎ Ludotecas de titularidad pública y gestión privada.
- ✎ Ludotecas de asociaciones o fundaciones en convenio con la administración pública.
- ✎ Ludotecas de titularidad y gestión privada.

A la par encontramos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños y niñas con necesidades específicas, ludotecas hospitalarias, ludotecas gigantes.

### 3.1.2 Justificación y conceptualización

Las ludotecas actualmente, se justifican debido a la pérdida de espacios de juego en la calle, la falta de compañeros de juego, la disminución del número de hijos en el núcleo familiar, la imposibilidad de disponer de materiales de juego y por supuesto el reconocimiento del juego como elemento indispensable en el desarrollo infantil y juvenil.

Desde el año 1983, la enciclopedia Catalana define la ludoteca como:

"Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete, con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar. Los principales objetivos dentro de un marco de desarrollo comunitario, son prestar a los niños, aquellos juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación al consumo de juguetes, ayudar a la integración del niño con necesidades específicas mediante el juego, la

construcción de juguetes, la realización de actividades de animación infantil y la prueba de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes". (BORJA: 2000).

De esta definición y de la realidad actual de los centros, se extrae la característica propia de la ludoteca; el trabajo tomando el juego como eje central de la intervención. Por tanto, el entorno físico y la programación (estructurada en torno al proyecto de intervención y pedagógico del centro) ha de estar siempre relacionada con el mundo del juego y el juguete.

Otro aspecto imprescindible, son los principales agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto de intervención: los ludotecarios. Estos, tomando el papel de educadores del centro, son los que día a día, reflexionando entre la teoría y la práctica, compartiendo e interaccionando con los usuarios del centro, estructuran el espacio y el proyecto.

"La ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural". (ATZAR: 1992).

### 3.1.3 Funciones de las ludotecas

\*Función Recreativa: la ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

\*Función Educativa: el juego es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.

\*Función socio-económica: actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

\*Función Comunitaria: las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.

\*Función de Investigación: las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención. (DINELLO: 1989).

### 3.1.4 Programación y organización

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es sin duda la organización del espacio y los recursos lúdicos.

El espacio tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio

Igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, puesto que no se puede olvidar que los usuarios finales de la ludoteca serán los niños.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios

psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existentes.

Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de cimentarse en el juego libre, puesto que este combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía.

El juego libre, tiene que ir acompañado de materiales seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios coherentes, y una normativa interna que facilite la libertad y el respeto tanto por los compañeros de juego como por los materiales de la ludoteca.

Paralelamente al juego libre, se pueden realizar diferentes propuestas de actividades como: talleres de reparación de juegos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos, etc.

### 3.1.5 El ludotecario

Debe reunir las siguientes cualidades:

**Afectivo:** establecer un vínculo afectivo hacia el niño o la niña, una relación que le transmita seguridad y confianza.

**Motivador:** generar nuevas inquietudes, intereses, dudas, mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje, enriquecer las situaciones y el medio.

**Receptivo:** estar abierto a las preguntas de los niños/as, escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.

Orientador: poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje, crear situaciones que le desbloqueen y ayuden a avanzar, ser conscientes de que nuestro protagonismo ha de finalizar una vez que las dinámicas de trabajo se hayan asentado y evolucionen con madurez.

Dinámico: implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.

Observador: ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niños/as o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan. La principal habilidad como observador es la de estar atento a los signos y manifestaciones de maltrato, abuso, problemas afectivos o todos aquellos que nos den indicios de que el niño no anda bien. Debemos recordar que uno de nuestros principales deberes es propiciar que ellos sean sujetos reales de derechos, y que en caso de observar algo poco normal debemos hacer la denuncia o remisión ante la instancia legal del caso.

Coherente: ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.

Flexible: adaptarse a las características de la situación, admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.

Personalizador: evitar la uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo, cada niño/a es único/a y nuestra actitud ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.

Dinamizador: conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos, crear espacios de encuentro entre niños/as, jóvenes, ancianos, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación, comunicación

que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.

Creativo: es importante que el ludotecario tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar. ([www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Comptec2\\_3.htm](http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Comptec2_3.htm) Consultado 11 de febrero de 2013).

### 3.1.6 Funciones del ludotecario

Gran parte de la calidad de un proceso formativo dependerá no sólo de la actitud y funciones que desempeñe la persona encargada del mismo sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica.

Por ello, es especialmente importante desarrollar una metodología apropiada que cumpla con los requisitos fundamentales.

Algunos ejemplos a manera de orientación:

- ✓ Conocer previamente la actuación, las características de las personas a las que va dirigido. Cuanto más datos se tengan más ajustada y adaptada podrá ser la metodología que se decida emplear.
- ✓ Planificar la intervención es imprescindible, para evitar desviaciones hacia la improvisación y la desorientación. Lo planificado siempre será susceptible de ser modificado, será una programación abierta y flexible ante los imprevistos.
- ✓ Planificar el aprendizaje de forma progresiva. de lo más conocido a lo más desconocido, de lo más fácil a lo más complejo, de lo más cercano a lo más lejano.
- ✓ Configurar el aprendizaje como un proceso, a través de actividades de motivación, actividades de desarrollo y actividades de evaluación, coherentes.

Durante el desarrollo de la actuación recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.

- ✓ Tener en cuenta los conocimientos que los niños y las niñas tengan sobre el tema y tomarlos como referencia o punto de partida para orientar la ampliación a otros nuevos. Procurar, así, que el aprendizaje tenga una significación propia, sea relevante e implique un sentido concreto.
- ✓ Partir de los intereses de los niños y las niñas como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los verdaderos protagonistas.
- ✓ Ofrecer una diversidad de estímulos, plantear una realidad rica en matices, que hagan de la situación didáctica algo sugerente.
- ✓ Concebir el error como una fase más del aprendizaje, como algo positivo que conlleva avance. Desmitificar las frustraciones, valorando el esfuerzo, el intento y la superación de dificultades.
- ✓ Crear un ambiente de comunicación, un espacio organizado y estructurado que sea estimulante e incite a la participación.
- ✓ Establecer una dinámica de autogestión del trabajo, donde las responsabilidades y los compromisos sean colectivos y compartidos, donde la autonomía predomine sobre la dependencia del adulto.
- ✓ Organizar el trabajo a través de diferentes agrupaciones, parejas, tríos, pequeños y grandes grupos, y combinarlas de la manera más enriquecedora posible.
- ✓ Alternar actividades de ritmo lento y rápido, dirigidas, no dirigidas y libres, intelectuales, de movimiento o manipulativas, adecuándolas a cada contexto específico.
- ✓ Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios.
- ✓ Establecer normas de funcionamiento que permitan al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto. (BORJA, 2000).

### 3.1.7 Recursos metodológicos

El enfoque metodológico ha de intentar contener las prisas, tener una actitud de continua búsqueda, huir de la rutina y de la rigidez pedagógica.

Niños creativos exigen adultos creativos. Las actividades plásticas son para los niños un juego. Respetar sus vivencias.

Tener como objetivo el desarrollo de todos sus sentidos, emociones, afectos y sentimientos.

Algunos recursos interesantes para los niños serían: historias de personajes fantásticos, regalos sorpresa, investigaciones sobre diversos temas, confección y creación de ficheros, reportajes fotográficos, lecturas complementarias, actividades plásticas, técnicas de trabajo en equipo, etc.

Así las ludotecas deberían:

- Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas / juego creativo y simbólico.
- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas.
- Ser una alternativa que yendo más allá del espacio, es una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.

Estructurar ludotecas con esas características equivale a hablar de la ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva, que ideal y factiblemente debe seguir criterios como:

\*Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.

\*Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños.

\*Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas, particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.

\*Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, toma de conciencia, capacidad de toma de decisiones para cualificar la acción.

\*Todo el proceso de construcción de la ludoteca ha de estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos.

Seguir estos criterios nos permitirá trascender la tradición que nos ha llevado a ser muy creativos como adultos en la oferta de espacios de recreación para los niños, en la que hacemos ludotecas pero el niño no interviene en su diseño ni en el mínimo de contribuir a la selección de los juguetes o la propuesta conjunta de actividades; ofrecemos programas con metodologías que se ponen de "moda" o responden a encuestas o tendencias del mercado; queremos recuperar los juegos tradicionales pero ni siquiera involucramos al niño en su recuperación o lo indagamos sobre sus innovaciones.

Entendiendo que la ludoteca no es simplemente un banco de juguetes, es evidente que desde el proceso mismo de formulación del plan se debe anticipar que los resultados que se deben alcanzar no están asociados únicamente a coberturas -cantidad de usuarios o de juguetes- sino a la generación de impactos en múltiples áreas para cumplir efectivamente con la misión de la ludoteca.

Estas son lo que usualmente se conocen como áreas de efectividad, proponemos sean las de investigación, formación, vivencias y gestión.

Áreas de efectividad de las ludotecas:

Para cada una de las áreas de efectividad se deben generar unos resultados que, previstos y alcanzados sinérgicamente, le permitirán no solo a los usuarios potenciales de la ludoteca acceder a un servicio social de calidad, sino igualmente le darán a la misma instancia gestora los insumos para un desempeño productivo y racional.

Resultados en Investigación: producir, validar y renovar conocimientos en interacción con los saberes de las personas, en la perspectiva de ganar elementos para la construcción de un modelo de ludotecas basado en la creación de satisfactores más posibles y próximos culturalmente a los individuos y comunidades, y fundamentalmente sobre las realidades que circundan la vida social y cotidiana de los miembros de la comunidad.

Resultados en Formación: las líneas desde el área de formación van en dos direcciones: hacia el talento humano que trabaja en ocio y recreación desde y con la ludoteca, y lo que éste talento humano ofrece a la sociedad como agente de transformación y educador en recreación y ocio para la paz y la convivencia. El ideal sería estimular el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes para ser una sociedad altamente competente, autónoma y crítica en los procesos de toma de toma de decisiones, en su capacidad de organización y participación, en el manejo del conflicto y no solo su negación, en la conformación de patrones culturales más plurales.

Resultados en Vivencias: al hacer sinergia de y con las diferentes áreas, las líneas de acción desde vivencias tiene que ver con la forma como se configuraría el sistema de oferta de prestación de servicios y programas recreativos tanto desde la ludoteca como en articulación con instituciones, ONG. Universidades, empresas, comunidad, etc. Implica establecer a qué intencionalidad responden los programas y servicios, cómo le llegan a las personas, como educan para el ocio y la recreación, que tipo de satisfactores ofrecen. Su tarea estará centrada fundamentalmente en la construcción de satisfactores sinérgicos que respalden los diseños programáticos y sean

coherentes con las características y necesidades de las personas, y lo que es más importante en garantizar que éstas los disfruten para realizar sus propias necesidades.

Resultados en Gestión: las líneas de acción en esta área irían orientadas a determinar e identificar el papel del plan de ludotecas en las políticas de infancia nacionales y locales, su contribución y mecanismos en los procesos de desconcentración, descentralización y coordinación supra sectorial; en el acercamiento de la ciudadanía al Estado y sus instituciones, y a su preparación como sujetos políticos conocedores de sus derechos, capaces de aportar al respeto y logro de tales derechos, de ser veedor y parte activa de los procesos de construcción de nación y de ciudadanía. (LÓPEZ: 1996).

Ejemplos de líneas de acción de las ludotecas:

En Investigación: ampliar el conocimiento sobre la problemática de la niñez en la localidad. Validar modelos pedagógicos desde el juego y la recreación.

En Formación: mantener un perfil actualizado y cualificado en el equipo que trabaja/acompaña la ludoteca, generar procesos de formación con madres/padres de acuerdo a necesidades.

En Vivencias: educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre: proyectos comunitarios, proyectos de intervención, proyectos pedagógicos.

En Gestión: mantener un medioambiente institucional que amplíe la cobertura, calidad e integralidad de los servicios: campañas de mercadeo social.

Ejemplos de objetivos:

- Posibilitar a los niños y las niñas del municipio el acceso al juego en todas sus dimensiones.

- Facilitar que el juego sea una actividad lúdica que favorezca el desarrollo psicomotor, afectivo y social del niño.
- Fomentar la participación infantil y juvenil del municipio.
- Crear un espacio de juego que se adecue a las necesidades, características y cultura del municipio.
- Promocionar el trabajo del voluntariado en el municipio.
- Educar para el ocio, la recreación y el tiempo libre.
- Contribuir a la protección y garantía de los derechos de los niños y las niñas.
- Integrar la ludoteca como un servicio de la institución en que se ubica y del municipio.
- Ofrecer programas lúdicos pedagógicos orientados a la prevención de problemas relevantes de la niñez del municipio.
- Hacer un diagnóstico permanente con los niños y niñas sobre su situación de derechos.
- Promover pautas de crianza no violenta a través de procesos lúdico pedagógicos con las familias. (BORJA: 1992).

### **3.2 Programa de Educación Preescolar 2004**

Aspectos importantes del programa:

- \* Surgió como una propuesta en el año 2003.
- \* Basado en la situación escolar en México.
- \* Tomando en cuenta la opinión de educadoras, así como de los planes aplicados desde la década de los años 20s.
- \* Fundamentos pedagógicos de otros países y de este mismo, así como investigaciones recientes sobre el aprendizaje infantil.
- \* Tomando en cuenta las necesidades de los niños y los ámbitos en que estos se desarrollan, competencias divididas en campos formativos.
- \* Educación de calidad en base al Artículo 3°.
- \* Es de carácter nacional.

\* Es flexible, adecuándose al plan de trabajo de cada docente.

Dividido en seis campos formativos:

- 1) Desarrollo Personal y Social: construcción de la identidad, en competencias emocionales y sociales.
- 2) Lenguaje y Comunicación: interacción entre las diversas culturas y la propia, interacción con la sociedad.
- 3) Pensamiento Matemático: desarrollo del razonamiento y las reacciones espontáneas.
- 4) Exploración y Conocimiento del Mundo: desarrollo del pensamiento reflexivo, mediante las experiencias del mundo natural y social.
- 5) Expresión y Apreciación Artística: favorecer la creatividad, sensibilidad, iniciativa, y la curiosidad mediante distintos lenguajes, así como la interpretación y apreciación de obras artísticas.
- 6) Desarrollo Físico y Salud: información. Actividades, costumbres, emociones, de manera general todo lo referente al cuerpo humano.

El docente requiere conocer a los alumnos para realizar una evaluación personal y grupal, utilizando diferentes herramientas como el diario de campo, entrevistas, cuestionarios, etc., para así obtener un mejor diagnóstico.

Se debe buscar un buen ambiente de trabajo, tanto para el niño como para la educadora y así mismo para los padres de familia.

Es muy útil planificar el trabajo, mediante actividades innovadoras y prácticas principalmente, tratando en todo momento evitar las improvisaciones, pero en caso de que estas aparezcan se debe ante todo procurar que la actividad planteada no pierda el sentido ni el objetivo deseado.

Se deben establecer horarios para la jornada diaria, y las actividades extraescolares.

La evaluación se utiliza para constatar los aprendizajes y mejorar la acción educativa, evaluando prioritariamente al niño, pero también al educador, el aula, la institución, el personal, los padres de familia en general el contexto en sí.

La evaluación es obligación de la educadora, con ayuda de los antes mencionados.

Se puede evaluar cuando la educadora lo considere necesario pero por obligación con el programa son dos evaluaciones la inicial (al comienzo del ciclo escolar) y la final (al término del ciclo escolar). (PEP: 2004).

### **3.3 Jean Piaget**

#### **3.3.1 Postura respecto al juego**

Jean Piaget, famoso investigador suizo nació en Neuchatel en el año 1886 y murió en Ginebra en el año 1980.

Sus estudios sobre el desarrollo del pensamiento comenzaron con la observación de sus propios hijos.

Piaget se consideraba epistemólogo genético, sus trabajos de psicología genética y de epistemología iban en busca de dar respuestas a la forma como se construía el conocimiento.

Sus distintas investigaciones sobre pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente siguiendo sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintos estadios antes de alcanzar el nivel adulto, demostrando que ambas maneras de pensar son absolutamente diferentes.

Ejerció como profesor de psicología, sociología y filosofía de las ciencias en la universidad de Neuchâtel (1925 - 1929); profesor de historia del pensamiento científico en la universidad de Ginebra (1929 - 1939); director de la oficina internacional de educación (1929 - 1967); profesor de psicología y de sociología en la universidad de Lausanne (1938 - 1951)' profesor de sociología en la universidad de Ginebra (1939 - 1952) y luego de psicología experimental (1940 - 1971). Fue el único suizo invitado a ejercer como profesor en la Sorbonne, entre los años 1952 y 1963. En 1955, creó el centro internacional de epistemología genética siendo su director hasta su muerte.

Piaget considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas en un proceso interno basado en la dinámica de asimilación y acomodación de las estructuras.

Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee. El sujeto va a chocar con la realidad por lo tanto las va a acomodar.

Para Piaget, el proceso de asimilación es el reflejo de la succión en una estructura cognitiva.

El sujeto nace con ciertos reflejos y la succión es una estructura de asimilación. Lo que los conductistas llaman aprendizaje, Piaget llama acomodación. El proceso de aprendizaje es dependiente del desarrollo.

Para Piaget la inteligencia es la capacidad de mantener una constante adaptación de los esquemas del sujeto al mundo que lo rodea. Dichos esquemas son las representaciones que posee o construye el sujeto del entorno. Significa una concordancia entre sus esquemas cognitivos y el medio en que se desenvuelve permitiendo al sujeto desarrollarse en él.

La adaptación de sus esquemas al mundo, explica la enseñanza-aprendizaje los tres mecanismos para el aprendizaje son:

1. Asimilación: que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente.
2. Acomodación: significa revisar un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia.
3. Equilibrio: es buscar estabilidad cognoscitiva a través de la asimilación y la acomodación.

Establece 4 etapas para el Desarrollo Cognitivo:

- 1) Sensomotor (desde que nace hasta los 2 años): cuando el niño usa sus sentidos y su capacidad motora para explorar y percibir el mundo que lo rodea. En esta etapa, empiezan a formarse las primeras estructuras cognoscitivas que servirán de base a las nuevas de acuerdo al desarrollo evolutivo. Para Piaget, la inteligencia existe antes del lenguaje y en este nivel puede hablarse de inteligencia sensoriomotora.

El desarrollo se inicia con movimientos espontáneos.

El niño está centrado en su cuerpo y en su propio accionar. Luego empieza a adquirir los primeros hábitos alcanzando la coordinación entre su boca y su mano y luego entre el ojo y la mano.

Más adelante empieza a explorar mediante sus sentidos y su capacidad motriz, el mundo que lo rodea. Su conducta es egocéntrica.

Aparece lo que Piaget llama "el juego de ejercicio" donde el niño repite sus conductas sin pensar ni realizar un aprendizaje modificándolas, esto varía cuando surge el lenguaje.

- 2) Pre-operacional (desde los 2 a los 7 años): el juego simbólico comienza al final del periodo sensoriomotor. Según Piaget el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia adaptada. En él se refleja el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño: angustias, miedos, fobias, agresividad.

Asimismo el niño empieza a dibujar. Piaget plantea que el dibujo tiene que ver con el juego simbólico y la imagen mental al tratar de representar lo real. El dibujo es un intermediario entre el juego y la imagen mental, pero para ello se deben analizar algunos puntos:

\*La intención que tiene el niño de efectuar algo que tiene en su mente.

\*La interpretación, tiene que ver con la explicación que dará sobre lo que quiso dibujar.

\*El color.

Por otro lado, los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar.

A partir de los 4 años aparece "el juego de reglas", aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.

3) Operaciones concretas (desde los 7 a los 11 años): al llegar a esta etapa el niño deberá expresar a través del lenguaje todo lo aprendido en términos prácticos u operatorios. La primera manifestación de un uso más sistemático de los signos verbales es la presencia de una inteligencia pre-conceptual.

Por otra parte, las operaciones concretas también se refieren a operaciones con objetos manipulables donde aparece nuevamente la noción de "agrupación", que es la que permite que los esquemas de acción -ya en marcha- se vuelvan reversibles.

Dicho periodo es una fase que va de los 2 hasta los 11 o 12 años. Se divide en dos sub-periodos: el preoperatorio y el operatorio.

Operaciones formales (de los 11 años en adelante): consiste en la habilidad de trasponer las agrupaciones concretas hasta un nuevo plano del pensamiento.

El adolescente es capaz de razonar con base en enunciados e hipótesis no sólo con los objetos que están a su alcance, sino aplicando la lógica de las proposiciones.

Prestando especial atención a la pre-operacional al involucrar a los niños de edad preescolar principalmente.

Los principales principios piagetianos en el aula son:

- a) El rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar repletos de oportunidades para los estudiantes, los que deberían tener libertad para comprender y construir los significados a su propio ritmo a través de experiencias y procesos individuales.
- b) El aprendizaje es un proceso activo donde se cometerán errores y las soluciones serán encontradas, siendo estas importantes para la asimilación, acomodación y para lograr el equilibrio.
- c) El aprendizaje es un proceso social entre grupos colaborativos con la interacción de los "pares" en contextos lo más naturales posibles. ([www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/.../39250\\_c\\_piaget.pdf](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/.../39250_c_piaget.pdf) Consultado 18 de Junio 2013).

### 3.3.2 Análisis sobre el juego en niños preescolares

Realiza acciones centradas sobre sí mismo, y no impuestas y las ejecuta por placer, predominan las acciones de asimilación sobre las de acomodación.

Considera tres tipos de juego:

-  De simple ejercicio.
-  Simbólicos.
-  De reglas.

Niveles de desarrollo:

- Pensamiento verbal intuitivo (de 2 a 7 años).
- Inteligencia operatoria concreta (de 7 a 11 años).
- Inteligencia operatoria abstracta (después de los 11 años).

Pero si en el nivel pre-verbal el juego se presenta de manera relativamente simple.,

entonces es esencialmente sensorio-motor.

Juegos de experimentación:

\*Sensoriales.

\*Motores.

\*Intelectuales.

\*Afectivos.

\*De voluntad.

Juegos de funciones especiales:

\*De lucha.

\*De caza.

\*Persecución.

\*Sociales.

\*Familiares.

\*Imitación.

Después de los 7 u 8 años los juegos sensorio-motores se vuelven de competencia y luchas canalizadas.

Hay juegos elementales que no necesitan de imaginación simbólica ni reglas (juegos de animales).

Los juegos simbólicos son generalmente los de ejercitación de tendencias familiares (principalmente los de instinto materno) que generalmente se consideran ser la imitación de la propia madre, ya que las actitudes están inspiradas por el medio ambiente.

Se considera una construcción simbólica, como el contenido de toda la vida infantil.

En los juegos hay categorías:

\*Juegos hereditarios.

\*Juegos de imitación (de supervivencia social e imitación directa).

\*Juegos imaginativos (metamorfosis de objetos, vivificación de juguetes, creación de juguetes imaginarios).

Para esta clasificación de resultados se debe tomar en cuenta:

Su grado de complejidad mental, desde el juego sensorio-motor elemental hasta el juego social superior.

Existen juegos individuales (de conquista del cuerpo, conquista de las cosas y juegos de roles).

Juegos sociales (los de imitación simple, de roles complementarios y los combativos).

En los niños existe una continuidad entre el juego y el trabajo mismo.

Algunos juegos no suponen una técnica en particular, sin otro fin más que el placer.

La regla del juego no es una simple regla prestada a la vida moral o jurídica, sino a una regla especialmente construida en función del juego, pero que puede conducir a valores que los sobrepasan.

En el niño el juego de ejercicio es el primero en aparecer, los juegos simbólicos por el contrario, no requieren de pensamiento ni de ninguna estructura, este tampoco existe en los animales (salvo en el chango), y este aparece en el curso del segundo año del niño, este se pone en acción movimientos y actos complejos, comienza por las conductas individuales que posibilitan la imitación, ya que el símbolo lúdico se transforma poco a poco a representación adaptada.

Los numerosos juegos de reglas son comunes, en niños y adultos y estos pasan de generación en generación.

Durante los primeros 18 meses de desarrollo casi todos los esquemas sensorio-

motores adquiridos por el niño son por placer, y reaparecen durante toda la infancia, por el placer de ejercer nuevos poderes.

Todo el juego de ejercicio desaparece cuando su objetivo ya no da lugar a ningún otro aprendizaje, esto generalmente ocurre en la aparición del lenguaje.

Los juegos sensorio-motores consisten en movimiento por movimiento por lo cual son esencialmente inestables.

El juego simbólico se interesa por las realidades simbolizadas y el símbolo le sirve simplemente para evocarlas.

Una vez constituido un esquema simbólico el sujeto atribuirá a otro y a las cosas mismas el esquema que se le ha hecho familiar, debido a esto produce una disociación entre el significante y el significado, que es precisamente constitutivo del simbolismo, generando así tal vez la imitación doble (la acción propia y el modelo de sí mismo).

En presencia de situaciones desagradables o penosas el niño puede compensar o aceptar como procedentes, e intenta revivirlas transponiéndolas simbólicamente, estos apelan a una simple reproducción de lo real, ya que el futuro es irreal y difícilmente representable.

De los 4 a los 7 años, los juegos simbólicos comienzan a desaparecer ya que el niño comienza cada vez más a acercarse a lo real, para así el símbolo convertirse en una simple representación imitativa de la realidad (se puede comenzar a realizar un interrogatorio).

A esta edad la preocupación es por la veracidad de la imitación exacta de lo real. El símbolo lúdico evoluciona de una simple copia de lo real (solo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico), los detalles de esta y de las construcciones tienden

a la acomodación precisa y a la adaptación propiamente inteligente y a construcciones cada vez más avanzadas.

En esta etapa comienza también el simbolismo colectivo (diferenciación y adecuación de los papeles) se da un paso importante del egocentrismo inicial a la reciprocidad.

Entre los 11 y 12 años, comienzan los juegos de las reglas y las construcciones simbólicas son cada vez más cercanas al trabajo continuo adaptado, y este subsiste y se desarrolla durante toda la vida, esta es la actividad lúdica de ser socializado.

Los juegos de reglas institucionales (ej.: las canicas) dejan de ser practicados.

Los juegos de reglas espontaneas son más interesantes.

Todos los juegos de reglas son juegos de combinación sensorio-motora.

“El juego brinda al niño una nueva forma de deseos”. (JEANPIAGET).

### **3.4 Lev Vygotsky**

#### **3.4.1 Postura respecto al juego**

Lev Semionovich Vygotsky nació en Orsha, pequeña ciudad de Bielorrusia, el 17 de noviembre de 1896. Tras concluir la enseñanza secundaria en la ciudad de Gomel, a partir de 1912 cursó estudios universitarios de derecho, filosofía e historia en Moscú.

Durante sus estudios secundarios y universitarios, Vygotsky adquirió una excelente formación en la esfera de las ciencias humanas (lenguas y lingüística, estética y literatura, filosofía e historia). Ya a la edad de 20 años escribió un estudio voluminoso sobre Hamlet. La poesía, el teatro, la lengua y los problemas del signo y del significado, la teoría literaria, el cine, los problemas de la historia y de la filosofía, interesaron vivamente a Vygotsky mucho antes de que abordara la investigación en materia de psicología.

Parece interesante establecer aquí un paralelo con Jean Piaget nacido el mismo año que el pensador suizo, que tampoco había recibido una formación de psicólogo, Vygotsky será con el tiempo, al igual que Piaget, el autor de una notable teoría del desarrollo mental. Desde su adolescencia y a lo largo de toda su vida, Piaget se orientó hacia las ciencias biológicas. Esta diferencia de inspiración explica tal vez la que existe entre estos dos importantes exponentes de la psicología del desarrollo: Piaget pone de relieve los aspectos estructurales y las leyes de carácter universal (de origen biológico) del desarrollo, mientras que Vygotsky destaca las contribuciones de la cultura, la interacción social y la dimensión histórica del desarrollo mental.

De regreso a Gomel, terminados sus estudios universitarios, Vygotsky se dedica a actividades intelectuales muy variadas. Enseña psicología, comienza a preocuparse por los problemas de los niños impedidos y prosigue sus estudios de teoría literaria y psicología del arte. Tras sus primeros éxitos profesionales en psicología (ponencias en congresos nacionales), se instala en Moscú en 1924 y pasa a ser colaborador del Instituto de Psicología. En Moscú, durante un prodigioso decenio (1924-1934), Vygotsky, rodeado de un grupo de colaboradores tan apasionados como él por la elaboración de una verdadera reconstrucción de la psicología, crea su teoría histórico-cultural de los fenómenos psicológicos.

Si hubiese que definir el carácter específico de la teoría de Vygotsky mediante una serie de palabras y formulas clave, habría que mencionar sin falta por lo menos las siguientes: sociabilidad del hombre, interacción social, signo e instrumento, cultura, historia y funciones mentales superiores. Y si hubiese que ensamblar estas palabras y fórmulas clave en una expresión única, podría decirse que la teoría de Vygotsky es una “teoría socio-histórico-cultural del desarrollo de las funciones mentales superiores”, aunque esta teoría suele más bien ser conocida con el nombre de “teoría histórico-cultural”.

Todo absolutamente en el comportamiento del niño está fundido, arraigado en lo social.” Y prosigue: “De este modo, las relaciones del niño con la realidad son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse del niño de pecho que es un ser social en el más alto grado.”

Para Vygotsky el problema de la relación entre el desarrollo y el aprendizaje constituía antes que nada un problema teórico. Pero como en su teoría la educación no era en modo alguno ajena al desarrollo y que éste, para Vygotsky, tenía lugar en el medio sociocultural real, sus análisis versaban directamente sobre la educación de tipo escolar.

Por lo tanto, la educación no se reduce a la adquisición de un conjunto de informaciones, sino que constituye una de las fuentes del desarrollo, y la educación misma se define como el desarrollo artificial del niño. La esencia de la educación consistiría, por consiguiente, en garantizar el desarrollo proporcionando al niño instrumentos, técnicas interiores y operaciones intelectuales. Vygotsky habla incluso en repetidas ocasiones de la adquisición (del aprendizaje) de diferentes tipos de actividad. Tomando como ejemplo las taxonomías botánicas, podría decirse que para el psicólogo soviético lo fundamental no reside en conocer las categorías taxonómicas sino en dominar el procedimiento de clasificación (definición y aplicación de los criterios de clasificación, clasificación de los casos extremos o ambiguos, producción de nuevos elementos de una clase y, ante todo, aprendizaje de la ejecución de operaciones lógicas que vinculan entre sí a las diferentes clases, entre otros. ([www.educar.org/articulos/vygotsky.asp](http://www.educar.org/articulos/vygotsky.asp) Consultado 13 de agosto del 2013).

Una de las principales ideas que surgen para afianzar la importancia del medio físico y social que rodea al niño para propiciar el aprendizaje lo maneja Vygotsky haciendo especial hincapié en la importancia de la interacción del párvulo con el contexto que lo rodea.

De Vygotsky es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto al fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo mediante el juego, los niños elaboran significados abstractos, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores.

El famoso ejemplo que da Vygotsky es el de un niño que quiere cabalgar sobre un caballo y no puede. Si el niño tuviera menos de 5 años podría quizá llorar y enfadarse, pero alrededor de los 3, la relación del niño con el mundo cambia: "por lo tanto el juego es tal que su explicación debe siempre ser la que supone la realización ilusoria, imaginaria de deseos irrealizables.

La imaginación es una formación nueva que no está presente en la conciencia del niño verdaderamente inmaduro, que está totalmente ausente en animales y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Como todas las funciones de la conciencia originalmente surge de la acción.

El niño desea cabalgar un caballo pero no puede así que toma una vara y se monta a horcajadas (entre piernas), en el intento de estar cabalgando. La vara es un instrumento, "la acción ajustada a reglas comienza siendo determinada por ideas, no por objetos, es muy difícil para un niño recortar un pensamiento (el significado de una palabra) desde un objeto.

El juego de una etapa de transición, en esta dirección. En el momento crítico en que una vara se convierte en un instrumento para extraer el significado del caballo, desde un caballo real, se altera radicalmente una de las estructuras psicológicas básicas que determina la relación del niño con la realidad".

A medida que crece el niño, su dependencia respecto a instrumentos (objetos) tales como varas, muñecas y otros juguetes disminuye. Han internalizado estos instrumentos, en tanto a imaginación y conceptos abstractos a través de los cuales

entienden el mundo. “el viejo adagio de que el juego del niño es imaginación puede invertirse: podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción.

Otro aspecto del juego en el que Vygotsky se refirió fue el desarrollo de las reglas sociales que ocurre por ejemplo, cuando el niño juega a casas, y adopta los papeles de los diferentes miembros de la familia. Vygotsky cita un ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas. Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas, reglas de la vida diaria que solían pasar desapercibidas, eran adquiridas conscientemente mediante el juego.

Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos autorregulación, autocontrol. Por ejemplo cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta pero el hecho de conocer las reglas sociales que rodean al juego, y el estar deseando disfrutar del mismo le permite regular su impulso inicial y esperar la señal de partida. (VYGOTSKY: 1988).

#### 3.4.2 Análisis sobre el juego en niños preescolares

El auto-control del que es capaz el niño, se produce en el juego, a través de la actividad lúdica.

No está de acuerdo en considerar el juego como una actividad cotidiana en el niño. Afirma que el niño se desarrolla a través del juego, debido a que es una actividad conductora la cual determina su evolución.

El juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada, únicamente produce placer, si el niño encuentra interesante el resultado, esto predomina en la edad preescolar y al comienzo de la escolar.

Si el resultado es desfavorable va acompañado de disgustos no podemos considerar

el placer como una característica definitoria del juego si ignoramos las necesidades de los niños así como los incentivos que los mueven a actuar, jamás podremos llegar a comprender su progreso evolutivo.

Aunque no por lo anterior vamos a dejar de considerar que el niño por si solo satisface ciertas necesidades a través del juego, debido a que un niño pequeño tiende a graficar sus deseos de modo inmediato y suele ser muy corto.

En los comienzos de la edad escolar, comienza a experimentar deseos irrealizables, pero después puede desviar su atención hacia otra cosa, y clamarlo hasta lograr que olvide su deseo.

La conducta del pequeño sufre un cambio, entra en un estado imaginario, es lo que llamamos juego, y al igual que todas las funciones del conocimiento surgen originalmente de la acción, la imaginación es un juego sin acción eso no significa que el juego surja siempre de deseos insatisfechos.

Las situaciones imaginativas en el juego han sido siempre aceptadas, puesto que no es exactamente una acción simbólica, debemos tomar muy en cuenta la motivación en el juego y también sus circunstancias.

No existe juego sin reglas en una situación real aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego.

Las reglas se desprenden de las mismas situaciones imaginarias los juegos puros se dan con situaciones imaginarias y contienen reglas. Todo juego con instrucciones, implica en si una situación imaginaria aunque de forma velada.

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme para un niño de 3 años jugar en una situación imaginaria es imposible la conducta está determinada por las condiciones en las que desarrolla la actividad, limitado a su vez por obstáculos situacionales.

El pequeño aprende a actuar en un terrenocognoscitivo, más que en un mundo externamente visual.

Las cosas mismas dictan al niño lo que debe hacer estas poseen de una fuerza motivadora. A su vez debe atravesar un largo camino de desarrollo.

La acción es una situación imaginaria, enseña al niño a guiar su conducta la primera divergencia entre los campos del significado y la visión suele darse en la edad preescolar. La acción de acuerdo con las reglas está determinada por las ideas y por los objetos en sí mismos, por lo que resulta difícil el separar el pensamiento (el significado de la palabra) del objeto.

Esto no tiene analogía en la percepción animal, los seres humanos son los únicos que pueden distinguir una cosa de otra (objeto-significado), debido a que se elabora a partir de las percepciones generalizadas más que de las aisladas.

Antes de que el niño adquiriera el lenguaje gramatical y escrito, sabe perfectamente cómo hacer las cosas, pero ignora que lo sabe.

A través del juego es que el niño accede a una definición funcional de los objetos aun así el juego está relacionado con el placer, la sujeción de las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego.

El respetar las reglas es una fuente de placer el pequeño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender, puesto que el niño al pensar actúa.

Un niño que da patadas al suelo, e imagina que está montando a caballo, ha invertido la proporción acción/significado por la de significado/acción, en el juego la acción sustituye a la otra y viceversa, la conducta no está limitada por el campo perceptual inmediato el juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino de un factor básico en el desarrollo.

En la vida real la acción domina al significado, lo que le interesa al niño es la realidad

del juego, mientras lo que le interesa al adulto es la realidad seria. Al comportarse en una situación real, como si se tratara de algo ilusorio, es uno de los primeros signos de delirio.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño a medida que el juego va desarrollándose vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. Es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos. Cuanto más rígidas sean las reglas, el juego resulta aburrido a los niños, un infante cuando juega es totalmente libre, de determinar sus propias acciones.

Crear una situación imaginaria, es un medio para desarrollar el pensamiento abstracto. Para un niño de 3 años el juego es algo sumamente serio, debido a que juega sin separar la situación imaginaria de la real, en cambio para el niño en edad escolar, el juego se convierte en una forma de actividad, mucho más limitada, de tipo atlético debido a que los juegos de atletismo, el objeto que hay que vencer se conoce por adelantado. (VYGOTSKY: 1988).

## **CAPÍTULO 4: LUDOTECA E INTEGRACIÓN SOCIAL DEL NIÑO PREESCOLAR**

### **4.1 Alternativa de innovación**

Se eligió trabajar mediante la Intervención Pedagógica puesto que en esta se debe trabajar en conjunto, para el bien de los infantes principalmente, esperando contar con un apoyo global de los padres de familia, niños y la comunidad misma, para un bien en la enseñanza de nuestros pequeños, mediante la realización y funcionamiento de la ludoteca, no es un objetivo fácil de lograr, debido a que es un problema que se viene acarreado desde el núcleo familiar, pero que con una buena estrategia de trabajo, se puede lograr un avance muy significativo, no solo en la mejora de las acciones de los niños, así como también de los mismos padres de familia, y lograr un impacto general en la sociedad que los rodea, y así poder aprender todos sobre como poder centrar, todos los beneficios obtenidos en los pequeños, para que logren identificar, cómo canalizar toda la energía que tienen reprimida, y poder así liberarla de una manera provechosa para su aprendizaje significativo.

Así pues con la creación de la “ludoteca” como alternativa de innovación pretendo impulsar al niño a integrarse socialmente, principalmente mediante el juego, esto debido a los resultados arrojados en el diagnóstico que se realizó apoyado esto en las prácticas de observación, diario de campo, cuestionarios, entrevistas, y actividades, donde se detectó la problemática principalmente la falta de socialización.

Las relaciones con los compañeros suelen ser más igualitarias y equilibradas que las relaciones con los padres y otros adultos. Esta igualdad crea el contexto para adquirir muchas e importantes habilidades y para la aparición de la sensibilidad interpersonal.

Con los compañeros el niño aprende a tomar decisiones y a resolver conflictos sin la intervención de los adultos, el grupo le brinda también la oportunidad de probar

varios papeles e identidades, además de darles una retroalimentación que no podrían obtener de los adultos. (HARTUP: 1983).

Es algo innovador debido a que en la comunidad escolar es algo que no conoce en sí, se llega a confundir con una biblioteca, esto revela un nuevo reto hay que informar al niño, al padre de familia y al colectivo de trabajo, de que se trata una ludoteca, y que el niño quien es el principal factor, se sienta cómodo y se desenvuelva satisfactoriamente para así lograr aprendizajes significativos, todo esto mediante la ludoteca y por ende mediante el juego numerosos estudios indican que las relaciones positivas con los compañeros, mejoran los sentimientos de competencia, eficacia y autoestima. (RUBIN Y COPLAN: 1992).

Este proyecto no solo logrará un cambio interno en la institución escolar, sino también en la comunidad, se necesita el apoyo de todos desde los niños, hasta los adultos, debido a que está servirá también para las futuras generaciones, debido a que es algo cíclico, es decir ahora estudia mi hijo, después vendrán mis nietos, así que de manera general todos podemos participar en ella.

La idea de la creación de la ludoteca la implementé en la búsqueda de algo nuevo, retador, y que captara la curiosidad de los niños, hacia lo nuevo, mediante los juguetes, respecto a los padres de familia el lograr hacerlos cambiar su punto de vista respecto al juego en preescolar o el mismo concepto en si el que logren saber que jugando también se aprende, y se construye el conocimiento, esto sin importar la edad, incluyéndolos en la creación y desarrollo de esta alternativa.

Una base sólida de entrenamiento en las habilidades sociales consiste en ofrecer oportunidades de juego a los preescolares y a los alumnos de primaria. A través del juego aprenden a conocerse unos a otros, a seguir y a guiar, a expresar sus emociones, a crear relaciones y a resolver problemas. La investigación indica que el empleo sistemático de las actividades de aprendizaje cooperativo reduce el número

de estudiantes socialmente aislados y mejora las relaciones entre los provenientes de diversos grupos étnicos y sociales. (HANSEL Y SLAVIN: 1983)

La ludoteca se creará en el jardín de niños “Jesús Terán”, esperando la participación del colectivo del jardín, padres de familia y autoridades municipales, pues será una construcción permanente para el jardín, con el objeto de servir para una mejor educación para nuestros niños, no es algo fácil de realizar; se comenzó a gestionar en el año 2011, desde la creación de la infraestructura, esto fue uno de los grandes retos debido a la falta de recursos económicos, que finalmente se lograron superar en conjunto, se necesitó material de construcción, remodelación, didáctico, tecnológico (televisión, DVD, grabadora), ahora en la actualidad se puede decir que se lleva un avance del 80%, eso debido a que falta de aplicar algunas actividades.

Es importante no limitar al niño en cuanto al desarrollo de su imaginación, este es un elemento fundamental, al desenvolvemos en la ludoteca, se trata de que el niño sea el propio constructor de su conocimiento, y que mejor herramienta que su creatividad.

La creatividad es básicamente una actitud, que surge fácilmente en los niños pequeños, pero que deber ser alentada, y fortalecida para que nuestro mundo, demasiado lógico, no la sacrifique. (MARZOLLO: 1972).

Al explorar el niño el medio en que se desarrolló le damos gran oportunidad de sentirse cómodo, en su mismo entorno, teniendo la responsabilidad de hacer que los niños se familiaricen con el nuevo medio que van a explorar en este caso la ludoteca, para que jueguen y se desenvuelvan, sin notar que al jugar están aprendiendo.

Cualquier exploración de los medios y de la experiencia creativa pone de relieve los procesos, las actividades dirigidas, concentran así la atención de los niños en el aprendizaje de diferentes técnicas, que a su vez, les liberan para jugar y recrear, destrezas, y una comprensión aumentada. (JEANRENAUD: 1980).

## 4.2 Plan de acción de la alternativa de innovación

### Propósito general

- Buscar que el niño logre la socialización armónica con el medio que lo rodea, esto mediante la ludoteca apoyándose principalmente en el juego, para así lograr la construcción de conocimientos.
- Creación del espacio para la ludoteca.
- Adquisición de material de trabajo, para lograr la identificación del avance escolar de los niños.
- Informar al personal docente, padres de familia y niños, sobre las ventajas que conlleva la alternativa de innovación, así como buscar el interés de estos, para diseñar actividades y llevarlas a cabo.
- Implementar actividades cada vez más, concretas de acuerdo al avance que se vaya logrando con los niños, y así lograr una actualización, para mejorar los resultados obtenidos mediante esta propuesta.

### 4.2.1 Fase de desarrollo: la ludoteca en el jardín de niños: “Jesús Terán”

#### ¿Qué es una ludoteca?

Ludoteca: deriva del latín ludus, juego, juguete y de la palabra griega theke, caja, lugar donde se guarda algo.

Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental, además de la solidaridad con otras personas.

#### ¿Qué es un ludotecario?

Es el responsable de acompañar en el desarrollo psicosocial, intelectual, y afectivo de los niños. Debe tener la capacidad de divertirse junto con ellos, así como de crear un ambiente de tolerancia y respeto donde todos sientan la libertad de experimentar.

También debe poseer conocimientos sobre los procesos de desarrollo de la niñez, saber seleccionar los materiales auxiliares didácticos a los que debe recurrir y asignar el tiempo disponible para las actividades.

Etapas de desarrollo del usuario de la ludoteca.

De 4 a 6 años:

Los niños son capaces de realizar actividades físicas completas.

- Escuchar y contar cuentos.
- Su creatividad e imaginación están en pleno desenvolvimiento.
- Sus movimientos son constantes, lo que les provoca curiosidad e inquietud.
- Les llama mucho la atención las actividades artísticas.
- Las actividades manuales son de su agrado.
- Les gusta jugar con los cubos, palos de madera, entre otros, para construir grandes torres y castillos.
- La imitación de animales y dramatizar hace que su imaginación vuele.
- Les interesa el juego con diferentes materiales.

¿Dónde se instalará la ludoteca?

En el Jardín de Niños “Jesús Terán”, ubicado en Tlazazalca, Michoacán.

¿Qué funciones tendrá nuestra ludoteca?

- ✓ Ofrecer al usuario el material lúdico según sus gustos, habilidades y posibilidades.
- ✓ Promover el juego en el grupo según la edad para estimular la cooperación solidaria y de participación.
- ✓ Favorecer la adquisición de pertenencia por medio del conocimiento de la historia y las tradiciones, definiendo su identidad nacional.
- ✓ La ocupación del tiempo libre sea productiva.
- ✓ Comunicación familiar en la estimulación de los procesos afectivos.
- ✓ Orientar a los padres en la adquisición de material lúdico.

- ✓ Proveer material lúdico para niños con discapacidad, enfermedad, problemas físicos o psíquicos. ([prezi.com/ihd4wspquydw/las-ludotecas/](http://prezi.com/ihd4wspquydw/las-ludotecas/) Consultado el 10 de octubre del 2013).

¿Cómo será nuestra ludoteca?



4.2.2 Fase de evaluación: ¿Que tanto he logrado con la alternativa?

Se ha logrado un cambio en la actitud de los padres de familia, no imagine la buena disposición que tendrían para llevar a cabo esta alternativa, algunos han mostrado cierto desinterés, pero confio que al darse cuenta de los resultados y cambios expuestos en sus hijos puedan cambiar de opinión y así lograr formar un equipo más fuerte a favor de la educación.

En general se espera se logre un avance favorable con la utilización de las herramientas de evaluación, considerando las referencias que se han tenido,

respecto a las actividades ya aplicadas no solo los padres de familia, que han dado una muy buena respuesta a dichas actividades, pero es necesario reacomodar horarios debido a que la mayoría de las que participan son mujeres debido a que los esposos trabajan, en cuanto a los niños se han mostrado muy interesados en esta nueva dinámica de aprendizaje (ludoteca) aunque falta esclarecer los límites, para que no se distraigan durante las actividades con el demás material.

### **4.3 Taller de padres**

#### 4.3.1 Actividad 1: Nuestra experiencia como padres

Objetivos:

- Que los padres se familiaricen con el programa.
- Que compartan las experiencias que les ha dado el ser padres y las emociones que vivieron desde el primer momento.
- Rescatar las acciones enriquecedoras para los niños y reflexionar sobre los casos en que se ha actuado con precipitación.

Actividades:

-Información general:

\*Bienvenida a los padres de familia.

\*Presentación sintetizada del programa.

Dinámica de integración: " la telaraña"

\* Comienza el coordinador en el centro con una bola de estambre y la lanza al azar a algún padre de familia, al tenerla en su poder deberá presentarse, decir lo que más le gusta a él y a su hijo y finalmente dirá como le gusta que lo llamen sus amigos ej.: "mi nombre es Roberto pero me gusta que me digan Beto".

Dinámica: "nuestra experiencia como padres".

Se da de manera concreta y por turnos la experiencia que nos dejó el escuchar la experiencia como padres de nuestros compañeros en general, para que así el

coordinador saque las ideas centrales y las comparta al finalizar la sesión, para cerrar la actividad nos daremos un abrazo con el padre de familia que nos hallamos sentido más identificados, y en círculo nos brindaremos un gran aplauso por los objetivos logrados.

#### 4.3.2 Actividad 2: Cómo es mi familia

Objetivos:

- Conocer los diferentes tipos de familias que hay en nuestra comunidad.
  - Identificar que todos tenemos problemas y que existen soluciones para arreglarlos.
- Darnos cuenta de lo importante que es pertenecer a una familia.

Actividades:

- Información general.
- \*Bienvenida.
- \*Ejercicios básicos de calentamiento.
- \*Dramatización.

Dinámica de integración: “vamos a saludarnos”.

Nos daremos cuenta que hay varias formas informales de saludarnos más allá del simple movimiento de cabeza, o mano, así que al ritmo de la música de fondo nos saludaremos primero chocando los pies, después nuestras cabezas, luego nuestros estómagos etc.

Dinámica: “como es mi familia”.

Se formaran grupos de cinco integrantes, una vez formados se pondrán de acuerdo de cual situación familiar de alguno de los integrantes dramatizarán, llevarán a cabo la escena de un día completo de su vida diaria, una vez realizadas las dramatizaciones se les cuestionará según el conocimiento que ya tienen de los integrantes de los grupos, cual consideran es el padre de familia del cual se protagonizó, y se darán cuenta de que tanto lo conocen, deberán hacer énfasis en cuáles son las similitudes con su vida diaria.

#### 4.3.3 Actividad 3: Los oficios de mi comunidad

##### Objetivos:

- Conocer los principales oficios que se realizan en mi comunidad.
- Ver la fuente de trabajo y sustento familiar.

##### Actividades:

- Saludo con mímica.
- Describir el empleo que tengo y manifestar lo que me agrada y lo que me gustaría que cambiara.

Dinámica de integración: “adivina mi estado de ánimo”.

Se formara un círculo y mediante la mímica expresaré mi estado de ánimo utilizando todo mi cuerpo.

Dinámica: “los oficios de mi comunidad”.

Se realizará una exposición frente a todo el grupo sobre el trabajo que desempeño, y al terminar mi redacción se pegará en el papel la imagen relacionada a la actividad que realizo, formando grupos de empleos que se relacionen entre sí.

Se evaluarán los resultados para ver cuál es la principal fuente de empleo de la comunidad y participar grupalmente en averiguar cómo podemos mejorarla para que el beneficio obtenido sea mayor.

#### 3.3.4 Actividad 4: Hagamos la limpieza y decoración del jardín de niños

##### Objetivos:

- Crear un ambiente más agradable para trabajar en el jardín de niños.
- Facilitar la comunicación de los padres de familia.
- Propiciar el trabajo en equipo.

##### Actividades:

- Establecer una rutina de padres de familia y niños en el patio cívico de la escuela.
- Comenzar las actividades de limpieza y decoración.

Dinámica de adaptación:

Dividir a los integrantes del grupo y especificar las tareas que van a realizar, permitiendo que ellos mismos definan las tareas que van a hacer.

Dinámica: “hagamos limpieza y decoración general del jardín”.

Se llevarán a cabo las acciones pertinentes todos ayudando, hasta lograr un producto satisfactorio, cuando algún padre termine la tarea que se le encomendó podrá ayudar a algún otro que aún no termine su labor.

#### 4.4 Cronograma de actividades con los niños y padres

Actividades de integración con los padres de familia

TALLER DE PADRES		
NUM. ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD.
1	Nuestra experiencia como padres	Compartir puntos de vista de que me gusta y que no me gusta del papel que hasta el momento he desarrollado en mi vida familiar.
2	Como es mi familia	Describir el medio familiar del cual formo parte y cuáles son las actividades que realizamos en conjunto.
3	Los oficios de mi comunidad	Describir que tanto conozco de los oficios que se ejercen en la comunidad y cual actividad realizo, para sostener a la familia así como

		expresar que pienso de mi jornada laboral.
4	Hagamos la limpieza y decoración del jardín de niños	Demostrar la importancia que tiene para mí el trabajo en equipo y además el colaborar en la mejora de la institución escolar a la cual asiste mi hijo(a).

Tabla 6. Actividades del taller de padres.

Actividades realizadas en la ludoteca con los niños de 3ºA”.

NUM. DE ACT.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.
1	Collages.	Identificar relaciones entre los objetos y materiales.
2	En la barca llevo un cargamento de...	Favorecer la comunicación oral con sus compañeros.
3	Adivina que palabra es...	Favorecer la convivencia grupal.
4	Crucigramas.	La comunicación y correspondencia de palabras, a través de pistas.
5	Fichero de personajes.	Captar la capacidad de atención y retención de información.
6	Descifrando códigos.	Favorecer la relación con los padres de familia, mediante la retroalimentación.
7	Telaraña de trabalenguas.	Favorecer la expresión oral, aprendiendo a escuchar a mis compañeros.
8	Juguemos con las palabras...	Promover el debate de grupo para

		fortalecer la comunicación.
9	Se escaparon del libro...	Aprender a respetar los turnos, además de probar la imaginación grupal, al momento de crear una historia.
10	Juguemos a los oficios.	Conocer los oficios de mi comunidad, y compartir mis experiencias.
11	Soy cocinero(a).	Experimentar nuevas texturas y técnicas de trabajo, así como materiales, con apoyo de padres de familia.
12	Conozco las señales de advertencia.	Darnos cuenta de las reglas de seguridad que existen en mi comunidad mediante las señales.
13	La rueda de San Miguel.	Participación en grupo, estableciendo el contacto físico, además de la expresión de sentimientos.
14	Conozcamos la papiroflexia.	Desarrollar la imaginación así como la psicomotricidad fina.
15	Reacomodemos la ludoteca.	Favorecer la identificación de la direccionalidad, proximidad e interioridad, del niño.

Tabla 7. Actividades aplicadas en la ludoteca.

## **CAPÍTULO 5: EVALUACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS MEDIANTE LA LUDOTECA**

La evaluación es el proceso de reunir, interpretar y sintetizar información para facilitar la toma de decisiones. Si se cuenta con buena información para evaluar, se tendrán elementos para tomar decisiones acertadas.

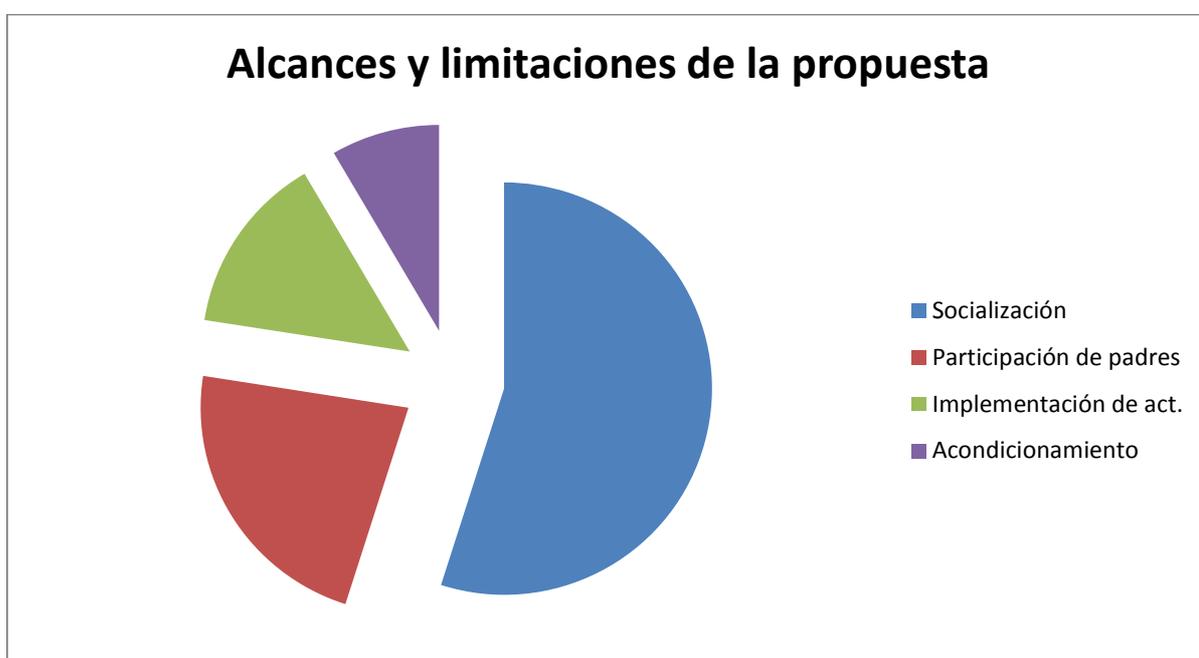
La característica más importante de una buena evaluación es su capacidad de ayudar al maestro a tomar la decisión correcta, a esto se le da el nombre de validez “la validez indica si la información a obtener es relevante, para la decisión que debe tomarse, la información invalida es inútil, la validez se aplica por igual a la observación informal del maestro, y a la conseguida mediante pruebas de papel y lápiz”.

Una segunda e importante característica de una buena información para evaluar es su uniformidad, llamada también confiabilidad, “se refiere a la estabilidad o uniformidad de la información obtenida, es decir al hecho de si es o no representativa del comportamiento del alumno”. (W. AIRASIAN: 2002).

### **5.1 Alcances y limitaciones**

El logro que se obtuvo en la implementación de esta estrategia fue el lograr crear un espacio de socialización para los alumnos, es decir la ludoteca, se logró la construcción y acondicionamiento indispensable (aún falta nutrir más esta parte) de esta área, así como la participación de niños, padres y personal del jardín, en cuanto a lo pedagógico se han observado cambios significativos en el comportamiento de los pequeños, ya se logran realizar juegos grupales y al aire libre sin tanta distracción y agresividad unos con otros, son participativos y prestan mucha más atención que en el comienzo, comienzan a distinguir y ejecutar la igualdad de género, a ser más sociables y amigables con sus compañeros, familiares.

Las limitantes que aún están presentes en este proyecto, es primeramente la capacitación del personal docente para integrar actividades, y así favorecer y fortalecer la enseñanza-aprendizaje del educando, falta detallar la decoración y mobiliario , así como promover la participación autónoma de padres de familia, para que se integren al esquema de trabajo de la ludoteca, es decir que no lo hagan solo por ser citados sino provocar iniciativa para que sea más interesante y productivo dicho proyecto.



Gráfica 1. Alcances y limitaciones.

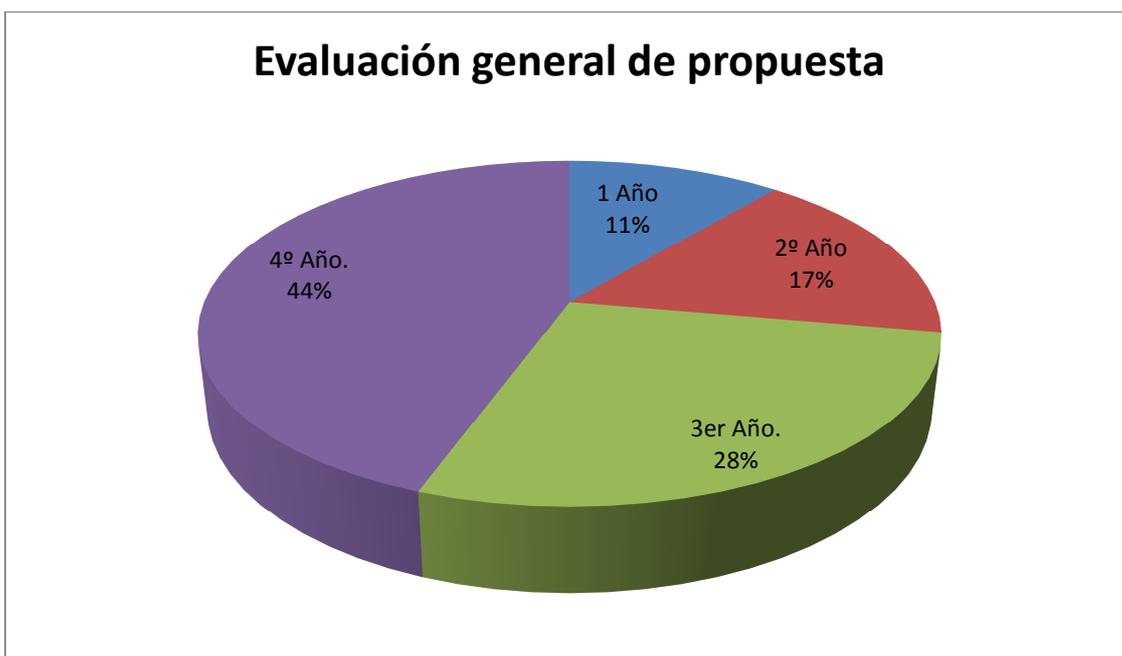
## 5.2 Evaluación general de la propuesta

Se considera un avance satisfactorio el logrado con la implementación de dicha estrategia, a grandes rasgos se han logrado los objetivos planteados aunque se deben realizar ajustes en algunos puntos, sobre todo respecto a las actividades, se han obtenido resultados visibles en favor del desarrollo social del niño principalmente, siendo palpables estos en sus relaciones sociales principalmente, se han favorecido también los demás campos formativos mediante las actividades

aplicadas por lo cual es importante darle continuidad a este proyecto no solamente para esta generaciones sino para la próximas, contemplando la ludoteca como una importante herramienta de enseñanza.

Es satisfactorio observar la participación de los padres de familia misma que en un comienzo fue nula y ahora poco a poco se ha logrado una integración e interacción con los niños y educadoras, dentro del jardín.

Las educadoras se muestran satisfechas con esta alternativa y están conscientes de que hace falta diseñar actividades prácticas, para lograr un balance con lo teórico para que así el niño se motive e interese más por su educación y desarrollo y así mismo sea atrayente para el pequeño su asistencia al jardín de niños.



Gráfica 2. Evaluación de la propuesta.

### 5.3 Posibles soluciones o alternativas

Se puede consensar la realización de actividades y planificarlas en equipo rescatando las necesidades especiales de cada educadora para así buscar

alternativas para obtener mayor material didáctico para trabajar una variedad más amplia de actividades enfocadas a los diferentes campos formativos, principalmente a lo relacionado con lo social del educando.

Otra es buscar alternativas de propaganda de asistencia a la ludoteca de los padres de familia en horarios extraescolares, para así aprovechar lo máximo posible esta útil herramienta.



Gráfica 3. Implementación a la ludoteca.

## CONCLUSIONES

Agradezco a la comunidad de Tlazazalca, Michoacán., por darme la oportunidad de adentrarme en sus costumbres, tradiciones y cultura, además de ayudarme a formar y aplicar esta estrategia fue un parteaguas muy importante en mi realización personal y profesional, no solamente me quedo con los saberes obtenidos en este largo camino sino con verdaderos amigos, que me ayudaron a realizar y fundamentar este proyecto.

Otro aspecto importante fue el que me abrieran las puertas de ese hermoso jardín de niños, el cual fue testigo del empeño y dedicación que pusimos todos en la realización y culminación de este ambicioso proyecto.

A mis pequeñines de 3<sup>o</sup> "A", los cuales fueron cómplices y aliados en el nacimiento de este trabajo, así como a los padres de familia y personal docente y administrativo que colabora en dicho centro educativo. Sin dejar de lado claro a las autoridades municipales, las cuales fueron muy atentas al brindar los recursos que estuvieron a su alcance.

Para la ludoteca en sí, ya que propicio un lugar en el cual el niño encontró una nueva forma de aprendizaje, logrando no solo la participación de los pequeños sino del conjunto padres-niños-educadores, nutriendo el proyecto día a día para implementar el desarrollo de esos pequeños.

En general me ha brindado la satisfacción de observar sonrisas diferentes en esos niños, que son el futuro de nuestro país, y los cuales van a poder aprovechar sus energías aprendiendo a ser seres sociables y bondadosos mediante el juego lúdico.

Al propiciar que estos pequeños lograran entablar relaciones armoniosas con cada vez más respeto a su prójimo mediante el juego y así a su vez quitar el estigma hacia esta herramienta de trabajo demostrar que no es solo una actividad de ocio sino el principal instrumento de enseñanza que podemos utilizar con nuestros alumnos.

Al crear este espacio lúdico con apoyo de los padres de familia, docentes y comunidad fue importante ya que se estableció un vínculo afectivo y social para un bien común la enseñanza en esos pequeños seres poniendo todos nuestro granito de arena.

Otro aspecto importante fue el darle uso al material didáctico con el que se contaba y buscar todos enriquecer la adquisición de juguetes.

Nos queda dar auge a esta propuesta, a nuestra ludoteca buscar actualizarnos, y participar para que cada vez integremos a más pequeños a esta nueva forma de aprendizaje, buscando principalmente diseñar nuevas actividades atractivas y novedosas además de ampliar los horarios de asistencia, y así en un futuro no muy lejano buscar expandir esta propuesta a toda la comunidad conformándola con diferentes talleres de aprendizaje.

Lo que en un principio se vislumbró como una meta difícil de alcanzar, y del cual dijeran que era un proyecto demasiado ambicioso, lejos de desanimarme me llenó de fuerza e ímpetu para hacer el esfuerzo más grande por culminar y así procurar un avance innovador en la educación de esta comunidad que tanto me ha brindado.

Por último agradecerle a ti lector, por tomarte la molestia de revisar este trabajo y brindarme tu opinión crítica y constructiva, desde lo más profundo de mi ser deseo que te sirva de base para realizar proyectos aún más ambiciosos en favor de la educación de esos pequeños seres que están en nuestras manos.

GRACIAS.

## REFERENCIAS

ATZAR: Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña, 1992.

Ballenato, Prieto., "Trabajo en equipo. Dinamicay participación en los grupos", Ed. Piramide, Barcelona, 2005.

Bijarro, Hernández, F., "Desarrollo estrategico para la investigación científica", Eumenonet, México, 2003.

Borja, I Solé, M., "El juego infantil: organización de las ludotecas", Lisboa, 1992.

Borja, I Solé, M., "Las ludotecas: instituciones de juegos", Octaedro, 2000.

Borja, I Solé, M. Martin, Martínez, M., "La intervencióeducativa a partir deljuego: participacion y resolución de conflictos", Barcelona, 2000.

Canda, Moreno, Fernando., "Diccionario de pedagogía y psicología", 2000, Cultural S.A.

Dinello, Raimundo., "Expresión lúdico creative: temas de educación infantil", Montevideo, Nordan, 1989.

Gobierno del Estado de Michoacán, coordinación de Apoyo Municipal, "Los municipios de Michoacán", Colección: Enciclopedia de los Municipios de México, 1988.

Gobierno del Estado de Michoacán, "historia general de Michoacán", Vol.II La Colonia, Morelia, Mich., 1989.

González, Ayala, Adolfo., “Conmemorativa del 450 aniversario de Tlazazalca, Michoacán”, 1995.

Hansell, S. y R. E. Slavin, “Cooperative learning and the structure of interracial friendships”, 1983, en *Sociology of Education*. En: Meece, Judith L., “Desarrollo del niño y del adolescente: compendio para educadores”, 2001, McGraw-Hill Interamericana.

Hartup, W., “Peer relations”, 1983, en P. Mussen (series ed.) y E. M. Hetherington (vol. ed.), *Handbook of child psychology, vol. 4, Socialization, personality and social development*, Nueva York, Wiley. En: Meece, Judith L., “Desarrollo del niño y del adolescente: compendio para educadores”, 2001, McGraw-Hill Interamericana.

Jean, Piaget., “La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje”, en: *La Formación del Símbolo en el Niño*. México, F. C. E.

Jeanrenaud, C. y Bishop, D., “Roadbloks to creativity through play”, 1980, en Wilkinson, P., ed., *In Celebration of Play: An Integrated Approach to Play and Child Development*. Londres: Croom Helm. En: Moyles, J. R., “El juego en la educación Infantil y primaria”, 2da. Ed. Morata, 1999.

López, Matallana, María. Villegas, Jesús., “Organizacion y animación de ludotecas”, Ed. CCS., Alcalá, 1996.

L. S. Vigotsky., “El papel del juego en el desarrollo del niño”, en: *El Desarrollo de Los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona. Crítica, 1988.

Marzollo, J. y Lloyd, J., “Learning through play”, 1972, Londres: George Allen and Unwin. En: Meece, Judith L., “Desarrollo del niño y del adolescente: compendio para educadores”, 2001, McGraw-Hill Interamericana.

Rubin, K. y R. Coplan, "Peer relationship in childhood", 1992, en M. H. Bornstein y M. E. Lamb (eds.), *Developmental psychology: An advanced textbook*, 3ª. ed., Hillsdale, N. J., Lawrence Erlbaum. En: Meece, Judith L., "Desarrollo del niño y del adolescente: compendio para educadores", 2001, McGraw-Hill Interamericana.

Sabino, Carlos., "El proceso de investigación", Ed. Panapo, Caracas, 1992.

SEP, "Michoacán, lagos azules y fuertes montañas", Colección monografías Estatales, México, 1989.

SEP., "Programa de Educación Preescolar 2004, Agosto 2004, Editorial Offset, S.A. de C.V.

Van Dalen., William J. Meyer., "Manual de tecnica de la investigación educacional", Paidós, 1981.

W. Airasian Peter., "La evaluación en el salón de clases", 2002, McGraw-Hill Interamericana Editores.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

([www.aguascalientes.gob.mx](http://www.aguascalientes.gob.mx) Consultado 22 de septiembre del 2011).

([www.diagnosticoy analisis.con/tag/política](http://www.diagnosticoy analisis.con/tag/política) Consultado 25 de mayo del 2012)

([www.educar.org/articulos/vygotsky.asp](http://www.educar.org/articulos/vygotsky.asp) Consultado 13 de agosto del 2013).

([www.eumed.net](http://www.eumed.net) › Contribuciones a la Economía Consultado 27 de septiembre del 2012).

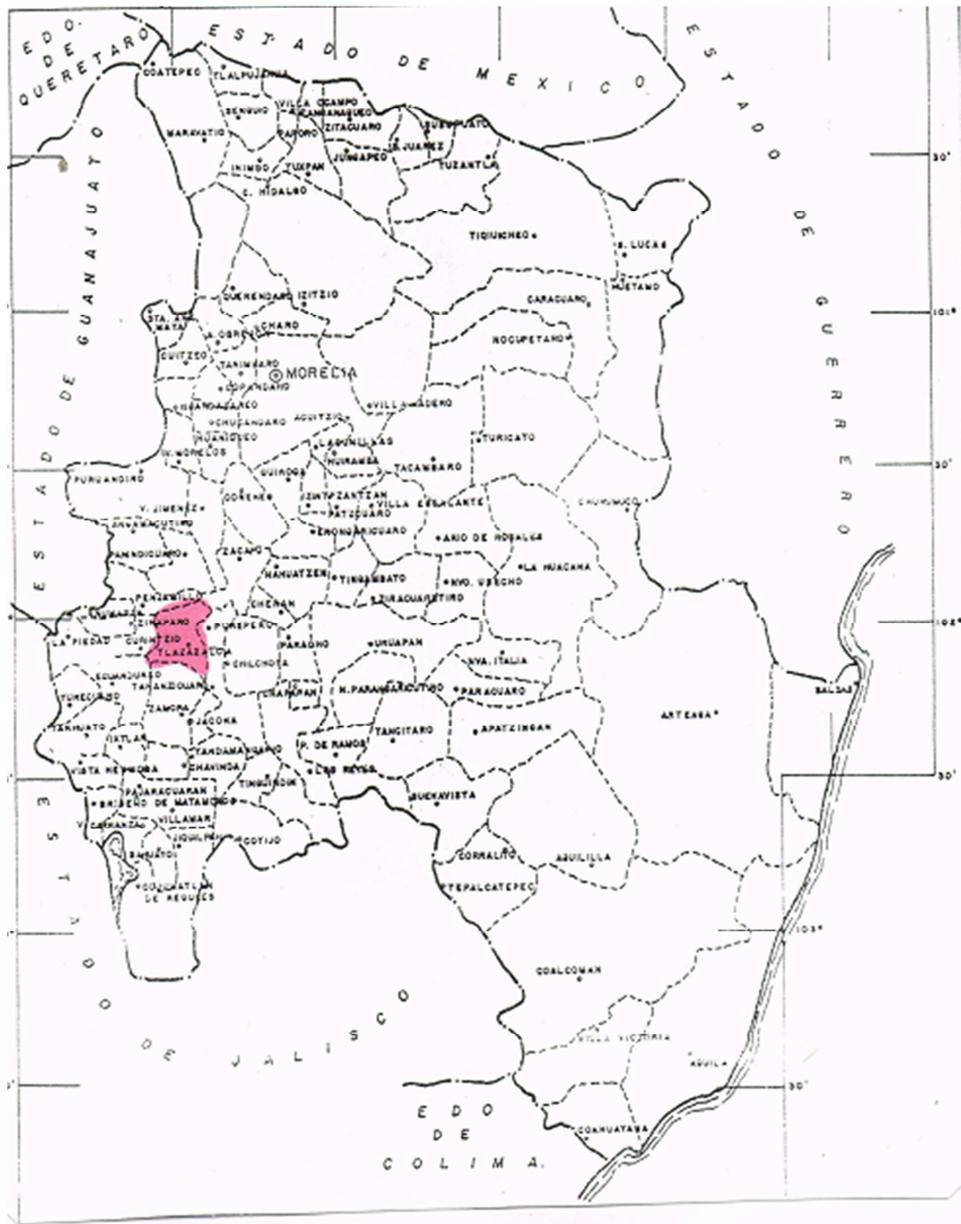
([www.odiseo.com.mx/2006/01/casas\\_garcia\\_gonzalez-guia.htm](http://www.odiseo.com.mx/2006/01/casas_garcia_gonzalez-guia.htm). Consultado el 19 de noviembre del 2012).

([www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Comptec2\\_3.htm](http://www.redcreacion.org/documentos/ludotecas/Comptec2_3.htm) Consultado 11 de febrero de 2013).

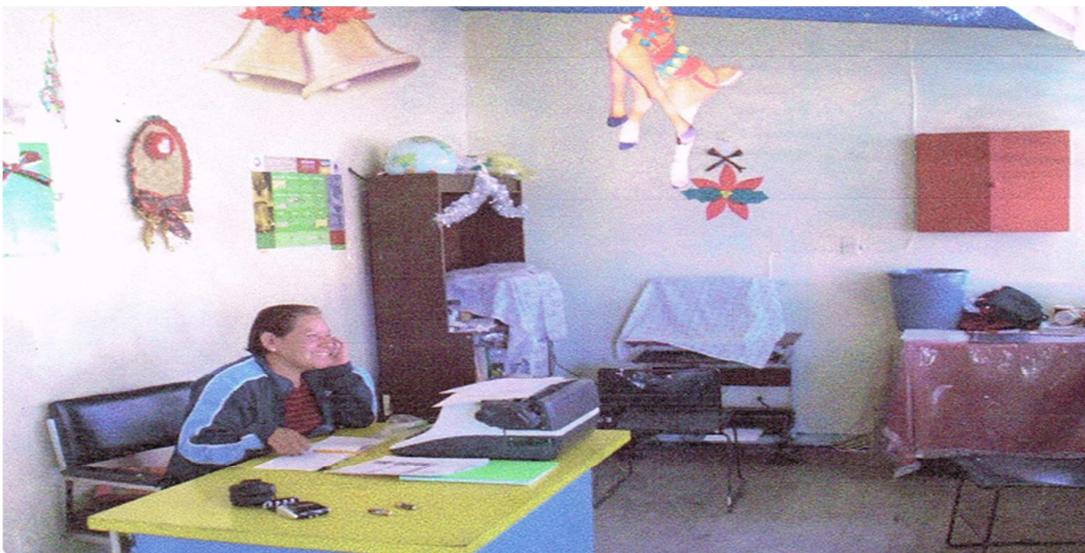
([www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/.../39250\\_c\\_piaget.pdf](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/.../39250_c_piaget.pdf) Consultado 18 de Junio 2013)

# ANEXOS

Anexo 1. Mapa de la ubicación de Tlazazalca, en el Estado.



Anexo 2. Dirección.



Anexo 3. Grupo de 3 "A".



Anexo 4. Aula 3° "A".



Anexo 5. Desayunador.



Anexo 6. Bodega.



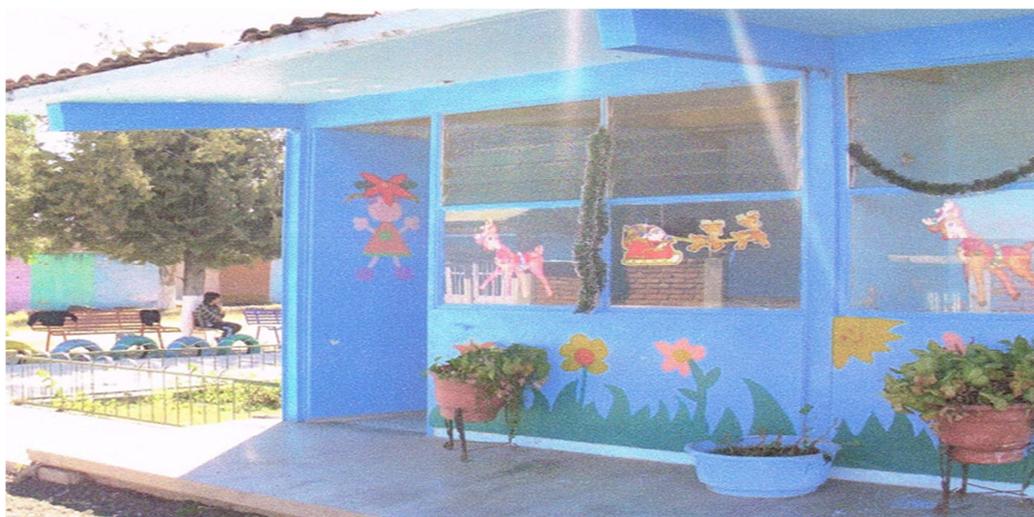
Anexo 7. Patio cívico.



Anexo 8. Juegos metálicos.



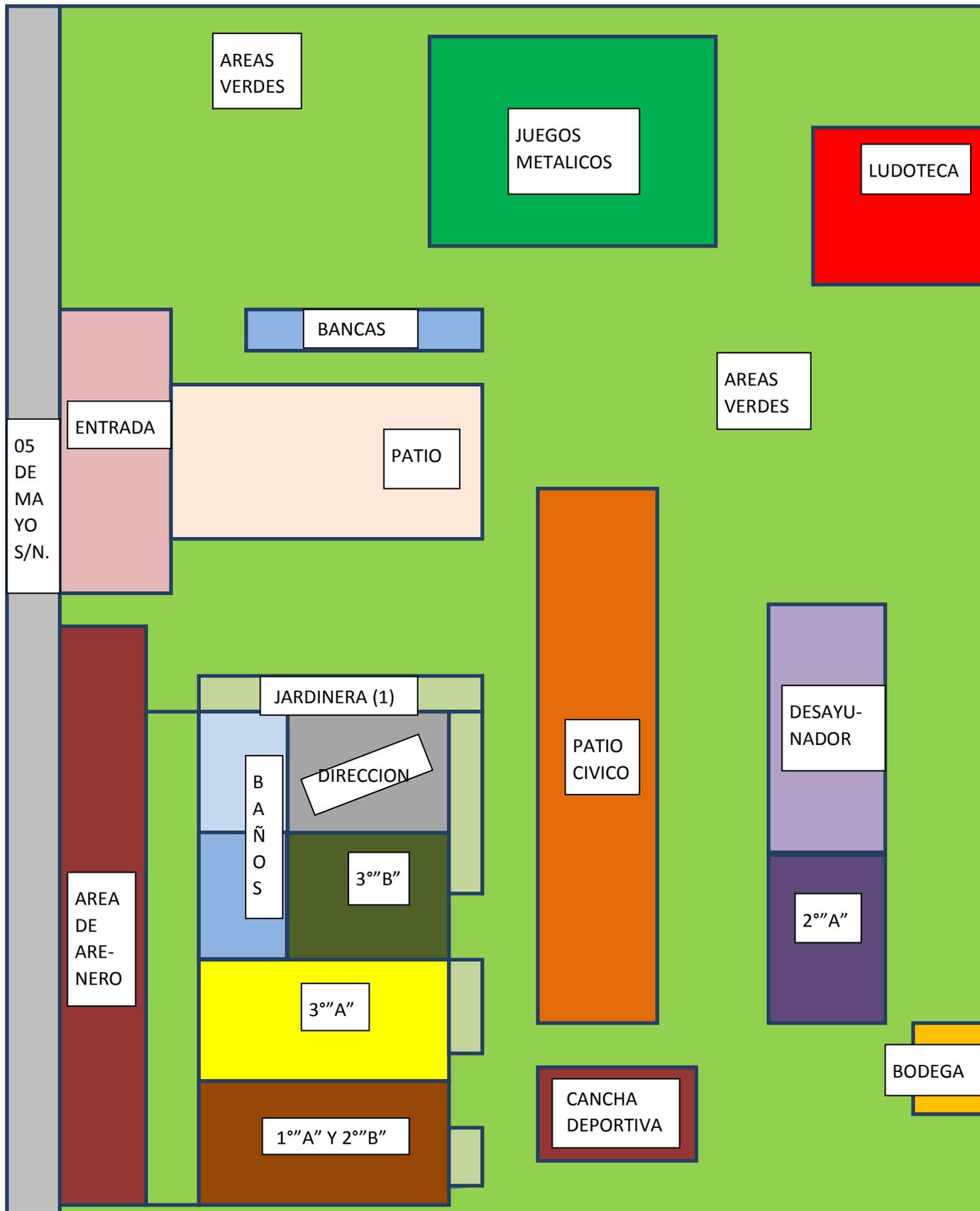
Anexo 9. Baños de niñas.



Anexo 10. Baños de niños.



Anexo 11. Croquis del jardín de niños.



## Herramientas para detectar la problemática.

Anexo 12. Entrevista a un niño de preescolar.

1. ¿Te gusta venir al jardín de niños?

A veces.

2. ¿Tienes hermanos?

Sí.

3. ¿Juegas con tus papás?

No.

4. ¿Tienes amigos aquí en el jardín de niños?

Si

5. ¿Por qué?

Jugamos, vamos al salón y corremos mucho.

6. ¿Te gusta como da clases tu maestra?

No, me regaña mucho.

7. ¿En tu casa te pegan?

Sí, mi papá.

8. ¿Qué es lo que más te gusta?

Jugar a los carros y ver la tele.

9. ¿Ves televisión?

Si, el chavo del 8 y Ben 10.

10. ¿Tus papás pelean en tu casa, se gritan?

Si mucho y no me gusta eso.

Anexo 13. Entrevista a la educadora.

1. ¿Considera este grupo como conflictivo?

Si, les cuesta mucho convivir.

2. ¿Cómo son las relaciones sociales de los alumnos?

Por grupitos, algunos son solitarios, sobre todo los que ingresaron este ciclo escolar.

3. ¿Qué identifica haya perjudicado su práctica?

La dificultad que muestran para trabajar en equipo.

4. ¿Cómo es su relación con los padres de familia?

Es buena, pero considero que no son tan expresivos como yo quisiera.

5. ¿Qué actividades considera adecuadas para solucionar el problema que obstaculiza su práctica?

Juegos dinámicos, platicas, conferencias, talleres, etc.

6. ¿Las ha llevado a cabo?

No mucho, sinceramente el tiempo es muy limitado.

7. ¿Qué resultados ha logrado observar?

Les gusta jugar pero es difícil que sigan las indicaciones, por lo cual considero más viables las actividades de lecto-escritura.

8. ¿Dicho comportamiento en los alumnos ha perjudicado a los padres de familia?

Si incluso hay diferencias personales entre ellos, y las demuestran aquí en la escuela, por lo cual considero si necesitan orientación al respecto.

9. ¿Considera esto un problema que tiene raíz desde el hogar o solamente en la escuela?

Tanto los padres en su vida familiar, como mi práctica docente y la enseñanza-aprendizaje del niño son un conjunto: casa-escuela-comunidad.

Anexo 14. Entrevista a madre de familia.

1. ¿Por qué eligió esta escuela?

Debido a que es grande y bonita.

2. ¿Cómo se comporta su hijo en su hogar?

No se está quieto y es muy berrinchudo.

3. ¿Le ha dicho si tiene amigos?

No lo hemos platicado, supongo que si a eso viene.

4. ¿Cómo es su relación con él?

Buena, lo quiero mucho.

5. ¿Qué le parece el desempeño de la maestra?

Es buena maestra, solo me gustaría que les dejara más tarea.

6. ¿Qué le gustaría cambiar en la actitud de su hijo?

Los berrinches.

7. ¿Cómo es la relación con su pareja?

Estamos bien, en ocasiones no salimos de acuerdo y discutimos pero nada más.

8. ¿El niño muestra interés en venir a la escuela?

Tiene que venir.

9. ¿ha notado avances en la educación de su hijo?

Sí.

10. ¿ha cambiado su comportamiento en casa?

No mucho.

Anexo 15. Nota es importante que resuelva este cuestionario con la verdad y es decisión personal, el poner el nombre de quien lo contesta... Se asegura total discreción.

- |  |                  |                  |
|--|------------------|------------------|
| <b>1. DESEA TENER MAS HIJOS.</b>                       | <b><u>SI</u></b> | <b><u>NO</u></b> |
| <b>2. TIENE UN BUEN NIVEL ECONÓMICO DE VIDA.</b>       | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |
| <b>3. TIENE UNA BUENA RELACIÓN CON SU HIJO(S).</b>     | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |
| <b>4. EXPERIMENTAVIOLENCIA FAMILIAR EN SU CASA.</b>    | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |
| <b>5. SE INGIEREN BEBIDAS ALCOHÓLICAS EN SU HOGAR.</b> | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |
| <b>6. SE HAN INGERIDO DROGAS EN SU HOGAR.</b>          | <b>SI</b>        | <b><u>NO</u></b> |
| <b>7. SUS HIJOS HAN VISTO DICHOS ACTOS.</b>            | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |
| <b>8. SU RELACIÓN CON LOS VECINOS ES BUENA.</b>        | <b>SI</b>        | <b><u>NO</u></b> |
| <b>9. LA RELACIÓN CON SUS FAMILIARES ES BUENA.</b>     | <b><u>SI</u></b> | <b>NO</b>        |

## **Instrumentos de evaluación de la alternativa.**

Anexo 16. Encuesta a padres de familia.

Para la mejora de nuestro plan de trabajo y en beneficio de la educación de sus hijos se le pide de la manera más atenta contestar los siguientes cuestionamientos.

1. ¿Ha notado algún cambio satisfactorio en el comportamiento de su hijo en casa?

Si mucho, convive mucho más en casa.

2. ¿Ha intentado convivir más con el dedicándole más tiempo?

Si sobre todo el fin de semana

3. ¿Su esposo(a) convive más con el niño?

Un poco más si, le tiene un poco más de paciencia.

4. ¿Cómo se relaciona este con sus amigos y vecinos fuera del horario escolar?

Es más amigable.

5. ¿Le ha comentado algo sobre las actividades que se realizan en la ludoteca?

Si le gusta mucho el cuarto de juguetes.

6. ¿Qué opinión tiene usted respecto a la ludoteca, que cambios necesita en su opinión?

Más tiempo, para que pueden jugar y aprender más ahí los niños.

7. ¿Cómo se siente al participar en las actividades donde se le involucra?

Es bonito poder convivir y platicar con los demás papás.

8. ¿Le gusto el taller de padres?

Si mucho, ojala se repita.

9. ¿Le han servido las pláticas con los orientadores para mejorar su vida familiar?

Si aunque no todo es tan fácil de alcanzar.

10. ¿Estaría dispuesto a colaborar en más actividades grupales?

Si claro.

Nota: no es necesario poner el nombre de quien lo contesta, al terminar depositarlo en el buzón que está en el salón. Gracias.

Anexo 17. Cuestionario a niños para ver el avance de la ludoteca y hacer el archivo de experiencias de la ludoteca.

Nombre del niño: Luis Javier Solís Moya.

Grado y grupo que cursa: 3°“A”.

Nombre de quien aplica el cuestionario: L.E.P. Wendy Angelina Jasso Piña.

1. ¿Qué te parece la ludoteca?

Muy bonita y divertida.

2. ¿Te diviertes en ella?

Si mucho.

3. ¿Qué es lo que más te gusta de estar ahí?

Que no peleamos y los juegos son padrísimos.

4. ¿Cuáles actividades te gustan más?

Los rompecabezas, memoramas y juguetes.

5. ¿Platicas de la ludoteca con tus papas?

Sí.

6. ¿Qué te dicen tus papás cuando les dices que jueguen contigo, o te ayuden a hacer la tarea?

Mi papa me ayuda un poco más, luego a veces se enfada y mi mama me ayuda.

7. ¿Te gustaría pasar más tiempo en la ludoteca?

Sí.

8. ¿Qué opinan tus compañeros de la ludoteca?

También creo les gusta.

9. ¿Ahora tienes más amigos que antes, y compartes más tus cosas?

Si ya casi no peleo con mis compañeros.

10. ¿Qué es lo que más te gusta de venir al jardín de niños?

Los juegos y los juguetes.

Anexo 18. Tabla mensual de avances de socialización en los niños.

<b>MES</b>	<b>NOMBRE DEL NIÑO.</b>	<b>PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES.</b>	<b>AVANCES EN SOCIALIZACIÓN CON SUS COMPAÑEROS.</b>	<b>AVANCES EN LOS CAMPOS FORMATIVOS.</b>
Enero.	Miguel Ángel Peña Aguilar.	Buena.	Regular.	Regular.
Febrero.	Luis Javier Solís Moya.	Regular.	Buena.	Buena.
Marzo.	Joselin Victoria Chávez Luna.	Buena.	Buena.	Buena.
Abril.	Andrés Cendejas Cerda.	Buena.	Buena.	Buena.

Tabla 8. Avances mensuales

Anexo 19. Inventario de materiales de la ludoteca.

<b>NO.</b>	<b>TIPO DE MATERIAL.</b>	<b>ESTADO EN QUE SE ENCUENTRA.</b>
1.	Juguetes.	Regular.
2.	Material didáctico.	Bueno.
3.	Audio visual.	Regular.
4.	Libros.	Bueno.

Tabla 9. Inventario de materiales.

Anexo 20. Informe mensual de avances y retrocesos en cuanto al desarrollo de las actividades en la ludoteca.

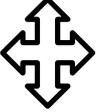
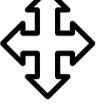
NO.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	TIPO DE ACTIVIDAD.	AVANCES.	RETROCESOS.
Enero.	Crucigramas.	Comunicación entre compañeros.		
Febrero.	Telaraña de trabalenguas.	Expresión oral.		
Marzo.	Conozco las señales de advertencia.	Reglas.		
Abril.	Conozcamos la papiroflexia.	Imaginación y psicomotricidad fina.		

Tabla 10. Resultados de actividades aplicadas.

Anexo 21. Cronograma de horarios para asistir a la ludoteca.

<b>GRUPO.</b>	<b>ACTIVIDAD.</b>	<b>HORARIO.</b>
1º "A" y "B".	Juegos de bloques.	10:30 a 11:00 a.m.
2º "A".	Memorama.	11:00 a 11:30 a.m.
2º "B".	Lotería de palabras.	11:30 a 12:00 p.m.
3º "A".	Lotería de números.	09:00 a 09:30 a.m.
3º "B".	Soy cocinero.	09:30 a 10:00 a.m.

Tabla 11. Cronograma de horarios.

**Evidencias fotográficas.**

Anexo 22. Creación de la ludoteca en obra negra.



Anexo 23. Inauguración de la ludoteca.



Anexo 24. Taller de padres.



Anexo 25. Visitas de especialistas con padres de familia y niños.



Anexo 26. Actividades de padres de familia y niños.



Anexo 27. Actividades con los niños.

