



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 161 MORELIA, MICHOCACAN

PROYECTO DE ACCION DOCENTE

TEMA:

“EL JUEGO COMO RECURSO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL NIÑO PREESCOLAR”

**SUSANA REYES MORALES**

MORELIA, MICHOCACAN

NOVIEMBRE 2015



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 161 MORELIA, MICHOCAN

PROYECTO DE ACCION DOCENTE

“EL JUEGO COMO RECURSO PARA LA CONSTRUCCION DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL NIÑO PREESCOLAR”

QUE PRESENTA:

**SUSANA REYES MORALES**

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

MORELIA, MICHOCAN

NOVIEMBRE 2015



**TRABAJO Y  
DESARROLLO**  
GOBIERNO DE MICHOCÁN  
2014 - 2015



Gobierno del Estado  
de Michoacán de Ocampo

Dependencia Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 161  
Oficina DIRECCIÓN  
No. de Oficio 1606/15  
Asunto: DICTAMEN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Morelia, Mich., 04 de Noviembre del 2015.

C. SUSANA REYES MORALES  
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo: "EL JUEGO COMO RECURSO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL NIÑO PREESCOLAR", opción: Proyecto Pedagógico de Acción Docente, a propuesta del(a) asesor(a) Profr. (a). Rocío Reyes Morales, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la Institución.

Por lo anterior se Dictamina Favorable su trabajo y se le autoriza presentar su Examen Profesional a la Licenciatura en Educación Preescolar (Plan '07).



**Atentamente**  
**"Educar para Transformar"**  
Universidad  
Pedagógica Nacional  
Unidad 161  
Morelia  
Dirección  
**Profr. Pedro Suárez González**  
**Presidente de la Comisión de Titulación**

PSG/ASG/gb

Al contestar este oficio, cítense los datos contenidos en el cuadro del ángulo superior derecho

## DEDICATORIA

### **A DIOS**

*A ti agradezco que me hayas dado la vida  
y salud, por darme la oportunidad de disfrutar  
Con mi familia y amigos una de las etapas más  
Importantes de mi vida y porque nunca me dejaste  
Flaquear ni perder la fe en los momentos más difíciles.*

### **A MIS PADRES, ABUELOS Y HERMANAS**

*La vida es un milagro de Dios  
Porque estoy finalizando una etapa  
De mi vida, agradezco la confianza que han  
Depositado en mí, el apoyo en compartir  
Logros y tropiezos sin pedir nada  
A cambio y el esfuerzo que han realizado  
En toda mi vida para que por fin  
Llegará este momento, que constituye para  
Mí el mejor de mis logros,  
Por qué me han enseñado a aprender a no contar mis  
Caídas sino a seguir a delante.  
¡Gracias!  
Que Dios los bendiga y los acompañe siempre.*

### **A MI HERMANA**

*Que me apoyaron durante la licenciatura, en especial  
A mi hermana la maestra ROCIO REYES MORALES  
Por ser mi asesora y por brindarme  
Su apoyo incondicional en este proyecto  
Para su elaboración y su dedicación.  
Así como su paciencia, comprensión y parte de su tiempo  
Que me motivó en la elaboración de este proyecto*

<b>TABLA DE CONTENIDO</b>	<b>PAGINA</b>
<b>INDICE</b>	
<b>INTRODUCCION</b>	4
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	8
<b>DELIMITACION DEL PROBLEMA</b>	13
<b>JUSTIFICACION DEL PROBLEMA</b>	15
<b>OBJETIVOS</b>	17
<b>CAPITULO I EL CONTEXTO DONDE UBICA LA PRACTICA DOCENTE PROPIA</b>	
1.1 Ubicación de la comunidad	19
1.1.1 Características socio históricas de la comunidad	22
1.1.2 Características socio económicas de la comunidad	22
1.1.3 Características socio culturales de la comunidad	23
1.2 El jardín de niño "Luis Donaldo Colosio"	24
1.2.1 Ubicación geográfica	24
1.2.2 Descripción del jardín de niños	24
1.2.3 Organización	25
1.3 El grupo multigrado	27
1.3.1 Descripción del grupo	28
1.3.2 El ambiente en clases	29
1.3.3 Estilo de trabajo	29
1.3.4 Estructura de los salones	30
1.3.5 Relación del jardín de niños con los padres de familia	31
<b>CAPITULO II LOS REFERENTES TEORICOS DEL JUEGO PARA FAVORECER UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL NIVEL PREESCOLAR</b>	
<b>2. Programa de educación preescolar 2011</b>	
2.1 Historia del juego	33
2.2 Conceptualización, El juego	34
2.3 El juego visto desde diferentes perspectivas	34
2.3.1 Perspectiva antropológica	34

2.3.2	Perspectiva psicogenética	36
2.3.3	Perspectiva socio cultural	39
2.4	Teorías del juego	42
2.5	Tipos de juego	51
2.5.1	Juegos de sofocamiento y relajación	51
2.5.2	Juegos de reglas	51
2.5.3	Juegos para el desarrollo de competencias	52
2.5.4	Juegos de matrogimnasia	52
2.6	La importancia del juego	52
2.7	Al juego como vinculo para el crecimiento	60
<b>CAPITULO III    ALTERNATIVA METODOLOGICA PARA FAVORECER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS A TRAVES DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR</b>		
3.1	Juegos ¿Que favorecen?	63
3.1.1	Cronograma de actividades	64
3.2	PLANEACIONES MES AGOSTO	65
3.2.1	Actividad: Primer grado “Contrae y relaja”	65
3.2.2	Actividad: Segundo grado “La cadena”	65
3.2.3	Actividad: Tercer grado “¿Cómo se llama?”	66
3.3	PLANEACIONES MES SEPTIEMBRE	67
3.3.1	Actividad: Primer grado “La cabeza avanza, los pies y retrocede”	
3.3.2	Actividad: Segundo grado “La pelea de globos”	67
3.3.3	Actividad: Tercer grado “La amnesia”	68
3.4	PLANEACIONES MES OCTUBRE	68
3.4.1	Actividad: Primer grado “¡No lo dejes caer!”	68
3.4.2	Actividad: Segundo grado “Los arcos locos”	69
3.4.3	Actividad: Tercer grado “Los vecinos”	69
3.5	PLANEACIONES MES NOVIEMBRE	70
3.5.1	Actividad: Primer grado “Yo y mi sombra”	70
3.5.2	Actividad: Segundo grado “Los espejos”	71

3.5.3 Actividad: Tercer grado "El gato sabio"	71
3.6 PLANEACIONES MES DICIEMBRE	72
3.6.1 Actividad: Primer grado "Mira y acomoda"	72
3.6.2 Actividad: Segundo grado "El semáforo"	72
3.6.3 Actividad: Tercer grado "El rey pide"	72
3.7 PLANEACIONES MES ENERO	73
3.7.1 Actividad: Primer grado "Salta y decir"	73
3.7.2 Actividad: Segundo grado "El zapato cambiado"	74
3.7.3 Actividad: Tercer grado "La pecera"	74
<b>CAPITULO IV EVALUACION DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACION PARA FAVORECER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS ATRAVES DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR</b>	
4.1 Conceptualización, Instrumentos de evaluación	76
4.2 Evaluación de los juegos	81
<b>CONCLUSIONES</b>	84
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	86
<b>ANEXOS</b>	89

## INTRODUCCION

El proyecto de acción docente es una modalidad de intervención que la educadora puede construir para resolver una problemática que detecta como importante en la práctica docente propia. De manera general esta problemática es importante por el impacto que tiene en el aprendizaje o comportamiento de los niños.

En el proyecto de acción docente se abordan temáticas relacionadas con el aprendizaje, que no se ubican en una asignatura especial sino que son comunes a todos los campos formativos o asignaturas como lo es en este caso el juego que es una herramienta útil para facilitar el aprendizaje del niño preescolar de cualquier contenido y del desarrollo cognitivos, psicomotrices y sociales. A través de un proyecto de acción docente se pueden innovar el proceso enseñanza-aprendizaje ya sea en lo relacionado con el rol del docente, el rol del niño o el método con el que se presenta y desarrollan los contenidos.

La elaboración del presente proyecto de innovación en su modalidad Proyecto de Acción Docente, el cual es una experiencia académica de investigación documental que tiene lugar en la Licenciatura en Educación Preescolar Plan´ 2007 de la Universidad Pedagógica Nacional, en el cual se lleva a cabo este trabajo, la investigación está enfocada en ***“El juego como recurso para la construcción de aprendizajes significativos del niño preescolar”*** este tiene origen en la situación que se presenta en la práctica docente propia donde se observa que como docentes y como padres de familia a veces no estamos conscientes y no se está informado el cómo puede el niño aprende mejor para una enseñanza de calidad sabemos que se tiene conciencia de que el juego es solo de correr, gritar, saltar, jugar con materiales de plástico, en fin de estar entretenido con algún material u objetos. Pero se debe estar informado que a través del juego el niño puede aprender y adquirir conocimientos para su desarrollo de habilidades y aprendizajes significativos dentro de la institución que asisten al preescolar, y suele suceder que no se pone en práctica el juego con los niños porque a veces

se limita a los indicadores que les da la educadora, no se les da la oportunidad de que expresen sus sentimientos, el papel del juego en la formación de los niños y las recomendaciones para aplicar algunos tipos de juegos o bien diseñar juegos en los cuales el niño logre adquirir aprendizajes significativos para un mejor desarrollo de habilidades. Así como la integración de los padres de familia en las actividades que se realizan con los niños en los diferentes aspectos dentro del preescolar. El juego es interesante, llamativo y se practica porque a través del mismo se va aprendiendo, se aprenden aspectos del juego que no se sabían así que el juego tiene su historia desde diferentes contextos,

En la delimitación del problema se menciona la definición y algunos conceptos del juego y aprendizajes que desarrolla el niño a través del juego para su importancia, así como el tipo de información que se consultó para la redacción de este presente proyecto de innovación. El cual, tiene como finalidad, recuperar a través de fundamentos la relación de los problemas o situaciones que se presentan hoy en día en la realidad escolar, y esto a su vez no solamente influye en este país, para lo cual se ha venido realizando un diagnóstico para conocer las dificultades que se tienen que superar, buscando alternativas que permitan el desarrollo integral del alumno preescolar con la intención de que se convierta en un individuo de la sociedad para que este a su vez en una vida adulta sea una persona independiente y autónoma, tomando como punto de partida el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. De la misma manera se persigue que el docente y los padres de familia profundicen sobre la importancia del juego en el nivel preescolar. Una parte fundamental en este desarrollo es la de facilitar y permitir un conocimiento no mecanizado por los docentes ni padres de familia hacia sus hijo y/o alumnos basándose en una enseñanza tradicional la cual muchas de nuestras escuelas no se han podido liberar y se sigue trabajando de la misma manera que en épocas pasadas dificultando la superación de los docentes y alumnos que integran una institución educativa capaz de desarrollar alternativas de solución para obtener una mejor enseñanza y capacitación de los docentes del país.

En la justificación planteo las razones por las cuales es importante el desarrollo del juego y llevarlo a cabo dentro y fuera del aula. Problema del desconocimiento por parte de la educadora y los padres de familia, el valor que tiene el juego en el desarrollo del niño.

Las razones pedagógicas tienen que ver con el desarrollo de cada niño, así como las condiciones en las que se trabajó y con el conocimiento de las educadoras y los padres de familia sobre importancia de aplicar el juego dentro de las situaciones didácticas. Como razones de tipo social menciono que la educadora motive a sus alumnos y que invite a los padres de familia para que sean parte de las actividades escolares de los niños y que la educadora motive a sus alumnos, los ayude a través del juego para adquirir buenos aprendizajes significativos. Una razón de tipo profesional se refiere al objetivo que pretendo lograr con la educación de este proyecto de innovación, enfocándome a los juegos de sofocamiento, juegos de reglas y juegos para el desarrollo de competencias.

En los objetivos menciono lo que se pretende con este proyecto de innovación, enfocándome al juego y lo que lograrán los niños en compañía de la educadora y los padres de familia, así como el desarrollo de aprendizajes significativos y prepararlos para una vida futura.

En el proyecto de innovación se sigue la estructura de un proyecto de acción docente, por lo tanto contiene cuatro capítulos:

En el primer capítulo se plantea la localización y características de la comunidad donde se encontró la problemática, así como como las características socio histórico, características socio económicas y características socio cultural de la comunidad. Se mencionan las características del "Jardín de Niños Luis Donaldo Colosio" desde su ubicación geográfica entre sus colindancias, así como la estructura del salón. Se menciona la organización que hay dentro del preescolar en cómo se organiza una situación didáctica en cómo se organiza el docente para trabajar con un grupo de multigrado. se presentan también las características del grupo multigrado de primero, segundo y tercer grado, su desempeño, las características de los niños mediante su relación con la educadora.

En el segundo capítulo se plantean los elementos que fundamentan “el juego para favorecer aprendizajes significativos” así la historia del juegos, como conceptos y las definiciones del juego, los fundamentos teóricos sobre el juego de las aportaciones de cada autor como Vygotsky entre otros y la importancia en el desarrollo del niño, el cómo es visto el juego desde las perspectivas antropológicas, psicogenética y cultural, las teorías del juego, los tipos de juegos y su importancia, , el juego como vinculo para el crecimiento y el estilo del juego como medio de comunicación.

En el tercer capítulo se redacta la alternativa metodológica para favorecer aprendizajes significativos a través del juego, como la conceptualización y que se adquiere a través del juego, un cronograma el cual no sirve para organizar las actividades durante un plazo de 6 meses a partir del mes de agosto al mes de enero. Se redactan las actividades de juegos de acuerdo a cada grado y al mes.

En el cuarto capítulo se aborda la evaluación de la alternativa de a través del juego para favorecer aprendizajes significativos, así como la conceptualización de los instrumentos de evaluación de los cuales se utilizaron para su evaluación como guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, técnica de desempeño, rubrica y lista de cotejo de las cuales se menciona su finalidad y su procedimiento para llevarlas a cabo. Así como una evaluación de manera en general sobre los juegos que se implementaron.

Finalmente se presentan las conclusiones de manera general de este presente proyecto de innovación, donde se intenta explicar logros, aciertos, resultados y aspectos que no se pueden defender por cuestión de tiempos ya que se fueron percatando referente al desarrollo, como la bibliografía que se fue consultando a lo largo de redacción para realizar este proyecto y se termina con los anexos de los cuales se registran los instrumentos de las evaluaciones del juego.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema en una situación que no se puede resolver, que se puede presentar en cualquier espacio de nuestro entorno ya sea educativo o social entre otros, en el cual se requiere buscar una solución para dicho problema, para poder resolverlo en conjunto con un grupo de personas o individualmente, así como buscar alternativas innovadoras que nos permitan llegar a una solución para resolver dicho problema. Dentro del aspecto educativo el cómo evitar trabajar siempre de la misma forma sin repetición de las mismas situaciones didácticas, sino buscar algo innovador y creativo para no aburrir a los alumnos, de la misma manera surge la duda de cómo hacer que la educadora no caiga en la rutina, en la cual se lleve a los niños a perder el interés por realizar alguna actividad dentro del aula. El problema se presenta dependiendo de los aspectos con los que se relaciona dentro o fuera de un contexto social, se puede originar de situaciones que no están sienten de utilidad al realizar una actividad que no está dando resultados positivos a dicho problema el cual se le da un proceso iniciando con la investigación de su origen dando un seguimiento metodológico al problema, donde la educadora lleva un orden de las actividades que están interviniendo en la implementación de nuevas alternativas de solución para solucionar el problema, un poco más a fondo el problema en su investigación lleva a investigarlo en los diferentes aspectos metodológicos dentro y fuera del contexto en el que se ubica. Dentro del aspecto social y el aspecto educativo se puede conocer las limitaciones que se presentan en cada uno, ya que los dos tienen relación mutua para un problema que sea educativo y esto lo lleva a lo social en una vida adulta.

El problema que se detecto es ***“El juego como elemento principal para el desarrollo de aprendizajes significativos en el nivel preescolar”*** el cual está enfocado en conocer la importancia de cómo se presenta el juego en el aula mediante las situaciones de aprendizaje y desarrollo a partir de una o más dificultades en el aprendizaje y desarrollo del niño, en las actividades que se realizan en el aula debido a que los padres de familia no les dan libertad a sus hijos para realizar actividades de juego, donde los niños involucren su

participación e interés al llevar cabo dicha actividad y así mismo para dar a conocer a los padres de familia la importancia que tiene el juego en la educación de sus hijos donde se le permita a los niños poder desarrollar su aprendizaje en base a la realización de actividades, a veces como educadoras nos enfocamos más en el trabajo en el aula pero solo tomando en cuenta los pasos que se encuentran ya establecidos para llevar a cabo el trabajo sin tomar en cuenta si las actividades que se están llevando a la práctica son de interés para el niño dejando a un lado las necesidades que el niño presenta y olvidando lo que el niño desea por aprender y esto a su vez limita el poder motivar al niño y como educadoras observamos las situaciones que el niño presenta en casa a través de la realización de las actividades en el aula de manera individual.

Me di cuenta del problema mediante las situaciones que se presentaban en el aula al momento de trabajar con el grupo, muchos de los niños al realizar su trabajo individualmente en las diferentes actividades, no tenían la facilidad de realizarlas puesto que los padres de familia no estaban de acuerdo en que los niños participaran en las actividades de juego, se sabe que la tarea de la educadora es aprovechar todo para trabajar y desarrollar el juego en el niño que en ocasiones no se lleva a cabo en la práctica. Al realizar actividades de juego los niños obtenían además de un aprendizaje una forma de motivación que atraiga su interés por participar y adentrarse en las actividades que se trabajaban algunos de los niños no participan en las actividades que se realizaban dentro de la clase debido a que a su vez pueden ser en un sentido aburridas para ellos y en algunas ocasiones los padres de familia se imponen a dejar que los niños participen en actividades en las cuales trabajen en conjunto con ellos, los padres se muestran apáticos al impedir que los niños convivan con demás personas que los rodean y que a su vez son un factor de aprendizaje para ellos.

El problema se ubica en el preescolar “**Luis Donald Colosio**” en el multigrado de nivel preescolar, perteneciente al programa de CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Educativo) de la Región Maravatio en la comunidad de Cebadillas Segunda del Municipio de Maravatio, Michoacán.

El problema es para el niño, los padres de familia y el docente. Para el niño ya que dentro del preescolar, ellos interactúan con sus compañeros y aprenden a relacionarse con el medio que les rodea, pero a veces es imposible que ellos desarrollen sus habilidades y destrezas en las actividades que se realizan en el aula, ya sea porque no son llamativas, son aburridas para ellos y esto a su vez es una barrera para no desarrollar sus habilidades para un buen aprendizaje por eso es que mediante el juego se pretende que el niño logre aprendizajes significativos en su etapa preescolar. Para los padres de familia porque en la actualidad existen de padres de familia que no están al pendiente de sus hijos en cuanto a su educación debido a que los padres no conocen los intereses, que tienen sus hijos y de lo que pueden ser necesario para reforzar sus conocimientos y las capacidades de cada niño. Y esto hace que los padres de familia vean al preescolar como una guardería y no como una institución en la cual la educadora reforzara conocimientos previos que el niño adquiere en su hogar y en su entorno que le rodea, y es necesario concientizar a los padres de familia el simple hecho de que ellos comprendan las finalidades con las que la educadora elabora y desarrolla actividades y cuál es el objetivo al que se pretende lograr y tratar de involucrar a los padres de familia en las actividades de los alumnos. Para el docente porque es quien tiene muy presente que las actividades, se tienen que diseñar de acuerdo a las necesidades de cada alumno, y tiene que buscar alternativas motivadoras e innovadoras para el grupo que atiende y tratar de involucrar a los padres de los alumnos y ellos comprendan así la importancia del preescolar y las actividades que se realizan con los alumnos. La educadora debe de ser una persona motivadora, paciente con sus alumnos, así como orientarlos por un buen camino para el niño adquiera buenos aprendizajes.

El problema abarca aspectos de tipo pedagógico, cognitivo, social entre otros. Dentro del aspecto pedagógico y cognitivo debemos conocer la importancia de cómo puede aprender el niño a través de medios que le permitan construir sus propios conocimientos a partir de las necesidades que presenta cada uno de ellos dentro del aula, dentro del aspecto social, el concientizar a los padres de familia

sobre la importancia que tiene el juego en el proceso de desarrollo del niño en el nivel de preescolar y que ellos sean parte de las actividades que se realizan.

El aspecto que me toca resolver como educadora es el aspecto de tipo pedagógico debido a que el problema se presenta dentro del aula de trabajo presencialmente en el momento en que se llevan a cabo las actividades y esto a su vez la educadora tiene que diseñar actividades mediante el juego para que sus aprendizajes del niño se logren a partir de diferentes tipos de juegos o bien juegos en donde ellos sean partícipes y sus padres al igual sean parte de ellas ya que muchas de las personas dicen que el preescolar solo es para ir a jugar o solo para ir a colorear pero no a lo mejor por que al inicio del ciclo escolar no se les da una plática de ¿Cuál es la finalidad que tiene el que sus hijos ingresen al preescolar? ¿el cómo y para que desarrolla la educadora actividades para trabajar con los niños? Estas son algunas de las cuestiones que se tienen que compartir con los padres de familia a veces ellos piensan que en la etapa en la que se encuentran sus hijos, ellos no aprenden solo juegan, pero como ya lo mencionamos, se les debe de brindar información necesaria para que los padres también ayuden en el desarrollo del niño en la etapa preescolar.

Sobre el juego surge una serie de cuestiones que requieren respuestas serias, entre las que figuran: ¿Por qué trabajar el juego en el nivel de preescolar? ¿Cómo trabajar el juego dentro de una jornada de trabajo? ¿Por qué se debe de implementar el juego en el nivel preescolar? ¿Qué aspectos se desarrollan en el niño a través del juego? ¿Cuáles teorías explican el desarrollo del juego en nivel preescolar?

Si no se resuelve el problema, perjudicaría en el desarrollo de las actividades en el aula no se lograría el objetivo deseado a lograr en cada situación didáctica, y no se obtendrían resultados de manera individual para lograr ciertas competencias del programa de educación básica del nivel preescolar, el no trabajar y llevar a cabo el juego relacionándolo con las actividades a diario para lograr aprendizajes significativos para ellos pueden ser personas autónomas, sociables, entre otras

como desarrollar sus conocimientos a través de sus habilidades que presenta cada alumno.

El problema se da debido a que a los niños se les dificulta demasiado realizar una actividad si no es de interés para ellos de la misma manera que esta no es llamativa para ellos y en lugar de aprender solo realizan actividades rutinarias que no dejan aprendizajes significativos y esto es algo rutinario para ellos ya que solo porque no son llamativas solo están de inquietos en el aula y no quieren realizar actividades es por esto que se pretende que a través de juegos el niños adquiera aprendizajes significativos.

El problema lo resolvería a través de estrategias innovadoras y motivadoras que impliquen poner en práctica el juego como un elemento de aprendizaje en el proceso de desarrollo del niño preescolar, enfocándonos a todos los campos formativos del programa de educación preescolar 2011 favoreciendo así el desarrollo de habilidades en el niño para que de la misma manera manifieste sus opiniones ante los demás; poniendo en práctica las actividades diseñadas en donde pueda interactuar, explorar, observar, entre otros.

## DELIMITACION DEL PROBLEMA

El juego es una actividad lúdica que se considera como un factor fundamental que se realiza para lograr aprendizajes significativos en los niños mediante actividades dinámicas que motiven y llamen su atención las actividades deben ser más llamativas para él y puede realizarlas sintiéndose motivado, utilizando su imaginación y expresando sus emociones a través de las actividades que pone en práctica desarrollando así mismo sus habilidades cognitivas y afectivas. El juego como actividad lúdica es realizado para que los niños aprendan de diferente manera a la tradicional a la cual se trabaja cotidianamente en las aulas de preescolar. Abarcando los aprendizajes que se desean lograr en el niño a través del diseño de actividades de manipulación, observación y experimentación donde el niño sea un ser autónomo ante la sociedad y pueda desenvolverse en el medio que lo rodea, lo cual le permite que el mismo se adentre en la realidad y vaya formando pos si solo una personalidad que lo identifique.

Se trata de que el niño a través del juego adquiera aprendizajes significativos manipulado material que le permitan desarrollar habilidades físicas y cognitivas como: plastilina, botes, palitos, botes, tapas, entre otros.

Es tan amplio el estudio del juego que no sería posible abordar todos sus ámbitos en este Proyecto de Innovación, por esta razón solo se abordara ***Juegos de reglas, Juegos de relajación y Juegos para el desarrollo de competencias.***

La información que se recabo es un poco amplia se investigó en libros de texto, antologías de la institución así como el fichas de trabajo para realizar la implementación de actividades dentro de la jornada diaria de trabajo se están tomando en cuenta la creación de actividades innovadoras dentro de la situación didáctica basadas en los juegos para adquirir un poco más de aprendizaje y desarrolló en el niño, se tomó en cuenta la participación de los padres de familia para la observación del comportamiento de los niños en la actividades que se realizan durante la jornada de trabajo. La información recabada es de tipo

documental basada en las aportaciones de diferentes autores que dan su opinión acerca de la importancia del juego en la educación de los niños

Exclusivamente se centrara la atención en aquellos juegos relacionados con los diferentes campos formativos en diferentes aspectos enfocados para favorecer en los niños la interacción, convivencia, apoyo mutuo, participación y socialización en el desarrollo de actividades que permiten que los mismos niños por si solos fortalezcan sus habilidades. Existe una diversidad de juegos que permiten en los niños el desarrollo de distintas habilidades que son de apoyo para la construcción de sus aprendizajes, los juegos suelen ser un factor fundamental en la jornada de trabajo, dentro del aula, los juegos pueden ser para favorecer la creatividad, la socialización, la imaginación, para la adquisición de la responsabilidad y autonomía del niño, de esta manera favoreciendo la memoria y centrar la atención del niño en las actividades que permiten el desarrollo de habilidades motrices, donde los niños aprenden un contenido especial pero solamente se van a abordar los juegos relacionados con actividades que generen la construcción de aprendizajes significativos.

## JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

Existen motivos importantes que justifican la importancia de trabajar un proyecto de acción docente con una temática que en el jardín de niños resulta cotidiana como lo es el juego y precisamente por ser una actividad que se lleva a cabo todos los días, se ve como parte de la rutina obligatoria perdiendo con ello su papel educativo y socializador y este es el punto fundamental que me lleva a trabajar esta temática de manera diferente con el fin de experimentar la idea de que es posible aprovechar la actividad natural del niño con una perspectiva diferente. Entre las razones que llevaron a seleccionar este objeto de investigación, se mencionan las siguientes:

**Las razones pedagógicas**, que se describen en la práctica como educadoras conozcan, analicen información sobre teorías de cómo integrar e involucrar a los niños en las estrategias que se implementan en una jornada de trabajo para llevarlas a la práctica, ya que pueden ser de una manera dinámica en las cuales los niños tengan la facilidad de interactuar con los demás y con ellos mismos, a partir de esto el niño tiene la oportunidad de opinar acerca de lo que desea, quiere, puede y debe aprender, y esto a su vez la educadora debe diseñar actividades creativas e innovadoras que sean a partir de los interés del niño ellas son las personas que deben motivar a sus alumnos mediante las actividades que se realicen día a día. Los padres de familia son unos de los principales actores en el desarrollo del niño ya que a veces ellos no han identificado que los niños interactúan y conviven más con sus compañeros y con otros individuos de esta forma ellos mismos aprenden y le dan importancia a las actividades que se realizan e incluso participan implementando sus ideas para crear nuevas actividades lúdicas que les ayuden a aprender a través del juego, como padres de familia deben de estar orientados en preescolar como dando respuesta a las siguientes interrogantes como: ¿A qué van los niños al preescolar?¿ Qué es lo que aprenden al ir al jardín de niños?¿ Cómo es el trabajo que tiene que desempeñar una educadora y para qué?. Estas son interrogantes de la cuales los padres de familia deben de estar informados y orientados así como de que se olviden de esa idea de que al jardín de niños se va a pintar, a colorear, a pegar

bolitas a cualquier actividad en clase, entre otras. Y es por eso que a través del juego es otra manera o forma en la que los niños pueden adquirir aprendizajes significativos para un buen desarrollo de habilidades en esta etapa es por eso que el juego es considerado como una actividad lúdica realizada para el desarrollo de habilidades del niño así como de la manera de aprender lúdicamente, se han realizado investigaciones para conocer el principio del juego para lograr aprendizajes significativos en los niños y poder darles un nuevo sentido para conocer su importancia para un buen desarrollo.

**También hay razones de tipo social.** Entre las que figuran que para la educadora es necesario motivar a cada uno de sus alumnos para que sean personas autónomas, en conjunto con los padres para que sean parte del desarrollo del niño en la sociedad, ella es quien debe ser motivadora hacia los padres y los alumnos del grupo que atiende, esta es la razón por la cual la educadora debe de transmitir la información necesaria para tratar de concientizar a los padres de familia en cómo puede aprender su hijo a través del juego y para que le va a servir en una vida futura. Tal vez por la falta de comunicación y la información por la cual los padres no toman conciencia que si es muy importante que el niño desarrollo habilidades en esta etapa ya que de ello depende como desarrollo sus habilidades en una vida adulta de la cual pueda ser dependiente de sus padres y independientes de ellos, por eso es muy importante que los padres conozcan que no solo a través de que ellos traten de gastar en libros impresos o comprados sino que a través del juego ya sea en casa o en la escuela el niño pueda desarrollar habilidades que logren ser de ellos una personas que se sepan valer por ellos mismos.

**Otras de las razones son de tipo profesional.** El trabajo de investigación que se realiza en este proyecto de acción docente, tiene que ver con la importancia del juego en la educación y desarrollo del niño en preescolar sobre el cual se buscara la información recopilada y en base a ella se irán diseñando actividades dentro de algunas situaciones que se trabajaran dentro del aula contribuyendo la propia práctica docente en busca de resultados y la aplicación que se presenta

finalmente en un documento que lleva ser el fin de ser la base para la réplica del examen recepcional para la obtención del título de *Licenciada en Educación Preescolar*.

## OBJETIVOS

- ◆ Profundizar en el conocimiento del juego a fin de darle un valor educativo intencionado.
- ◆ Re conceptualizar y vivenciar el juego como una herramienta de trabajo para favorecer el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño.
- ◆ Experimentar de manera práctica que el educador sea un motivador y un creador de un ambiente de confianza entre alumno- maestro en el aula.
- ◆ Poner en práctica un estilo de enseñanza que fomente la participación de alumnos, docentes y padres de familia, en las actividades que se desarrollan dentro y fuera del aula de clases.

# CAPITULO I

# EL CONTEXTO DONDE SE UBICA LA PRACTICA DOCENTE PROPIA

Dentro de una comunidad, existen relaciones interpersonales que facilitan procesos culturales al conformar tradiciones y costumbres que les permiten ser únicos como parte de una sociedad.

Debido a ello, es fundamental describir aspectos característicos de una población

## 1.1 Ubicación de la comunidad

La localidad de Cebadillas Segunda se ubica en el Municipio de Maravatío, en el Estado de Michoacán, es una comunidad situada en una zona marginada al oeste del municipio. Se accede a ella por carretera, eso facilita a las personas salir a trabajar, a realizar sus compras, a trabajar o en casos de emergencia por salud. Dentro de la comunidad, existen relaciones interpersonales que facilitan procesos culturales al conformar tradiciones y costumbres que les permiten ser únicos como parte de una sociedad. Debido a ellos, es fundamental describir aspectos característicos de una población:

### Población

Cuenta con 140 habitantes entre ellos, 63 hombres y 77 mujeres. Como puede verse la comunidad es pequeña, todos los habitantes se conocen y la mayoría conviven con motivos diferentes, este hecho es importante porque si les sucede algo a los niños inmediatamente avisan a sus familiares o cualquier persona de la comunidad le apoya. Esta comunidad tiene la categoría de una población rural, en la región se conocen este tipo de comunidad como ranchería, hay un encargado del orden al que se acude para cualquier conflicto. Esta figura

de autoridad es importante porque para cualquier asunto de interés común se trata con él, por ejemplo la llegada de cualquier programa de gobierno, asuntos de la escuela y la iglesia.

El idioma que habla la población es el español, la cultura es la mestiza, tienen buenas costumbres de trabajo, de unidad familiar, tienen la idea de que la familia debe conservar la tradición de estar presente la mamá, el papá y los hijos. Trabajan para el cuidado de la alimentación de los hijos.

## **Flora**

La comunidad cuenta con una inmensa variedad de flora a su alrededor como: arbustos, helechos, pinos, encinos. Estos recursos son importantes para la economía sobre todo los encinos que son tan preciados porque la producción de carbón es una de las actividades económicas que realiza la mayoría de las personas. El encino es una planta propia de las tierras de esta comunidad, pero su explotación va enriqueciendo su existencia. Otro recurso fundamental de la comunidad es el maguey del cual se realiza la extracción de agua miel y pulque para aportación a la economía de las familias y consumo de este producto para los integrantes de las familias, en cual de la misma manera es de gran ayuda como una planta curativa, realizando pomadas como parte de una tradición que es de importante utilización cuando se presentan enfermedades o heridas por algún accidente.

## **Fauna**

Habitán diversos animales domésticos y de ganado utilizados para el trabajo en el campo los cuales son vacas, gallinas, patos, burros, becerros, borregos, ardillas, conejos, coyotes, zorrillos y chivos. Dentro de la comunidad se realiza por parte de sus habitantes el consumo y venta de ganado para adquisición de mayor economía. La fauna doméstica forma parte del patrimonio económico de las familias, aprovechando el espacio físico con que cuentan, la cría de estos animales es una actividad propia de las personas de las comunidades rurales, consideran que es una tradición de las mujeres y los niños y consideran que no se debe desperdiciar el tiempo sin tener algo con que contar en casos de

emergencia. Son estos animales un recurso que contribuye en la alimentación aportando leche, huevos y carne.

También son un medio de transporte, de carga, sobre todo en comunidades como estas donde el burro es tan propio para la carga del carbón hacia el mercado.

### **Colindancia**

Se encuentra en una zona alta que a su vez se encuentra rodeada por varias comunidades cercanas a esta comunidad como: Sandi, San Pedro, Cebadillas Primera, Cuartel III, Santa Ana. Estas pequeñas rancherías que se encuentran cerca de la comunidad están comunicadas por medio de una carretera que se encuentra conectada con los municipios de Maravatío, Tlalpujahua y México. Aparentemente este aspecto no es importante, sin embargo el hecho de que esta comunidad esté cerca de una ciudad, una vía de comunicación importante, o un centro histórico como Tlalpujahua es un factor de riqueza porque se puede tener seguro un espacio donde se pueden vender los productos de la comunidad, se puede abastecer de mercancías con facilidad, se puede tener contacto con elementos culturales y con personas de diferentes medios sociales.

Los terrenos de la comunidad se dividen en terrenos urbanos que son las áreas donde viven, terrenos de cultivos y terrenos para pastoreo. La población conoce los límites de comunidad y respetan las áreas que ya nos corresponden y todo esta enseñanza se la van dando a los hijos a través de pláticas o cuando les toca andar por el campo se les dice " hasta aquí llega nuestra comunidad" y se les muestra el lindero. Considero que es importante comentar aquí que esta comunidad tiene problemas de agua. Para abastecerse de este líquido, las personas la acarrean de bordos situados en varios espacios de la comunidad algunos de ellos cerca y otros un poco alejados de las casas, lo hacen por medio de garrafones que se trasladan por burros.

## Información de localidad

<b>Datos actuales</b>						
Clave INEGI	160500078					
Clave de la entidad	16					
Nombre de la Entidad	Michoacán de Ocampo					
Clave del municipio	050					
Nombre del Municipio	Maravatío					
Grado de marginación municipal 2010	Medio					
Clave de la localidad	0078					
Nombre de la localidad	Cebadillas Segundas					
Estatus al mes de Junio 2015	Activa					
<b>Año</b>					<b>2010</b>	
<b>Datos demográficos</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<i>Total de población en la localidad</i>	63	77	140	132	145	277
<i>Viviendas particulares habitadas</i>	24			59		
<i>Grado de marginación de la localidad</i>	Muy alto			Muy alto		
<i>Grado de rezago social localidad</i>	4 alto			Alto		
<i>Indicadores de carencia en vivienda</i>						

### 1.1.1 Características socio históricas

La familia es el principal factor de la educación del infante en el cual se integra como partes de una familia, Los habitantes de la localidad cuentan con el Derecho a atención médica por el seguro social y a partir de los recursos que reciben se ven beneficiadas las personas de cada familia. Por lo cual como es una comunidad alejada de todos los servicios a diferencia de las demás comunidades la gente vive pobremente son de escasos recursos se los cuales a veces no tienen ni para comer, las personas consumen alimentos de acuerdo a sus necesidades.

Para bajar a una comunidad o al municipio necesitan tener al menos como 300 pesos mínimo para los pasajes ya que es una comunidad muy alejada. En cuestión de historia no se puede aportar características ya que la gente que viven hay es joven no se sabe cuántos años lleva poblada esa comunidad.

### 1.1.2 Características socio económica

La comunidad de Cebadillas Segundas cuenta con un total de 24 hogares. De estas 24 viviendas, 17 tienen piso de tierra y unos 2 consisten de una sola habitación. 6 de todas las viviendas tienen instalaciones sanitarias, 0 son

conectadas al servicio público, 22 tienen acceso a la luz eléctrica. La estructura económica permite a 0 viviendas tener una computadora, a 0 tener una lavadora y 15 tienen una televisión.

Las personas de la comunidad a diario realizan trabajos domésticos y de cultivo, en los cuales se siembra maíz, frijol o cualquier otro producto para el consumo y/o comercio, las madres de familia realizan varias cosas como realización de pan, bordados para el comercio. La comunidad carece de la falta de trabajo por lo cual tienen que salir a buscar trabajo a los municipios más cercanos de la comunidad como lo es Maravatio, Contepec, Tlapujahua, hay personas que suelen salir a buscar trabajo en otros estados porque hay personas que ya no regresan a su pueblo por lo mismo de la escasez de trabajo en su comunidad. Y esto no solo sucede en esta comunidad sino en los alrededores de los cuales también la gente se va para estados unidos a trabajar.

Antes las personas se dedicaban a la siembra de cultivo de maíz por lo cual también ya esa actividad se ha estado desaprovechando porque la mayoría de la gente ya no se preocupa por cultivar maíz ya que si cultivan tienen que venderlo a la fábricas y se los pagan muy barato y a las personas no les conviene.

La economía también suele afectar a la educación ya que cuando se inicia ciclo escolar los maestros que suelen mandar para un nuevo ciclo suelen pedir útiles, o materiales de los cuales son muy costosos para ellos pero hay veces que CONAFE manda materiales de los cuales se reparten a todas las comunidades que se atienden pero todas alcanzan material pero no para todos los niños de las comunidades alcanzan, por eso es que a veces se les complica el comprar materiales para la educación de sus hijos.

### **1.1.3 Características socio culturales de la comunidad**

En la comunidad se realiza una la celebración de una misa cada mes en la capilla más cercana la mayoría de los niños que acuden al preescolar son católicos y dentro de la familia les inculcan valores, las madres de familia de las comunidades realizan varias cosas como realización de: pan, bordados para el comercio. Carbón, venta de pulque, leña entre otros.



La cultura de la comunidad es que las personas usan un tipo de vestimenta normal ala de cualquier persona.

## **1.2 El jardín de niño “Luis Donald Colosio”**

Este centro educativo en el cual está asentado es un terreno que se donó por el Sr. Se encuentra aproximadamente a una hora caminando de la comunidad de san miguel el alto el Preescolar comunitario “Luis Donald Colosio” depende del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), Delegación Maravatio, es un programa a nivel nacional el cual tiene como función llevar la educación a las zonas marginadas de los diferentes municipios dentro del mismo estado. Cada centro de trabajo cuenta con una clave como si fuera un centro de trabajo federal. Tiene aproximadamente 30 años prestando sus servicios a esta comunidad año tras año. El CONAFE proporciona un docente que preste en un servicio comunitario a estas personas se les llama Líderes Comunitarios en un diferentes programas de preescolar, primaria y secundaria.

### **1.2.1 Ubicación geográfica**

Cebadillas segunda, limita al norte con la carretera Guadalajara- México, al sur con el municipio de Tlalpujahuá, al oeste con el municipio de Maravatio y al oeste con el municipio de Atlacomulco, por su ubicación geográfica representa una comunidad retirada de todos los servicios con los que se tienen que contar.

Para poder llegar a esta comunidad se hacen 2 horas en transporte ya sea público o privado, es una comunidad muy alejada, sus caminos son de terracería.

### **1.2.2 Descripción del jardín de niños**

El jardín de niños cuenta con los servicios indispensables (agua, luz), con un Área amplia y extensa la cual se encuentra en su área perimetral rejada, contando con un salón estructurado de adobe, no cuenta por el momento con un área exclusiva de juegos y en uno de sus espacios se encuentra el huerto escolar, l

La misma cuenta con sanitarios y una plataforma los cuales se fueron construyendo con el apoyo de los padres de familia y de la comunidad en general, el área donde se encuentra construida la escuela fue un espacio donado por un ejidatario del lugar de nombre El cual desde el año hizo entrega del terreno para poder construir el preescolar, el mismo que ya lleva años laborando.

### 1.2.3 Organización

La organización de este preescolar comunitario es unitario porque solo hay una persona encargada como director y docente, por lo cual, todo el trabajo es para esa persona, así que para realizar una festividad se tiene que hacer con la opinión de los padres de familia a través de una reunión que se realiza por la tardes.

En Maravatio se encuentra la oficina de la Región del Programa del Preescolar Comunitario a la que mi comunidad corresponde donde se encuentra el personal encargado de asignar un docente encargado de impartir un servicio social para solventar las necesidades de los niños que se atienden en las zonas de bajos recursos así como de recibir toda la información requerida para dar de alta a los niños en el sistema activo. En la oficina central se llevan a cabo las reuniones de tutoría, estas se realizan 1 vez al mes por tres días, las cuales tienen como propósito brindar una formación a los docentes que se encuentran en servicio para poder observar sus logros y dificultades que se les presentan en el trabajo con los niños y padres de familia en la comunidad. En las reuniones de tutoría se abordan el “Trabajo con padres” donde al llegar a la comunidad se les presenta a los padres de familia durante la realización de los talleres las competencias que ellos trabajaran cada mes con sus hijos para darles seguimiento en casa- escuela.

Los padres de familia que forman parte de la Asociación de Promotora de Educación Comunitaria APEC asisten a las reuniones que se imparten en la oficina central CONAFE Maravatio la cual es impartida por personal de oficina, Asistentes educativos, Capacitadores tutores y Coordinador Académico encargados de la Región, se realizan tres reuniones al año una al inicio, durante y al termino del ciclo escolar donde se evalúa la práctica de las educadoras,

expresan necesidades de la comunidad, se les entrega material, se abordan avisos sobre eventos que se realizaran en la oficina, se evalúa y da seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de las comunidades.

Los padres de familia miembros de la APEC son los encargados de presentar a la oficina del CONAFE las solicitudes para obtener los útiles de los alumnos para su trabajo durante el ciclo escolar, algunos otros materiales didácticos y bibliográficos que son entregados por personal de la oficina para el trabajo en comunidad.

Para los recursos financieros al inicio del ciclo los padres de familia aportan una cooperación monetaria de cinco pesos semanales para tener recursos para cuando se tengan que hacer gastos para la compra de material que haga falta o algún proyecto que se lleve a cabo, así mismo para solventar algunas necesidades de la escuela como mantenimiento del inmueble, material didáctico.

Las reuniones que se realizan en el preescolar se llevan a cabo cada quince días para dar a conocer los avances que han tenido los niños sobre los meses trabajados, así mismo dar a conocer el cardex que muestra los aprendizajes que se han adquirido durante cada evaluación que se realiza durante el ciclo escolar y la recuperación de firma correspondiente a cada corte. De esta manera en conjunto con los padres de familia se dan a conocer las estrategias que se pueden estar implementando para poder dar un seguimiento a los aprendizajes de los niños que han adquirido, los padres de familia, siempre asisten y se interesan por brindarles a los niños apoyo en su educación.

Recibo mucho apoyo por parte de los padres de familia en el trabajo que se realiza con los niños, ellos mismos hablan acerca de lo que les interesa saber y conocer de esto se parte para poder organizar las actividades de una jornada diaria y poder llevar acabo los propósitos que se quieren lograr en ellos, las actividades son atractivas y llamativas para poderse desarrollara de una mejor manera, en ciertas ocasiones las madres de familia colaboran en una o más actividades que se realizan en un día de clases. Dentro del aula se llevan a cabo convivios donde las madres de familia de la comunidad participan de una manera agradable aportando lo que pueden, para festejar algún motivo en especial y de igual manera

seguir con cada una de las tradiciones que se van reflejando en cada uno de los niños no solo para poder inculcar valores en los niños sino para poder mantener una mejor convivencia entre ellas y los niños.

En CONAFE se trabaja de diferente manera aun preescolar federal pues dentro de este su objetivo principal es que el docente conozca las tradiciones y culturas de las distintas comunidades que se atienden dentro de la región, los docentes tenemos distintas formas de realizar las actividades dentro del aula ya sea en un trabajo con padres o con los niños nos marcan un tiempo aproximado en la jornada diaria de 4.30 horas y en un taller con padres de familia de 1 a 2 horas.

### **1.3 El grupo multigrado**

#### **PRIMER GRADO**

Se están atendiendo 11 niños los cuales tienen la edad de 3 años cumplidos hasta este momento, es un grupo poco atento por parte de los niños pues muestran más interés por otras actividades que les sean atractivas y llamen su atención, les encanta trabajar con materiales que sean manipulables para ellos, son poco creativos pero participan demasiado en las actividades de juego mediante estas actividades ellos adquieren un poco más de confianza entre ellos. Los niños de este nivel aprenden mediante la interacción que realizan con los distintos materiales, aprenden a convivir con demás niños y por si solos a general esa autonomía que los identifica, se interesan más por actividades innovadoras y mucho más si son de juego porque de esta manera trabajan en conjunto con los demás niños que se encuentran en el aula de trabajo.

#### **SEGUNDO GRADO**

Se está atendiendo a 10 niños los cuales tienen entre 4 y 5 años de edad, este grupo se caracteriza por un poco más de desempeño por parte de los niños debido a que en este nivel ya han desarrollado más habilidades en las cuales pueden desenvolverse en cualquier área de trabajo, participan en las actividades que se van a desarrollar durante la jornada diaria de trabajo y presentan más

facilidad de poder realizar las actividades de juego, a ellos les llama mucho la atención el realizar actividades nuevas en las que puedan manipular materiales que antes no han utilizado, así como la creación de alguna cosa que a ellos le sea de interés y les resulte bonita en la cual ellos utilizan su imaginación y creatividad.

### **TERCER GRADO**

Se atienden a 11 niños los cuales tienen la edad de 5 y 6 años, este grupo es muy participativo los niños, no requieren mucha ayuda para realizar alguna actividad, les gusta mucho trabajar en los rincones y fuera de ellos en los que son las actividades creativas, recreativas y de juego, estos niños desarrollan más habilidad motrices las cuales les facilitan el trabajo con las actividades físicas que se les presentan durante el trabajo.

El grupo es caracterizado por ser muy activo en cuanto a la participación de los niños en las actividades que se llevan a cabo, les gusta interactuar con los diferentes materiales que podemos encontrar fuera y dentro del aula, es divertido para ellos realizar actividades en grupo o por parejas, así conviven más y desarrollan su lenguaje así como su autonomía al poder realizar las cosas por sí solos e ir aprendiendo cosas que ellos no conocían, surge su interés al querer experimentar cosas nuevas y aprender lo que quieren saber se cuestionan y me cuestionan a mí sobre temas de su interés.

#### **1.3.1 Descripción del grupo**

El grupo que se atiende de multigrado, es un grupo numeroso de los cuales lo integran niños y niñas de diferentes edades de primer grado niñas y niños, de segundo grado niñas y niños y tercer grado niñas, y niños a continuación se menciona la lista de los alumnos del grupo de multigrado:

1	1°	ANA KAREN GARCIA ARRIAGA	3 Años
2	1°	ANA DANIELA ARRIAGA DOMINGUEZ	3 Años
3	1°	ALEXANDRA PERFECTO ARRIAGA	3 Años
4	1°	DIEGO TELLEZ REYES	3 Años
5	1°	MARIA ESTHER CARGIA ARRIAGA	3 Años
6	2°	DIANA GARCIA TELLEZ	5 Años
7	2°	GENARO REYES TELLEZ	5 Años

8	2°	JOANA GARCIA NERI	5 Años
9	2°	JUAN MARTIN REYES GARCIA	5 Años
10	2°	NICOLAS ARRIAGA GARCIA	5 Años
11	2°	OSWALDO GARCIA GARCIA	5 Años
12	3°	CLARITZA GUILLEN HERNANDEZ	6 Años
13	3°	ERIKA GARCIA ARRIAGA	6 Años
14	3°	GUADALUPE ALEJANDRA ARRIAGA NERI	6 Años
15	3°	ISMAEL TRINIDAD GUILLEN	6 Años
16	3°	JAZMIN CASIMIRO GARCIA	6 Años
17	3°	JOSE ,MIGUEL HERNANDEZ NERI	6 Años
18	3°	MARIA GUADALUPE GUILLEN GARCIA	6 Años
19	3°	MARIELA LOPEZ GARCIA	6 Años
20	3°	MIGUEL ANGEL GARCIA ARRIAGA	6 Años
21	3°	PEDRO TELLEZ REYES	6 Años
22	3°	YESSENIA GARCIA GARCIA	6 Años

### 1.3.2 El ambiente en clases

En el aula el ambiente de clases es tranquilo y depende de la manera de trabajar de los niños así como del docente, es un ambiente afectivo en el que los niños pueden desenvolverse más y expresarse de una mejor manera que a ellos les agrada tienen la oportunidad de conocer, comunicarse e interactuar con más niños y la facilidad de aprender de maneras muy interesantes y divertidas a través de las actividades que se llevan a cabo en el aula, se da la libertad de que el niño pueda desenvolverse por sí solo y pueda desarrollar sus habilidades al poder trabajar con los diferentes materiales que se encuentran en el aula. La finalidad de un aula de trabajo llamativa es que al permanecer dentro de ella los niños se sientan seguros y sobre todo que se sientan en un ambiente agradable y sientan la tranquilidad de poder estar en comunicación y puedan participar de una buena manera en las actividades que se llevan a cabo.

### 1.3.3 Estilo de trabajo

En CONAFE nos marca una forma de trabajo que depende de una planeación acorde a la jornada de trabajo diaria, la cual se realiza tomando en cuenta las necesidades de los niños y la forma en cómo se desea trabajar depende de la participación de los niños y de los intereses que tengan de acuerdo a sus estilos de aprendizaje, incluyendo actividades que sean innovadoras y que a partir de

estas se busca que el niño aprenda nuevos conocimientos o reforzar sus saberes previos que ellos ya tienen.

#### 1.3.4 Estructura de los salones

Es espacio pequeño construido de donde trabajo con los niños cuento con espacios específicos que se encuentran en el aula los cuales forman los rincones para el aprendizaje:

- **Biblioteca** contiene material bibliográfico, cuentos de diferentes series acordes a la edad de los niños y de interés para los mismos
- **Mi familia** es un espacio para favorecer la comunicación e interacción entre los niños, acercándose al ambiente de la familia
- **El huerto** promover en los niños el cuidado del huerto así como inculcar en ellos la responsabilidad.
- **El arte** que los niños por si solos aprendan mediante las actividades que se realizan a expresar sus sentimientos e ideas que ellos quieran expresar mediante una creación
- **Experimentos** promover la comunicación y participación en conjunto de equipos
- **Área de juegos**

El salón de clases está decorado debido a un aula de preescolar de manera creativa y colaborativa en conjunto con los niños con la mayoría de los materiales que se utilizan dentro del aula en los cuales cuento con los ambientes de vida:

- **Las vocales**
- **Los números**
- **Figuras geométricas**
- **El abecedario**
- **Los colores**
- **Estaciones del año**
- **Lista de asistencia**
- **Tablero de mensajes**

- **Reglamento**
- **Los días de la semana**
- **Los meses del año**

En el aula se encuentra un espacio para el material como (plastilina, palitos de madera, papel china y crepe, sillas mesas, pizarrón, Resistol, papel bond, libros recortable, etc.)

### **1.3.5 Relación del jardín de niños con los padres de familia**

El trabajo con los padres de familia es muy pacífico y participante las madres de familia se prestan mucho para trabajar en los talleres que se realizan dentro del aula de clases, ellas mismas proponen actividades que desean trabajar, es un espacio en el que se trabaja no es muy amplio pero las actividades se acoplan de acuerdo a las opiniones de ellas y por el lado educativo ellas están al pendiente de la educación de los niños me apoyan a poder trabajar más con los niños para lograr lo que se propone que se mejore y se logre el avance en los niños. Las madres de familia muestran interés en lo que el niño va aprendiendo con el paso del tiempo, yo me doy cuenta de esto pues las madres que se interesan por lo que va aprendiendo el niño al término de cada jornada diaria se toman un tiempo para establecer una comunicación conmigo para conocer los logros y dificultades que se le presentan a cada uno de los niños, de esta manera ellas se dan cuenta de lo que el niño necesita del interés que deben prestar en él para poder tener un menor avance en su educación me apoyan demasiado en este aspecto siento un apoyo más en casa para ellos.

Por otra parte la relación educadora-padres de familia es satisfactoria ya que generalmente en todos los acuerdos que tenemos que llegar es fácil de hacerlo para lograr fines que benefician a la educación de sus hijos, además su apoyo a la educadora en cuanto a materiales, aseo se realiza a diario se realiza de acuerdo a un rol para que haya una participación por cada uno de ellos, existe la comunicación en este aspecto y se llegan a acuerdos con los padres de familia para no tener conflictos y que el trabajo vaya mejorando cada vez más.

# CAPITULO II

# LOS REFERENTES TEORICOS DEL JUEGO PARA FAVORECER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL NIVEL DE PREESCOLAR

El PEP Programa de Educación Preescolar, está conformado por campos formativos los cuales, se centran en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños en el nivel preescolar a partir de los aprendizajes esperados que vienen marcados en cada uno de los aspectos que se abordan durante el trabajo en el aula para retroalimentar y desarrollar habilidades de los niños

## 2.1 Historia del juego

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. *El juego en la época clásica:* tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. *El juego del mundo medieval:* los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

*El juego en la etapa moderna:* En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para

jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.<sup>1</sup>

## 2.2 Conceptualización, El juego

**Para Friedrich Schiller** “El juego es el ejercicio artificial de energías que, que a falta de ejercicio natural llegan a estar tan dispuestas a gastarse que se consuelan con acciones simuladas

La aportación que hace **Jean Jacques**, sobre el juego es que sería algo que proviene del interior del individuo y que hay una cierta cantidad de materiales que dan lugar a sus formas más típicas; la pintura de dedos, la plastilina y la arcilla, la arena, el agua, etc.

Mientras que **Herbert Spencer**, aporta que el juego es el ejercicio artificial de energías, que a falta de su ejercicio natural llegan a estar tan dispuestas a gastarse que se consuelan con acciones simuladas

Para **Buytendijk**, el juego es la consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta

Y por último para **Vigotsky**, el juego es la actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran papeles que son complementarios del propio juego simbólico

## 2.3 El juego visto desde diferentes perspectivas

### 2.3.1 Perspectiva antropológica

El juego ha sido un conocido como un motivo de estudio desde épocas remotas en sus primeros estudios realizados en las antiguas civilizaciones por el autor Johan huizinga, en su homo ludens, construye una definición de juego que es muy aceptada el día de hoy. Afirma que es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas acción que tiene

---

<sup>1</sup> [www.lahistoriadeljuego.blogspot.mx/2011/05/el-origen-del-juego-infantil.html](http://www.lahistoriadeljuego.blogspot.mx/2011/05/el-origen-del-juego-infantil.html).

su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente.

Las aportaciones que hizo el autor en el tema del juego se distinguen por afirmar que no se trata de estudiar al juego ubicándolo en una manifestación cultural, esta trasciende ubicar las actividades lúdicas en manifestaciones propias de la infancia el mismo amplía su noción hasta un conjunto de manifestaciones humanas y ve en el juego una multiplicidad de ritos, intercambios, competencias y entretenimientos que trascienden en la vida las civilizaciones.

Caillois Roger después de haber investigado sobre el juego y su posible clasificación menciona que existen cuatro tipos de ellos:

1. Competencia: Se refiere a los juegos que se enfrentan y se encuentran en una relativa igualdad para intentar demostrar el ser superior sobre otro.
2. Suerte: Nos referimos a los juegos de azar, donde los niños no buscan vencer a otro niño, sino más bien dejar que dentro del juego se haga una selección de una persona por el mismo destino.
3. Simulacro: En estos juegos las reglas no existen y están basados en que los niños desarrollen su imaginación como parte de la realidad que ellos mismos creen, utilizando la mímica y diseño de disfraces creados por si solos.
4. Vértigo: Son los juegos que al estar en contacto con alguno de ellos, se puede estar en pánico o las acciones realizadas llegan de sorpresa.
- 5.

Estudios antropológicos dieron al juego una importancia la cual se puso ante un plano de discusiones serias, de los temas relevantes que merecían atención de especialistas en diversos ámbitos de los procesos humanos. Conocido como un mérito no como conjunto de actividades cotidianas de los seres humanos que pasaban inadvertidas como objeto de estudio se convirtieron en un material de discusión y generación de conocimiento nuevo, a partir de ay se generaron

posturas y comenzaron a surgir los estudios bastante completos que han logrado percibir el juego como una actividad de valor formativo.<sup>2</sup>

### **2.3.2 Perspectiva psicogenética**

Jean Piaget es uno de los científicos que han aportado más elementos teóricos que han transformado los sistemas educativos del mundo. A partir de la discusión se dio avance a las investigaciones cuando se empezó a hablar del conocimiento como un constructo que se logra por medio de la actividad física y mental de los educandos. A partir del conocimiento de su teoría poco a poco fue prevaleciendo la idea de que el aprendizaje se construye incorporando elementos hipotéticos derivados de las relaciones manipulativas del sujeto sobre los objetos en un proceso de asimilación, acomodación y adaptación de las estructuras mentales existentes previamente en el educando.

Del modelo piagetiano se deriva la necesidad de diseñar situaciones de aprendizaje a partir de los intereses del sujeto que aprende tomando en cuenta el nivel de desarrollo conceptual y el entorno en el que se desenvuelve con lo cual se pretende dejar atrás las prácticas educativas tradicionalistas basadas en la repetición memorística y mecánica que solo generaba desconcierto, poca disponibilidad al estudio y frustración en los estudiantes.

Una de las aportaciones más difundidas de Piaget y de mayor aplicación en la actualidad es la de afirmar que cuando un individuo puede relacionarse de nuevo conocimiento con lo que ya posee, supera su nivel actual de comprensión y se produce un conflicto cognitivo que puede ser el punto de partida de la reflexión y la posterior reorganización conceptual.

Otras de las ideas sueltas que pueden rescatarse de su obra y que han tenido aplicación en el campo educativo son las siguientes:

- La educación debe formar, no moldear la mente de los niños.
- El conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales.

---

<sup>2</sup> VELAZQUEZ, Navarro José de Jesús. "El desarrollo de competencias con juegos", capítulo 2. El juego visto desde diferentes perspectivas. Pág. 37-39.

- Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo conceptual de educando.
- La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.
- La meta de la educación no es asimilar el conocimiento, sino ver la posibilidad de que el niño invente y descubra.

A las actividades lúdicas Piaget les conceda un papel determinante en el aprendizaje, ya que contribuye, entre otras cosas, a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad (Meece 2000). A él se deben muchos de los conocimientos que existen sobre el juego, especialmente en lo que se refiere a la clasificación sobre la evolución del juego en el niño y el adolescente.

Piaget establece tres grandes etapas por las que pasan los sujetos cuando ponen en práctica esta actividad lúdica.

a) **Juego ejercicio.** En esta etapa el niño realiza actividades por el simple placer de dominantes, no involucra pensamientos simbólicos ni razonamiento. Esta fase, a su vez, se clasifica en dos más específicas.

- Juegos sensomotores. Consta de tres tipos de actividad: ejercicio simple, combinaciones si objeto y combinaciones con finalidad.
- Juegos de ejercicio del pensamiento. Es cuando el niño pregunta por placer, luego en una etapa posterior combina palabras sin un fin específico y por último, construye relatos con objetivos claramente lúdicos:

b) **Juego simbólico.** Es la fase en la que el niño utiliza objetos evocados atributos diferentes de los que normalmente estos tienen. Este tipo de juego ha sido motivo de estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tienen en la vida futura de las personas, pues no puede desligarse del

enfoque sociológico y antropológico. Para entender mejor las clasificaciones que hace Piaget.

### Fases del juego simbólico

Fase I-A	Fase II-A	Fase III-A
<b>Generalización de esquemas simbólicos ya adquiridos. Por ejemplo. El niño simula dormir.</b>	Prolonga esas actividades con el fin explícito de jugar. Por ejemplo: una piedra es un coche. La cuchara es un avión, etcétera.	Evoca una situación más compleja y extensa. Por ejemplo: la piedra es un coche que va por la carretera y describe el paisaje.
<b>Fase I-B</b> <b>Generalización de acciones que se realizan en el ambiente</b>	<b>Fase II-B</b> Aparecen los juegos de imitación	<b>Fase III-B</b> Reproducen situaciones que en la vida real le causan angustia o miedo.
	<b>Fase III-C</b> Etapa de combinaciones liquidadoras: el niño reproduce situaciones en contextos diferentes. Aparece el simbolismo colectivo o juegos de roles	

**C) Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no observen las conductas establecidas por los participantes. Este tipo de actividad se clasifica, a su vez, en dos tipos:

- \* Juego de reglas transmitidas. Son juegos socialmente muy difundidos que se han transmitido a través de muchas generaciones.
- \* Juego de reglas espontáneas. Son juegos establecidos por los propios jugadores modificando alguna actividad lúdica existente y adoptándola a un contexto o situación específica.

Hay estudios relativamente recientes que están volviendo la atención hacia el juego simbólico y su trascendencia en la vida de las personas (ortega, 1991-1992) si se hace un análisis somero de la dinámica de la sociedad actual nos daremos cuenta de que vivimos inmersos en un mundo lleno de simbolismos, estas letras que el lector está decodificando son pruebas de ello y lo mismo sucede con los sistemas de numeración, los roles sociales, la predica de la religiones, el vestuario generacional, la música, etcétera.

Todo hombre es su infancia, decía Freud y todos los elementos adquiridos en la etapa del juego simbólico han sido siempre útiles para atenuar las dificultades que entraña el cabal entendimiento de la vida actual.<sup>3</sup>

### 2.3.3 Perspectiva socio cultural

Vygotsky consideraba que el desarrollo cognoscitivo consiste en interiorizar funciones que ocurren antes en lo que el llamo el plano social (Meece, 2000, 128-129). Es importante aclarar que la interacción social no origina por si sola las habilidades de solución de problemas, de memoria, etc. Sino que la afirmación del psicólogo ruso va en el sentido de que el niño toma esos mismos medios y interioriza y con ello se da relevancia a los orígenes sociales de la cognición.

La teoría vigotskiana ha sido fuente de numerosas investigaciones y aplicaciones innovadoras en el contexto educativo.

Las principales son las siguientes:

- a) **La participación guiada.** Esta expresión fue acuñada por Bárbara Rogoff (1990) para describir la interacción del niño y de sus compañeros sociales en las actividades colectivas.

La participación guiada consta de tres fases:

1. Selección y organización de las actividades para adecuarlas a las necesidades e intereses del niño.
2. Soporte y vigilancia de la participación del infante durante la actividad
3. Adaptación del soporte dado a medida que el niño comienza a realizar la actividad de manera independiente.

Se trata de un acompañamiento no limitado cuyo propósito principal es ir transfiriendo paulatinamente la responsabilidad de la tarea de un adulto experto a un aprendiz.

---

<sup>3</sup> IDEM, PAG 42

b) **El andamiaje.** Este término fue propuesto por Bruner y sus colegas antes de que se difundiera la obra de Vygotsky sin embargo es la luz de esta cuando adquiere mayor relevancia. El andamiaje designa "al proceso por el que los adultos apoyan al niño que está aprendiendo a dominar una tarea o problema" (Meexe, 2000, p. 135).

Este proceso consta de seis elementos (Bruner, 1976):

1. **Reclutamiento.** El adulto capta el interés del niño para alcanzar el objetivo de la actividad.
2. **Demostración de soluciones.** Presenta o modela una solución más apropiada que la que el niño realizó al principio.
3. **Simplificación de la tarea.** Divide la tarea en una serie de subrutinas que el niño puede afectar exitosamente por su cuenta.
4. **Mantenimiento de la participación.** Estimula el aprendizaje y lo mantiene orientado a la meta de la actividad.
5. **Suministro de retroalimentación.** Identifica las discrepancias entre lo que el estudiante está haciendo y lo que necesita para terminar bien la tarea.
6. **Control de la frustración.** El adulto ayuda a controlar la frustración y el riesgo en la obtención de la solución del problema.

La participación guiada y el andamiaje tienen algunos elementos en común y varias implicaciones importantes en el diseño de ambientes lúdicos de aprendizaje: ambos permiten la adquisición de habilidades por medio de demostraciones previas que no ponen en riesgo la seguridad del aprendiz. La práctica del juego se adquiere en gran medida por esta vía.

c) **La enseñanza recíproca.** Originalmente esta propuesta parte de un programa de ayuda para la adquisición de la comprensión de la lectura en la que los alumnos y maestros funcionan alternativamente como moderadores de la discusión;

mediante diálogos de aprendizaje colaborativo, los niños aprenden a regular esta destreza.

Al igual que las alternativas anteriores, el adiestramiento inicia con mayor participación por parte del adulto experto y de manera gradual se van transfiriendo mayores responsabilidades y de la zona de desarrollo real a la ZDP. Con este modelo, diseñado por Anemarie, Palincsar y Ann Brow (1984), llega el momento en que los alumnos asumen el liderazgo y el papel del docente cambia de modelo de habilidades a asesor.

**d) La mediación educativa.** Esta es una de las aportaciones más significativas y trascendentes para la educación actual. Tébar (2001) presenta una detallada definición del término, que abarca un amplio espectro de posibilidades educativas: La mediación es un estilo de interacción educativa, orientado por una serie de creencias y principios antropológicos y psicopedagógicos. Tienen su fundamentación en la obra de Piaget, Vygotsky, Feuerstein, con múltiples coincidencias con la de Ausubel, Bruner, Sternberg, Cattell, Gardner y otros psicopedagogos actuales. Es un concepto social porque implica transmisión de cultura, códigos, valores y normas. Tienen una dimensión educativa porque actúa con intención de intervenir sobre las competencias cognitivas de los alumnos. Pero va más allá de una simple interacción para llegar al reencuentro a la confiada aceptación e implicación en un proceso transformador, modificador y constructor de la persona. No se da sino en la reciprocidad del hombre para el hombre, para llegar a descubrir la esencia de sí mismo y la esencia de las cosas.

La mediación se ha convertido hoy en día en un paradigma que transforma el papeleo los actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente del papel del docente y por consecuencia el del alumno. Ser mediador no es una labor fácil que se nutra del sentido común o de la simple intuición. El estilo del mediador implica "saber conjugar en perfecta simbiosis la doble dimensión pedagógica (plan de acción, procedimientos, métodos y estrategias) y la psicología (inteligencias, comprensión de los contenidos y estructuración de los esquemas de pensamiento) con plena competencia" (Tébar, 2001). Es suma se trata de un tema que abarca

cuestiones medulares de la educación y que implican directamente al docente por ser el quien conoce más de cerca la realidad del alumno ya que "tienen información de sus competencias transversales y de sus estilos cognitivos. La práctica diaria le permite ser capaz de apreciar los micro cambios que se producen en los aprendizajes de cada alumno. Este sentido analítico es un valor pedagógico inestimable que posibilita un trabajo más adecuado y eficaz" (ibidem).

El enfoque sociocultural afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía. Vygotsky (citado por Rogoff, 1993) insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y sugiere que durante el desarrollo de esta actividad los niños disfrutan ignorando los usos cotidianos de objetos y acciones subordinándolos a significados y situaciones imaginarias.

El juego como tal "crea la propia zona de desarrollo próximo del niño. Mientras juega, el niño actúa siempre por encima de su conducta cotidiana; cuando el niño está jugando es como si sacara una cabeza a sí mismo" (sic) (Vygotsky, 1967, p.552).<sup>4</sup>

## 2.4 Teorías del juego

El juego es una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño para su vida futura, en cuanto a la postura de **GROOS** sostiene que "el juego es necesario para la maduración psicofisiológica". Dentro del juego se engloban una gran cantidad de conductas en estas se diferencia que un niño de un año se apoya sobre sus pies y se agarra en el borde de la cuna meciéndose hacia adelante y atrás con evidentes signos de placer es una forma de jugar. Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

---

<sup>4</sup>IDEM, PAG 45.

Los niños de 4- 5 años en un grupo realizan acciones de mamas o de médicos (personas adultas), un niño de 9-10 años trata de construir objetos con diferentes materiales por ejemplo: una grúa o un castillo con bloques de construcción, al igual que las niñas saltando en una pierna dentro de figuras dibujadas en el suelo son acciones que señalan que los niños están jugando, estas acciones pueden ser diferentes y se realizan de distintas maneras unas de otras como juego es mejor realizarlas con demás personas que de manera individual.

El juego está ligado al desarrollo del niño pero es considerado como un mal inevitable al que debe prestarse la menor atención, sin embargo los niños juegan y eso no puede evitarse. La importancia educativa que tiene el juego es lograr que el niño realice cosas que de otra manera seria difícil realizarlas.

Dentro de esta teoría en la psicología el juego empezó a interesarse a los estudiosos del desarrollo infantil desde muy temprano desde el siglo XIX se realizaron trabajos sobre los juegos y sobre su utilización didáctica.

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

- La teorías del exceso de energía
- La teoría de la relajación
- La teoría de la practica o del pre ejercicio
- La teoría de la recapitulación

**Friedrich Schiller** Formulo la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía,<sup>5</sup>

### **TEORÍA COGNOSCITIVA**

El juego se realiza con el lenguaje producen una actividad lúdica en el niño se realiza en solitario o se trata de juego social con otros o solo hace intervenir el propio cuerpo. El juego es un papel fundamental en las habilidades mentales en desarrollo del niño, describe diversas etapas de la evaluación del juego.

Las actividades lúdicas según Piaget pueden ser las siguientes:

---

<sup>5</sup> J.Delval. "El juego", en Antología Básica, el juego, Madrid, Siglo XXI, 1994. Pag.13.

- **Juego de ejercicio:** Consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adoptivos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas por el puro placer
- **Juego simbólico:** Que será dominante hasta los seis o siete años y se prolonga hasta mas tarde
- **Juego de reglas:** Son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas, que definen el juego.
- **Juego de construcción:** Participan del simbolismo lúdico pero que sirven para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes.<sup>6</sup>

El jugar es una situación imaginaria resulta totalmente imposible para un niño de menos de 3 años puesto que es una nueva forma de conducta que libera al pequeño de las coacciones a que se ve sometido, la acción interna y externa son inseparables: la imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa.

El desarrollo integral establece una relación entre; JUEGO- PENSAMIENTO- LENGUAJE: el jugar según Bruner permite al individuo reduce errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines.

- 1.- El juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos.
- 2.- La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines
- 3.- A pesar de las riquezas el juego no sucede al azar o por casualidad
- 4.- El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje.
- 5.- Es algo absolutamente fundamental el juego proporciona placer

---

<sup>6</sup> Juan Delval. "Los tipos de juego", en Antología Básica. El juego. Siglo XXI, 1994. Pp. 27

## TEORÍA PSICOANALÍTICA

**Erickson**, El juego es indispensable para el género, opina que a través del ojo con una mirada la madre trasmite al pequeño confianza, miedo, amor, etc., así mismo existe una interacción madre e hijo lo que es considerado como un facilitador del “núcleo del yo”. El juego en la visión de Garvey es analizado desde la perspectiva biológica del hombre y la capacidad que tiene este para crear su cultura. El juego ha constituido una noción particularmente recalcitrante pero debemos intentar especificar qué es lo que significa dicho término.

Marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. El juego para los niños preescolar también es un medio de exploración, una vía para mostrar iniciativa e independencia es una manera para canalizar la agresión por medio de una experiencia catártica.<sup>7</sup>

**ERIKSON Y ANNA FREUD**, el juego sustituye la satisfacción de deseos insatisfechos y para aliviarlos, brinda una forma de revivir los acontecimientos traumáticos- socio- emocional del juego, mediante el juego, el niño resuelve miedos irracionales o conflictos psicológicos con os padres

El filósofo **Karl GROOS**, consideraba los juegos de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de la edad adulta.

El psicólogo **G.Stanley HALL** en su teoría de la “recapitulación”, afirma que el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente. Hall dice que en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales

---

<sup>7</sup>. H.E. Erikson, “Juego y actualidad”, en Antología Básica. El juego. México, 1988.Pag. 79

**Moritz Lazarus** Con la teoría del descanso, expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

Características descriptivas del juego.

1. El juego es placentero, divertido
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas
3. El juego es espontáneo y voluntario
4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador
5. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego

El juego es un sistema afectivo-comportamental propiamente dicho.<sup>8</sup>

### **TEORÍA SOCIOLÓGICA**

Análisis del juego en 3 perspectivas:

1. El juego de pura fantasía
2. Juego mimético
3. Juegos regulados

El hombre es siempre responsable de estas acciones y del saber que en ellas se manifiesta. La única moral del juego estriba en la observancia de las reglas, el homo ludens no es más que la relevancia del hombre entero en la actividad lúdica donde puede manifestarse por: en el juego puede ser celoso, envidioso, indiferente, apasionado, bondadoso, etc.<sup>9</sup>

**HOWEN Y RUBIN**, Ven el juego como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse en sus iguales con acciones cooperativas, juegos rudos (representación social) abarca las luchas, los empujones y las persecuciones que aparecen al final del periodo.

**González Millán**, Define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma (1987). El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los

---

<sup>8</sup> C. Garvey. ¿Qué es el juego infantil?, en Antología Básica. "El juego", Madrid, Morata. 1983. Pag.89-90.

<sup>9</sup> A. Heller. "El juego", en Antología Básica. El juego. Barcelona, Península, 1997. Pag. 93-94

autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando.

**Schiller**, Defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

**Spencer**, sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento

**Claparède**, Gracias a él fue introducido el juego en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

**Rita Kohnstam**, Dice que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.

**Vygotsky**, Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño □ El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. El deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

**Daniel Innerarity**, "La gracia" del juego radica en que no es una afectividad fácilmente previsible. La sensación de inseguridad es lo que explica la pasión por los juegos de azar y las apuestas típicas del homo ludens.

**Melanie Klein**, Creadora de la técnica del juego en la que el niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes.

**Gross**, Marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como requisito básico la juventud.

**Johan Huizinga-Homo Ludens** 1938, Considerando el juego desde los supuestos del pensamiento científico- cultural, lo ubica como génesis y desarrollo de la cultura. En sus propias palabras: «Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.» (Introducción a modo de prólogo - Homo Luden).

**Juan Delval**, "Las características del juego", La importancia del juego infantil reside en su influencia en el desarrollo evolutivo. Los juegos son de persecución, como los de indios y vaqueros o de policías y bandidos. Los niños, en general, quieren jugar en movimiento, empujando un coche de carreras de juguetes y haciéndoles chocar contra las paredes, o con cualquier otro objeto que les permita moverse. Esto, de todas formas, depende de la edad, porque el juego de los bebés es con los sonajeros que les hacen llegar los estímulos sonoros.

**Categorías de Gross**, Formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama "juegos de experimentación", en ésta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada "juegos de funciones especiales" involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

**Piaget**, Manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla. El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio motores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que

en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal. El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensorio motor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente. La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta, aparece entre 6 a 12 años en la primera infancia.

**Brian Sutton-Smith y Robert,** La teoría de la enculturación defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad

**Pichón Rivière,** Las características del juego en los niños invidentes son las siguientes: Tendencia a un juego repetitivo y simple, de carácter persistente. Propensión a mantener un juego de roles caracterizado también por la simplicidad excesiva y la persistencia. La actividad lúdica requiere un cierto margen de seguridad, la carencia de visión hace más difícil la comprobación de que existe ese margen de seguridad, por lo que produce ansiedad en el niño invidente.

**Donald Winnicott,** La experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. □ Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores,

**Stern**, La primera clase, de "juegos individuales", involucra diferentes categorías: "conquista del cuerpo". Esta categoría se refiere a aquellos juegos en los que el cuerpo es usado como instrumento o sea como motor de la acción; "conquista de las cosas", aquí se ubican los juegos que permiten al niño investigar los objetos ya sea construirlos o destruirlos; por último, los "juegos de papeles" que son a través de los cuales, el niño representa diferentes personajes o cosas. La segunda clase, de "juegos sociales", contempla los juegos de imitación simple, que como su nombre lo dice, permite al niño imitar ciertas actividades simples significativas para él; juegos de papeles complementarios, aquí se ubican los Juegos que requieren más de un personaje como maestros y alumnos, papás e hijos, etc.; y los juegos combativos que son aquellos que simulan guerras o simplemente enfrentamientos.

El juego como entretenimiento. Esta teoría (sostenida inicialmente por un autor apellidado Kames) afirma que el juego equivale al descanso y la relajación, sirviendo (como estos) para recuperar fuerzas y conseguir un cierto equilibrio interior.

Teoría del juego como preparación, Sostiene esta teoría del juego que este es una preparación para la vida, ya que desarrolla las 1. M.C. Javier Armendáriz Cortez

Dentro de la teoría sociológica, podemos encontrar a algunos pedagogos que hacen varias aportaciones sobre esta teoría:

**Rosseau**, Dice que el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.

**Freud**, Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva. En el juego, el niño logra dominar los

acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad

**Hildegard Hetzer**, El juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena. Los niños -y no solo los más pequeños aprenden a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del Juego. "La evolución del juego a la luz de las diferentes teorías ha vislumbrado la presencia del juguete a lo largo de dicha evolución, aunque cabe aclarar que no es indispensable. El juego es para el niño una actividad agradable en la que se expresa libremente y que este está íntimamente ligado con el juguete, podemos ver claramente por que el niño deposita una carga afectiva en éste, es decir los niños quieren sus juguetes por todo lo que para ellos significan.

**Immanuel Kant**, Desarrollando una teoría acorde con su visión moralista y conservadora del mundo, que lo entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano. Justifica algunos irresponsables, los actos bárbaros y violentos que llevan a cabo los jugadores de determinados deportes.

## **2.5 Tipos de juego**

### **2.5.1 Juegos de sofocamiento y relajación**

El propósito general de la realización de estas actividades de relajamiento es el de dar al niño una conciencia de la tensión extra muscular que posee. Una vez que tiene conciencia de ella, se espera que tienda a controlarla, reduciendo de esta manera la hiperactividad que puede acompañar a un tono muscular excesivo. Para llevar a cabo estos juegos es necesario colocar a los niños en una posición cómoda, instruyéndolos verbalmente a que contraigan y relajen varios músculos.

### **2.5.2 Juegos para el desarrollo de competencias**

El diseño de estas actividades está enfocado en las competencia que el niño tiene que desarrollar para poder aprender de una mejor, manera a partir de la

actividades que los motivan y con las cuales se va desarrollando un poco más a partir de estas actividades en docente por su cuenta diseña actividades que puede está implementando en el trabajo con los niños dentro del aula al termino o al inicio de la jornada diaria

### **2.5.3 Juegos de reglas**

Actividades que se realizan con un fin en común que los niños aprendan que también al llevar a cabo una actividad de juego se deben seguir una serie de regla para poder llevar acabo la actividad de juego, de esta manera se va inculcando en los niños la responsabilidad y la atención en cuanto a las reglas establecidas en un juego.

### **2.5.4 Juegos de Matrogimnasia**

Este tipo de juegos esta diseñados para incluir junto con los niños la participación de los padres de familia con ello en la realización de las actividades como apoyo y trabajo mutuo entre padre e hijo, de esta manera los padres de familia conocen además de convivir un poco más con sus niños aprenden la amañera en como a ellos les gusta trabajar las dificultades que pueden presentar los niños y las habilidades que un les falta por desarrollar.

## **2.6 La importancia del juego**

EL niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juego. Las actividades que se llevan a cabo en la escuela son juegos en los que todos los niños y maestros deben conocer el papel que desempeñan, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrecen. Los juegos que presentamos son una respuesta en el momento de buscar actividades. Los juegos se presentan en pocas palabras, sugeridos más que explicitados, cada maestro (a) añade el resto, extraído de su imaginación, motivado con su carisma personal y coloreado con las pinceladas de su imaginación.

La variedad de los juegos permite llegar a un mismo objetivo por caminos diversos, es conveniente repetir el juego o desarrollar otro semejante, de esta

manera la educadora será una aguijoneara con capacidad creadora y sabrá inventar más.

### **“Los juegos se crean creado para los chicos, no los niños para los juegos”**

El juego es perceptivo es un proceso activo aunque no lo parezca, es fruto de una compleja estructuración elaborada gracias a la acción. Con el movimiento aprendemos a dominar el espacio, de esta manera se puede desarrollar el terreno de la psicomotricidad, se llega al dominio del espacio grafico; asociado en el lenguaje los conceptos: arriba-debajo, izquierda-derecha, delante-detrás, dentro-fuera, encima-debajo.

El proceso comienzo con al análisis de la información que nos llega a través de los sentidos.

La trayectoria del desarrollo del juego:

**Elkonin (1969, 1971, 1977, 19778)** fue quien abordo particularmente el juego. Hizo investigaciones y probo intervenciones para mostrar la conexión entre el juego y el desarrollo de las actividades de aprendizaje en niños mayores. Desarrollo el concepto de actividad conductora de Leont'ev e identifico las propiedades que hacen del juego una actividad conductora.

### **El juego de representación en los niños de 1 a 3 años**

**Elkonin (1969-1978)** las raíces del juego se encuentran en las actividades de manipulación o actividades instrumentales de los niños de 1 a 3 años. Durante estas actividades, los niños exploran las propiedades de los objetos y aprenden a usarlos convencionalmente; hay juego cuando comienzan a usar los objetos cotidianos en situaciones imaginarias. La dramatización surge de la exploración y el uso de los objetos cotidianos comunes y corrientes. Para que la conducta se convierta en un juego de representación: el niño debe etiquetar la acción con palabras, de aquí que el lenguaje cumple un pale importante en la transformación de la conducta manipuladora. Las acciones el, maestro crea la ZDP al empujar al niño a un nivel, más complejo: del nivel de la manipulación al juego. Ahora que el niño puede imaginar ser otra persona o utilizar simbólicamente un objeto. Al igual

que Piaget, Elkonin define la función simbólica como el uso de un objeto PARA representar otra cosa. Para calificar el juego de representaciones, la exploración de objetos debe incluir la representación simbólica. Cuando el niño aprieta, deja caer y golpea un objeto u objeto sobre la mesa, hay manipulación del objeto, no dramatización.

### **El juego en los niños preescolares y del jardín de niños**

Para *Elkonin (1972, 1977,1978)* la dramatización en los años preescolares comienzan orientada hacia el objeto. Esta forma de juego se dirige hacia los objetos y la importancia de los papeles de los actores en la interacción es secundaria. Para los niños de los 5 años, agitar las cazuelas y lavar los platos les brinda un contexto para los intrincados papeles sociales que representan. Los objetos no son el objetivo del juego; lavar y agitar las cazuelas son acciones que puede abreviarse o simplemente etiquetarse verbalmente sin llevarse a cabo. En la dramatización de orientación social, los papeles se negocian y actúan durante un buen rato; el niño se convierte en el personaje que representa. Este tipo de dramatización es típico en los niños de 4 a 6 años, pero continúa presentándose en algunas de sus formas en el transcurso de la escuela primaria.

En el paradigma de Vigotsky, la dramatización de orientación social no tiene que darse con otros niños, el niño puede entablar el llamado juego del director, donde juega con compañeros imaginarios o dirige y actúa escena con juguetes. A diferencia de algunos investigadores occidentales (Parten 1932) los seguidores de Vigotsky no creen que toda dramatización solitaria será inmadura. Si el niño actúa solo pero se imagina que esta con otras personas, entonces el juego del director se considera equivalente a la actuación social de la dramatización.

La dramatización de orientación social desaparece cuando el niño alcanza los 7 u 8 años. Esta es la opinión de los seguidores de Vigotsky a diferencia de Piaget (1945/1951) los niños de 10 y 11 años siguen haciendo juegos sociales, pero su importancia como actividad conductora desaparece. Al crecer los niños desarrollan reglas más explícitas para sus juegos de orientación social. Cuanto mayor es el niño, más tiempo invierte en negociar los papeles y las acciones (las reglas) y

menos en actuar el guion (la situación imaginaria). De hecho, los niños de 6 años dedican frecuencia varios minutos a discutir el escenario y solamente unos segundos a la representación.

### **Los juegos de competencia**

Los juegos de competencia son otro tipo de dramatización que aparece alrededor de los 5 años: los juegos se distinguen de la dramatización imaginaria por el hecho de que en esta situación imaginaria esta oculta y las reglas son explícitas y detalladas. Los juegos de competencia se distinguen del juego de orientación social por el equilibrio entre papeles y reglas. En la dramatización de orientación social los papeles son explícitos y las reglas no. Los niños comentan los papeles y lo que esperan que suceda, pero el rompimiento de las reglas no afecta el juego social; un niño puede hacer algo fuera de la secuencia acordada y eso no perturba la representación. Por el contrario, los juegos de competencia siempre tienen reglas explícitas, si se rompen las reglas, el juego no puede continuar.

### **El juego de representación como actividad conductora**

No toda dramatización puede considerarse actividad conductora porque no todas las conductas de la representación propician el desarrollo. Las siguientes son las principales características de la dramatización que preparan al niño para la ulterior actividad de aprendizaje:

#### 1. Representación simbólicas y acciones simbólicas

En la dramatización avanzada, los niños usan simbólicamente objetos y acciones para representar otros objetos y acciones. Los niños que actúan en este nivel no suspenden la representación por no tener el juguete o el recurso exacto; simplemente inventan otra cosa o lo sustituyen.

#### 2. Temas complejos entrelazados

La dramatización avanzada tiene múltiples temas que se entrelazan para formar un todo. Los niños incorporan fácilmente nuevas personas, juguetes e ideas sin

perturbar el flujo del juego. Los niños también integran temas a la situación imaginaria sin relación aparente.

### 3. Papeles complejos entrelazados

En la dramatización avanzada, los niños asumen, coordinan e integran simultáneamente varios papeles estereotipados limitados a un tema.

### 4. Marco de tiempo extendido

El marco de tiempo extendido de la dramatización avanzada se refiere a dos aspectos distintos. En primer lugar alude al tiempo que el niño puede permanecer en la representación, cuanto más tiempo sostenga el niño los papeles más avanzado será el juego, y el segundo lugar se refiere así el juego dura más de un día o no. Los niños mayores generalmente prolongan la misma “batalla” o el mismo “hospital” durante varios días consecutivos. Con asistencia incluso los niños de cuatro años pueden prolongar la representación durante varios días. La mayoría de los maestros de niños de esta edad no considera prolongar la dramatización durante varios días porque suelen pensar en términos de sesiones de representación de un solo día. De acuerdo con Vigotsky y Elkonin, la dramatización continuada lleva a los niños al nivel superior de su ZDP pues exige incrementar su autorregulación, planeación y memoria.

### El enriquecimiento del juego

Cuando recomendamos que los maestros asistan la dramatización, no queramos decir que deban actuar con los niños o dirigir la representación como un miembro más del grupo. Recuerden que para comprometerse en la representación, el niño debe ser activo y estar motivado. Las razones por las que los niños representan papeles no son las mismas por las que interactúan con los adultos; la interacción con un adulto coloca al niño en un muy particular papel de subordinación en la que más allá de lo que el maestro pueda hacer, el niño sigue siendo niño

En la dramatización los niños adoptan varios papeles y los prueban; si la maestra los dirige en exceso, los niños no tienen oportunidad de imaginar. Otra desventaja de la dirección adulta excesiva es que el maestro pierde la oportunidad de conocer lo que hay en la ZDP de cada niño. Las acciones del maestro tienden a exponer un ángulo específico del niño. Solo al dar marcha atrás y observar la interacción del niño con sus iguales, el maestro puede advertir el potencial del niño en un contexto social diferente, este puede mostrar un ángulo del niño que el maestro no conocería de otra manera. Los maestros tienen, no bastante, un papel importante en la asistencia del proceso de dramatización. Los maestros sensibles que disponen del andamiaje apropiado tienen un afecto positivo en el nivel de la dramatización en el aula (Berk, 1994; Smilansky y Shefatya, 1990). Para asistir la dramatización, los maestros pueden hacer lo siguiente:

1.- Cerciórese de que los niños tienen el tiempo suficiente para la representación

Los niños de 1 a 5 años necesitan tiempo para interactuar con los objetos, muy cerca de los adultos para que los guíen y los ayuden con los conflictos sociales. A esta edad, los niños pueden necesitar más la guía de un adulto que los niños preescolares mayores. Los maestros deben signar el tiempo suficiente a la representación para poder observar la interacción y facilitarla cuando sea necesario.

Los niños preescolares mayores necesitan un lapso sustancial para desarrollar los temas y los papeles del rico drama social: tienen que contar con este tiempo diariamente para continuar los temas de un día para otro. Los maestros deberían mencionarse de asignar todos los días el tiempo suficiente, por los menos 30 a 40 minutos, a la representación continua.

El tema de la dramatización también es importante en el jardín d niños y en primero y segundo de primaria. Una de las consecuencias negativas de los grupos de edades mixtas puede ser que los niños de jardín de niños, quienes generalmente harían más representaciones durante la jornada escolar, tienen menos tiempo para este tipo de interacción. Los juegos de representación no son parte de programa diario en los primeros años de la primaria, pues se espera que

los niños los realicen en el recreo. Creemos que en los primeros años la dramatización es muy importante y que se le debería asignar tiempo fuera del recreo o que el recreo debería prolongarse para hacerlo.

## 2.- Ayude a los niños a planear su representación

Antes de comenzar la representación, pregunte a los niños que planean hacer. Aunque no tienen que seguir el plan específico, verbalizar las ideas propicia una mejor comprensión de la actividad compartida y establece las condiciones para su desarrollo. Anime a los niños a hablar de su representación y a identificar nuevos recursos y papeles. El mejor momento para ayudar a los niños a planear su dramatización es justo antes de que comience a actuar. Algunos programas asignan, a primera hora del día, un tiempo de planeación para comentar lo que se va a hacer, puesto que la mayoría de los niños preescolares no tienen memoria deliberada, puede serles difícil recordar lo que decidieron hacer varias horas antes.

Si no reciben un recordatorio del plan justo antes de comenzar no establecerán la conexión entre lo planeado y la acción. Muchos programas piden a los niños que resuman sus experiencias únicamente al final del día, lo que no es suficiente para provocar la conexión adecuada. Asimismo cuando se recuerda el plan al final del día, ellos pueden recordar lo que hicieron.

Cuando termine la hora de jugar, pregunte a los niños si desean continuar con su representación al otro día y sugiérales que averigüen que objetos o materiales necesitan dejar apartados, esta estrategia prolonga la representación más allá de un día. Comience la jornada siguiente con el repaso de los planes y actividades del día anterior. Recuerde que el seguimiento del plan no es el objetivo, sino un medio de ayuda a los niños a observar la continuidad de sus acciones.

## 3.- Revise el desarrollo de la representación

Piense en las características de la representación madura y en lo que usted podría sugerirles para el desarrollo de sus habilidades a la hora de la dramatización. Es no importante intervenir demasiado ni hacer demasiadas sugerencias.

#### 4.- Elija el apoyo y los juguetes apropiados

Según Vigotsky el maestro debe abastecer el área de juegos con juguetes y objetos que tengan funciones múltiples. Use juguetes de culturas diferentes. Cuando los niños no encuentran exactamente el objeto que quieran, sugiere que lo cambien.

#### 5.- Proporcione temas que puedan prolongarse de un día a otro

Use historias, salidas de campo, actividades en el aula o ideas generadas por los niños para encontrar temas, al principio los niños pueden necesitar apoyo para recordar los papeles y los sucesos que tuvieron lugar. Sin embargo una vez asimilados, los niños son generalmente capaces de continuar por su cuenta.

#### 6.- Asesore a los niños que necesite ayuda

Observe los niños que eviten el área de dramatización. Estos niños pueden necesitar apoyo para unirse al grupo, aceptar ideas nuevas o relacionarse con nuevos compañeros. Observe el nivel de dramatización del niño. Si juega casi únicamente con objetos, entonces será bueno apoyar el siguiente nivel de desarrollo. El maestro puede ayudar a este niño si se le proporciona el contexto imaginario que el todavía no pone en palabras, algunas veces esto es suficiente para echar a andar la representación imaginaria

#### 7.- Sugiera entrelazar los temas o haga una demostración de cómo hacerlo

Lee cuentos con variaciones de un mismo tema y actúenlos

#### 8.- Muestre formas apropiadas para resolver las discusiones

En los juegos los niños aprenden a resolver discusiones sociales. Los maestros no pueden esperar que los niños sea capaces de resolver solos estos problemas. Los niños con escasos habilidades sociales necesitan asistencia adicional. Los maestros pueden mostrar formas de hablar que los ayuden a resolver los desacuerdos, también es útil utilizar mediadores externos.

## 2.7 El juego como vínculo para el crecimiento

Todo juego es precisamente para aprender nunca, nunca para complicar el aprendizaje. El niño retoma lo que ha hecho, recuerda sus vivencias construye su propia experiencia. El niño debe razonar, aprendiéndolo de la mano de la maestra; el maestro debe de razonar aprendiéndolo de la manecita del niño, la finalidad es mejorar el cómo se aprende (la metodología), que es tal vez más importante que lo que se aprende (el contenido).

Los juegos realizados en la escuela deben ser cuidados: deben prepararse con antelación y jugarse con libertad de espíritu, debe hablarse de ellos afán de mejorarlos y adaptarlos a los objetivos. Las actividades bien realizadas dan seguridad al niño, que necesita el orden, la preparación, un correcto desarrollo lúdico, y lo mismo que en todas las restantes actividades, el establecimiento de un ritmo.

Hay que permitir que cada niño razone, si es conveniente ayudémoslo a realizar su trabajo cuando no sepa hacerlo, hasta que saboree las mieles de su triunfo: a menudo un gesto, un movimiento afectivo de cabeza, ante los buenos logros son maravillosos. Valoremos los trabajos de los alumnos sin premisas, mientras no lo hagan bien alentamos la esperanza de un buen trabajo, nuestras palabras han de alentar las conductas positivas y no las negativas. Debemos ser pacientes y no queramos realizar todas las actividades en un día pensemos que: “gota a gota se llena la bota”

Los niños aprenden a desarrollarse a partir de los mayores.

En este capítulo se abordó la parte teoría del proyecto que se investigó para poder enriquecer los elementos teórico – pedagógicos y contextuales de la alternativa de innovación conforme al análisis objetivo del juego en la aplicación de actividades dentro del aula basadas en la puesta en práctica y partiendo de las aportaciones de varios autores dentro de la sociología, pedagogía, etc. Conociendo cada uno de los aspectos que ellos consideran acerca del juego dentro del aula a través de la interpretación de contenidos teórico fundamentales en la implementación de alternativas de innovación para enriquecer nuestro contexto y favorecer la

construcción de conocimientos enriquecedores en el niño mediante el análisis de situación que se presenta en la institución desde tiempos pasados.

# CAPITULO III

# ALTERNATIVA METODOLOGICA PARA FAVORECER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS A TRAVES DEL JUEGO EN EL NIVEL DE PREESCOLAR

El diseño de la metodología de un proyecto consiste en una parte fundamental de la realidad y el diseño previo a desarrollar una enseñanza planteada para el profesor – alumno de interés para formular “preguntas”, generar “productos”, realizar una serie de “procesos” para poder obtener mediante una aplicación de la alternativa de innovación “resultados”, exclusivamente estructurados que posibiliten la probabilidad de que haiga una mayor tendencia en la programación de técnicas que sean favorables en los grupos para superar los objetivos planteados por el profesor para que beneficie a sus alumnos el actuar como un aprendiz, que le facilite la interacción con sus alumnos en la práctica educativa, aprendiendo mutuamente y en conjunto profesor – alumno para favorecer aprendizajes significativos.

## **3.1 Juegos, ¿Que favorecen?**

Los juegos básicos que se llevan a cabo dentro del preescolar, tienen como beneficio proporcionar a los niños los recursos necesario para que puedan desarrollar sus habilidades, al realizar las actividades que son de interés.

“El juego y la infancia son inseparables de hecho que para los niños no hay distinción entre jugar y aprender sin embargo es importante que dependiendo de la edad del niño tengamos como padre la responsabilidad de cuidarlos para evitar que se hagan daño y participar los adultos del juego”, sostuvo el doctor Miguel

Dávila, consultor en salud infantil de la Organización Panamericana de la Salud y de la Organización Mundial de la Salud en el Perú.

De acuerdo al especialista, los niños no miden el peligro y es responsabilidad de los padres evitar que su aprendizaje mediante el juego, se retrase. “Muchos niños cuando empiezan a caminar, si no tienen apoyo, se caen, esto los retrasa. Porque el juego contribuye al desarrollo psicomotriz, cognitivo y socioemocional del niños, a través del juego se contacta con el mundo que lo rodea y va aprendiendo y avanzando en su desarrollo”.

El juego es una de las razones importantes para lograr al desarrollo infantil temprano. Bien administrado y con el cuidado de los padres los ayudará a desarrollar sus habilidades sin experiencias negativas<sup>10</sup>

### 3.1.1 Cronograma de actividades

MESES	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DIECIEMBRE	ENERO
<b>GRADO</b>						
<b>1ER GRADO</b>	Contraer y relajar	La cabeza avanza hasta los pies y retrocede	¡No lo dejes caer!	Yo y mi sombra	Mira y acomoda”	Saltar y decir
<b>2DO GRADO</b>	La cadena	La pelea de globos	Los aros locos	Los espejos	El semáforo	El zapato cambiado
<b>3ER GRADO</b>	¿Cómo se llaman?	“La amnesia”	Los vecinos	El gato sabio	El rey pide	La pecera

<sup>10</sup> [http://www.rpp.com.pe/2014-03-24-el-juego-favorece-al-desarrollo-de-habilidades-del-nino-noticia\\_679151.html](http://www.rpp.com.pe/2014-03-24-el-juego-favorece-al-desarrollo-de-habilidades-del-nino-noticia_679151.html)

## 3.2 PLANEACIONES MES AGOSTO

### 3.2.1 Actividad: Primer Grado

#### “Contraer y relajar”

#### CONTRAER Y RELAJAR

**PROPOSITO:** Esta actividad favorece en los niños el control de su respiración así mismo el poder realizar las actividades sin problema poco a poco va adquiriendo la noción de lo que puede hacer con su cuerpo

**MATERIALES:** Colchonetas o sillas

#### **DESARROLLO:**

colocar a los niños ya sea acostados o sentados confortablemente y enseguida *hacerlos contraer y relajar el cuerpo alternadamente* ("aprieten todo lo que puedan... todo... mas apretando todavía") esta se de contracción debe durar 3 a 6 segundos con las consiguientes instrucciones para que siga el más completo relajamiento teniendo cuidado en dar dichas instrucciones de una manera compatible con el nivel de entendimiento del niño ("date vuelta como una nube", "saca todos los huesos de tus músculos"). Después de haber ejecutado varias veces estas contracciones se les debe pedir que contraigan los músculos la mitad de todo lo duro que puedan hacerlo y después de hacer esto unas cuantas veces, indicarles que lo hagan en una cuarta parte del máximo. En todas estas fases de contracción se deben intercalar ejercicios de respiración relajada y profunda ("respiren profundamente y dejen salir el aire por completo").

#### **VARIANTE:**

Los niños se pueden sentar o bien pueden reclinar la cabeza en los escritorios o pueden acostarse sobre colchonetas. Asimismo se les puede colocar pequeñas almohadas bajo las rodillas para inducirlos a que las reflexionen de una manera ligera y relajada sin olvidar de ponerles otra almohada para que apoyen la cabeza. La duración de este ejercicio puede variar desde unos pocos a 10 minutos según la edad y la habilidad de pensamiento de quienes lo ejecutan. Las palabras que se utilizan también varían de acuerdo con el mismo criterio.

### 3.2.2 Actividad: Segundo Grado

#### “La cadena”

**PROPOSITO:** Observar en los niños su velocidad y resistencia apartir de lo que puede realizar en la actividad y contando con la colaboración para poder adquirir habilidad

**MATERIALES:** No aplica

### **DESARROLLO:**

Los niños se convierten en conejos los cuales estarán corriendo por todo el jardín son perseguidos por un cazador, si este atrapa a un conejo se ira formando una cadena. Es resto de los jugadores atrapados se unirán y solamente los extremos de los eslabones podrán atrapar a los demás con la mano libre.

### **VARIANTE:**

Si una cadena de 3 toca a un jugador Se formaran dos cadenas de dos eslabones

### **3.2.3 Actividad: Tercer Grado**

#### **“¿Cómo se llaman?”**

#### **¿CÓMO SE LLAMAN?**

**PROPOSITO:** Identificar mediante ilustraciones diversos componentes de un tema determinado. Expresa el conocimiento acerca de tales ilustraciones para poder adquirir un conocimiento que el dese a partir de lo que le interesa conocer y descubrir por si solo

**MATERIAL:** Ilustraciones referentes a un tema y tarjetas

### **DESARROLLO:**

Cuando se ha elegido un tema determinado se elaboraran o recortan ilustraciones sobre el mismo. Estas se acomodan en pequeñas tarjetas que sean iguales en tamaño y color, de manera que al ponerlas con la cara hacia abajo todas se ven exactamente igual. El número de tarjetas depende de la extensión del tema y del tamaño del grupo, se recomienda que por lo menos haya tantas tarjetas como alumnos. Las tarjetas se colocan con la ilustración hacia abajo y se mezclan. Luego se pide al primer alumno que voltee una y diga el nombre de la misma y alguna característica. Si el tema es animales mamíferos, por ejemplo: y el alumno voltea la ilustración de una vaca, tiene que decir el nombre y determinar si pertenece o no al grupo de animales mamíferos. El participante que acierta se queda con la carta y el que no lo logre regresa su tarjeta al centro y la revuelve con las demás.

### **VARIANTE:**

Los niños pequeños pueden jugar con colores, frutas, figuras geométricas etc. Y se pueden quedar con la carta con el solo hecho de decir el nombre. Otra variante interesante es realizar esta misma actividad pero con biografías de personajes destacados, estas son muy comunes y se encuentran en las papelerías, lo que el maestro tendría que hacer es pegar cada ilustración en una tarjeta para un mejor manejo.

### 3.3 PLANEACIONES MES SEPTIEMBRE

#### 3.3.1 Actividad: Primer Grado

“La cabeza avanza hasta los pies y retrocede”

##### **LA CABEZA AVANZA HASTA LOS PIES Y RETROCEDE**

**PROPOSITO:** Para ellos es esencial esta actividad pues a pesar de que ya saben lo que pueden realizar con su cuerpo en cada una de las actividades, ellos buscan realizar más actividades que sean satisfactorias para ellos

**MATERIALES:** Colchonetas, almohadas para que los niños estén cómodos

##### **DESARROLLO:**

Este ejercicio se empieza con la parte superior del cuerpo para lo cual se pide a los niños que contraigan la cara, para relajarla enseguida posteriormente se sigue con el cuello, hombros, brazos, caderas y extremidades inferiores, alternando todo esto con periodos de relajación y de respiración profunda. Enseguida se efectúa el ejercicio a la inversa esto es de los pies a la cabeza, pudiéndose repetir varias veces, tanto de arriba abajo como de abajo arriba.

**VARIANTE:** Pida a los niños que se concentren en grupos musculares específicos, por ejemplo, en las muñecas o en los antebrazos. Efectuar contracciones parciales *después de que se lleva a cabo una contracción completa y un relajamiento así mismo completan esta técnica se puede utilizar junto con la del juego n° 1.*

##### **MOVIMIENTO LENTO CONTROLADO**

Al finalizar una sesión de entrenamiento de esta clase muchas veces es muy útil animar a los niños a que no solo contraigan los músculos de una manera inmóvil sino a que los muevan de una forma lenta y controlada.

#### 3.3.2. Actividad: Segundo Grado

“La pelea de globos”

**PROPOSITO:** Condición física general en cuanto a los movimientos, velocidad, agilidad, pensamiento y reacción

**MATERIALES:** Globos

##### **DESARROLLO:**

Cada jugador se ata un globo en el tobillo, el juego consiste en tronar un globo a los demás sin que se explote el tuyo, el último que quede sin ponchar su globo será el ganador.

##### **VARIANTES:**

Se pueden formar equipos y el equipo que quede con más globos sin ponchar será el ganador

### 3.3.3 Actividad: Tercer Grado

#### “La amnesia”

#### LA AMNESIA

**PROPÓSITO:** Conocer las características de personajes, animales y cosas que el conoce y que le agrada investigar

**MATERIAL:** Tarjetas con ilustraciones o nombres referentes al tema tratado y cinta adhesiva

#### **DESARROLLO:**

Se pide al alumno que pase al frente y se ponga de espaldas al maestro. Este va a sacar una ilustración o el nombre de alguna cosa, animal, planta o persona y lo va a pegar con cinta en la espalda del alumno, quien mostrara lo que trae adherido al resto de los participantes, de tal manera que todos se den cuenta de lo que se trata, excepto la persona que está al frente. La educadora explica al grupo que el alumno es un personaje de un cuento que ha perdido la memoria a partir de la lectura de un cuento y que necesita la ayuda de todos para saber quién es, pero esa ayuda va a consistir en contestar a sus preguntas con un ¡sí! O ¡no! O un ¡no se puede saber! Supongamos que la tarjeta dice: Caperucita Roja. El alumno tiene que hacer preguntas como: “¿Soy?”, “¿Visto de?”, “¿Vivo en?”, etcétera.

A los niños más pequeños o a los más inhibidos se les pueden dar pequeñas pistas para que hagan un análisis adecuados de lo que están escuchando.

Esta actividad se puede aplicar a una gran variedad de contenidos. Se sugiere que una vez que se haya adivinando lo que el alumno trae en la espalda se abunde sobre el tema y objetos con los que se está trabajando a partir de las imágenes, antes de pasar a la siguiente fase.

### 3.4 PLANEACIONES MES OCTUBRE

#### 3.4.1 Actividad: Primer Grado

#### “¡No lo dejes caer!”

#### NO LO DEJES CAER

**PROPOSITO:** Que el niño conozca las habilidades que el tiene que puede realizar en las actividades que realiza a partir de su velocidad razonamiento y habilidad

**MATERIALES:** Se pueden utilizar varios, tales como una pelota de ping pong o algún objeto blanco en la cabeza.

#### **DESARROLLO:**

Acostar a los niños boca arriba, con algún objeto blando sobre la cabeza. Intenta que se incorporen sin que se les caiga dicho objeto. Hacerlos llevar a cabo carreras lentas, para ver di pueden mantener el objeto sobre la cabeza.

## **VARIANTES:**

Se puede tomar el tiempo a cada niño. El acostarse y levantarse de la colchoneta se puede alternar con movimientos más rápidos. Otros niños pueden hacer tareas diferentes al mismo tiempo.

### **3.4.2 Actividad: Segundo Grado**

#### **“Los aros locos”**

**PROPOSITO:** Que los niños comprendan porque deben colaborar en conjunto de manera grupal para poder llevar a cabo una actividad donde todos colaboren de iguala manera para obtener buenos resultados

**MATERIALES:** Aros

#### **DESARROLLO:**

En grupos de 4 los jugadores formaran varios equipos los cuales se colocaran uno detrás de otro, haciendo una línea se pone un aro frente a cada equipo a una distancia de 10m. Cada jugador tendrá que correr hasta el aro, pasar el aro por todo el cuerpo de arriba abajo y dejarlo en el suelo para regresar corriendo a su fila tocar la mano de su otro jugador y así sucesivamente. El primer equipo que termine de pasar en aro por todos sus integrantes será el ganador.

### **3.4.3 Actividad: Tercer Grado**

#### **“Los vecinos”**

#### **LOS VECINOS**

**PROPOSITOS:** Practicar conocimientos diversos donde los niños desarrollen poco a poco su razonamientos y memoria al realizar actividades de pensamiento al memorizar imágenes o letras

**MATERIAL:** Tarjetas de tamaño media carta con nombres del tema que se va a tratar.

#### **DESARROLLO:**

El procedimiento es el mismo que el del juego de los vecinos que aparece en la página 51. La diferencia estriba en que en aquel se realiza la actividad con los nombres de los participantes y en este caso con los conocimientos. Se colocan los participantes en un círculo y a la altura de su pecho, ya sea pegado o sostenido con sus manos, cada quien trae una tarjeta con alguna anotación que dependerá del tema que se esté tratando. Vamos a suponer que el tema es Geografía de México y se está hablando de las entidades federativas: cada participante ve el nombre de algún estado de la República Mexicana y cada

quien tiene un lugar asignado, menos el alumno que es “el que sobra”. Este alumno va a preguntar a cualquier otro: “Oye, Sonora, ¿Cómo se llaman tus vecinos?”, el alumno interrogado (que trae el nombre de sonora) se vuelve a los lados y responde: “Se llaman Yucatán y Zacatecas” (que son quienes están a su lado). Después se hace alguna pregunta referente a cada entidad: la capital, la ubicación, la extensión etcétera. “¿Sabes cuál es la capital de cada uno de tus vecinos?” “Si, responde Sonora: la capital de Yucatán es Mérida y la de Zacatecas es Zacatecas”. El juego continua con la pregunta: “¿Te gustan tus vecinos?” Si la respuesta es ¡no! Se le pregunta: “¿Por quién los cambiarías?” el alumno interrogado debe de decir el nombre de dos entidades federativas y en ese momento los vecinos de Sonora y las entidades nombradas tratan de intercambiar lugares, pero el alumno “que sobra” procura ganar uno de los lugares vacantes y alguien se quedara sin lugar. Esta persona pasara a ser “el que sobra” y será quien interroge al siguiente participante. Si la respuesta es ¡sí! Todos cambian de lugar y “el que sobra” gana un espacio para que sea otro el que pregunte.

Este juego lo hemos realizado con éxito en niños pequeños que se están familiarizando con la lectoescritura y las matemáticas. En el primer caso, aunque los niños no saben leer, se les dan referentes gráficos para que puedan identificar lo que se dice en el texto. Las variedades de aplicación son tan divertidas como la iniciativa de cada maestro para hacer que sus alumnos aprendan.

### **3.5 PLANEACIONES MES NOVIEMBRE**

#### **3.5.1 Actividad: Primer Grado**

##### **“Yo y mi sombra”**

#### **YO Y MI SOMBRA**

**PROPOSITO:** Adquisición de movimientos y razonamiento, memorización de movimientos que realiza otra persona en su aspecto corporal

**MATERIALES:** Una línea, Colchonetas

#### **DESARROLLO:**

Disponga a dos niños juntos invitando a uno de ellos a que se mueva lentamente y al otro a que actúe como una sombra del primero. El que lleva acabo el papel de la sombra trata de imitar exactamente los movimientos de otros. Dichos movimientos deben hacerse lentamente para que puedan copiarse. Deben realizar varios movimientos.

#### **VARIANTES:**

La persona que observa puede decir si el niño que hace el papel de sombra está copiando correctamente, de no ser así cambiar los papeles. Los movimientos de las

extremidades y lo de los dedos de lado manos, así como todos los movimientos del cuerpo se pueden emplear juntos o en varias combinaciones. No es apropiado enseñar a los niños simplemente a que se muevan de una manera lenta como zombie, tal y como sería el caso si se emplearan solamente los juegos n 3, 4 y 5. Como se ve en el juego n° 6 después de observar que los niños pueden verdaderamente controlar sus movimientos moviéndose lentamente es útil varia la velocidad para mirar si se excitan o cambiarlos de nuevo.

### 3.5.2 Actividad: Segundo Grado

#### “Los espejos”

**PROPOSITO:** Imagen corporal y reacción

**MATERIALES:** Ninguno

**DESARROLLO:**

Se colocaran por parejas uno frente al otro, uno de ellos tendrá que imitar los movimientos del otro a la mayor precisión y rapidez. Se pueden realizar también movimientos de desplazamiento, a una señal del maestro se cambia de rol.

### 3.5.3 Actividad: Tercer Grado

#### “El gato sabio”

#### EL GATO SABIO

**PROPOSITO:** Practicar conocimientos Juego la pecera, utilizando el razonamiento para acatar una orden del juego

**MATERIALES:** Pizarrón

**DESARROLLO:**

La base de esta actividad es el tradicional juego del “gato”, que se realiza en dos líneas paralelas verticales y dos horizontales y a base de círculos y cruces. El maestro dibuja en el pizarrón un gran “gato” y divide al grupo en dos equipos: unos utilizaran como contraseña un circulo y otros una cruz. Previamente el maestro habrá elaborado una lista de preguntas que tengan una respuesta breve, de una o dos palabras, luego pedirá a alumno del primer equipo que pase al frente y responda la pregunta que se le va a plantear. La respuesta la escribirá en uno de los cuadros del “gato” y anotara la contraseña de su equipo. Si la respuesta es correcta, el equipo se quedara con el espacio, de lo contrario la respuesta será borrada y el espacio quedara libre para que el siguiente equipo pueda elegir. Al igual que en el tradicional juego del “gato” gana el equipo quien complete tres figuras en línea, ya sea en vertical, horizontal o diagonal.

Las reglas deben quedar bien claras para evitar alteraciones en el orden y pueden varias de acuerdo con cada grupo o maestro.

### **3.6 PLANEACIONES MES DICIEMBRE**

#### **3.6.1 Actividad: Primer Grado**

##### **“Mira y acomoda”**

###### **Mira y acomoda**

**PROPOSITO:** Que el niño tengan una buena participación en las acciones que debe realizar para completar la actividad al utilizar sus habilidades tanto en el dibujo como en la facilidad de adquirir estrategias

**MATERIALES:** Figuras sobre tablas y pizarrón

**DESARROLLO:** Colocar 2 tablas con una figura cada una frente al niño dibuje una de las figuras en el pizarrón y pide que salten sobre ella.

**VARIANTES:** Añade tres tablas para que el niño escoja, y enseguida cuatro y cinco. Borre la figura después de que el niño la vea y pídale que salte sobre la tabla que contiene la misma figura que usted indicó.

#### **3.6.2 Actividad: Segundo Grado**

##### **“El semáforo”**

**PROPOSITO:** Reacción

**MATERIALES:** 3 Círculos de colores

**DESARROLLO:**

Se colocan los niños dispersos por el patio el maestro tiene en su mano los dos círculos de papel (8 verde, rojo, amarillo) cada uno de ellos representa una orden de semáforo. Por ejemplo el rojo detenerse, el amarillo caminar lentamente y el verde correr en el momento en el que el profesor muestre alguno de los círculos debe ejecutar la orden lo más rápido posible anotando un punto malo cada vez que alguien se equivoque.

**VARIANTE:**

Es que la orden puede ser que se la voz del maestro

#### **3.6.3 Actividad: Tercer Grado**

##### **“El rey pide”**

###### **EL REY PIDE**

**PROPOSITO:** Practicar conocimiento, tomar decisiones grupales

**MATERIAL:** Tarjetas con diversas anotaciones sobre temas que se han tratado.

**DESARROLLO:**

El grupo se divide en dos grandes equipos y a ambos se les reparten tarjetas con alguna anotación que responda a un cuestionamiento que se hará en el transcurso del juego. Se elige a una persona que va a ser el rey o la reina y se le explica al grupo que se trata de un monarca muy caprichoso al que el pueblo debe complacer inmediatamente en todo lo que le pida. Para poder complacer al rey o reina, según sea el caso, los miembros de cada equipo pondrán en un círculo, que está en la misma distancia para ambos lo que les pida. El rey o la reina empiezan a pedir cosas y el pueblo a complacer, las peticiones pueden intercarse entre objetos y respuestas. Por ejemplo: el rey dice "Quiero que me traigan... ¡un zapato!", y la llevarán lo más rápido posible ante el rey o la reina. El equipo poner antes el zapato en el círculo, se anotará un punto

**VARIANTE.**

En caso de que no se quiera utilizar tarjetas se puede usar el pizarrón para anotar las respuestas, el equipo ganador será el que termine de anotar primero la respuesta.

### 3.7 PLANEACIONES MES ENERO

#### 3.7.1 Actividad: Primer Grado

##### "Saltar y decir"

#### Saltar y pedir

**PROPOSITO:** Adquisición de velocidad, agilidad de saltar, correr, pensar y ejecutar una acción señalada

**MATERIALES:** Tablas con figuras geométricas.

**DESARROLLO:**

Los niños saltan sobre cada tabla diciendo al mismo tiempo de que figura geometría se trata. Cambie el orden de las tablas con frecuencia

**VARIANTES:** Si el Niño acierta en dos o tres, indica que las dibujen en el pizarrón. Los observadores comprueban el acierto de los demás e intervienen para corregirlos cuando es necesario. Haga que los niños intenten cambiar las figuras geométricas en el pizarrón para convertirlas en letras de imprenta por ejemplo: haciendo el triángulo una A, de los semicírculos una B y del semicírculo una C.

### 3.7.2 Actividad: Segundo Grado

#### “El zapato cambiado”

**PROPOSITO:** Recuperación y reacción

**MATERIALES:** Sus mismos zapatos

**DESARROLLO:**

Se encontrara al grupo sentado formando un circulo, uno de ellos se quitara un zapato, la maestra se cubrirá los ojos y dará la señal de inicio. Entonces pasara su zapato de mano en mano y en el momento en el que la maestra lo desee hará sonar su silbato y al alumno que lo sorprenda el sonido se quitara uno suyo y se pondrá en frente el del que le toco y así continuaran hasta que a alguno le toque quedarse sin los dos zapatos. Para recuperarlo lo pondrás a hacer algo chistoso

### 3.7.3 Actividad: Tercer Grado

#### “La pecera”

#### LA PECERA

**PROPOSITO:** Practicar diversos conocimientos

**MATERIAL:** Una “pecera” de cartón y papel celofán transparente, 20 o más pececitos de cartulina con un clip en la boca cada uno y una caña de pescar con un imán en el extremo.

**DESARROLLO:**

Se colocan los pececitos en la pecera y a cada uno se le adhiere, en el clip, una pregunta referente al tema que se está abordando en ese momento. Luego se pide a los alumnos ya sea en equipo o en forma individual, que vaya tomando alternadamente la caña de pescar y saquen un pececito. Una vez que lo hayan hecho, leen la pregunta que viene en el clip y tratan de darle respuesta, si la contestación es satisfactoria, el equipo o la persona se quedan con el pececito, de lo contrario tendrán que regresarlo a la pecera.

**VARIANTE.**

Con los niños más pequeños pueden abordarse diversos contenidos. La variante consiste en colocarle al pececito ilustraciones referentes al tema que se está tratando y pedirles a los niños que hablen sobre ellas. El éxito de esta actividad depende del ambiente que el coordinador logre crear en el grupo.

# **CAPITULO IV**

# EVALUACION DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACION PARA FAVORECER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO ATRAVES DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR

## 4.1 Conceptualización, Instrumentos de evaluación

En la práctica docente en el trabajo realizado para llevar a cabo la investigación, de manera cualitativa y cuantitativa para recabar de datos para darle un mejor sentido a la investigación al analizar, interpretar y explicar cada uno de los pasos que se deben llevar a cabo para la evaluación de dichas actividades que se plantean realizar que consiste en la elaboración de estrategias que conllevan a una actividad permanente acorde a las necesidades que se presentan en el aula que tienen como fin que lo planteado en dicha estrategia responda a la problemática estudiada para poder recuperar la información de utilizar una serie de instrumentos para darle seguimiento y evaluar las actividades previas en un tiempo prolongado y realizando los ajustes necesarios para obtener mejores resultados.

Algunos de los instrumentos que son utilizados para llevar a cabo una evaluación de las estrategias dentro del aula de una manera diferente pueden ser:

### **GUÍA DE OBSERVACIÓN:**

Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar.

### **Finalidad**

La guía de observación como instrumento de evaluación permite:

- Central la atención en aspectos específicos que resulten relevantes para la evaluación del docente

- Promover la objetividad al observar diferentes aspectos de la dinámica al interior del aula
- Observar diferentes aspectos y analizar las interacciones del grupo con los contenidos, los materiales y el docente.
- Incluir indicadores que permitan detectar avances e interferencias en el aprendizaje de los alumnos.

## **Procedimiento**

Para elaborar una guía de observación es necesario definir los siguientes aspectos:

- Propósito (s): lo que se pretende observar.
- Duración: tiempo destinado a la observación (actividad, clase, semana, secuencia, bimestre, ciclo escolar); puede ser parcial, es decir, centrarse en determinados momentos.
- Aspectos a observar: redacción de indicadores que consideren la realización de las tareas, ejecución de las actividades, interacción con los materiales y recursos didácticos, actitud ante las modalidades de trabajo propuestas, relaciones entre alumnos y la relación alumno-docente, entre otros. (Ver anexo 1)

## ***REGISTRO ANECDÓTICO:***

Es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretas que se consideran importantes para el alumno o el grupo, y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos.

### **Finalidad**

El registro anecdótico se recomienda para identificar las características de un alumno, algunos alumnos o del grupo, con la finalidad de hacer un seguimiento sistemático para obtener datos útiles y así evaluar determinada situación.

## **Procedimiento**

- Fecha: día que se realiza
- Hora: es necesario registrarla para poder ubicar en que momento de la clase sucedió la acción.
- Nombre del alumno, alumnos o grupo.
- Actividad evaluada: anotar específicamente que aspectos o actividad está sujeta a evaluación.
- Contexto de la observación: lugar y ambiente en que se desarrolla la situación.
- Descripción de lo observado: a modo de relatoría, sin juicios ni opiniones personales.
- Interpretación de lo observado: lectura, análisis e interpretación que el docente hace de la situación, incluye porque se considera relevante. (Ver anexo 2)

### ***DIARIO DE CLASE:***

Es un registro individual donde cada alumno plasma su experiencia personal en las diferentes actividades que ha realizado, ya sea durante una secuencia de aprendizaje, un bloque o un ciclo escolar.

## **Finalidad**

### **El diario de clase permite:**

- Promover la autoevaluación
- Privilegiar el registro libre y contextualizado de observaciones.
- Servir de insumo para verificar el nivel de logro de los aprendizajes.

## **Procedimiento**

Para elaborar un diario de clase se deben considerar los siguientes elementos:

- Definir periodicidad del diario, es decir, por cuanto tiempo va a realizarse y con qué propósito.
- Seleccionar que se incluirá en el diario, como y para qué.

- Realizar un seguimiento de los diarios de los alumnos.
- Propiciar la reflexión entre pares y docente-alumno acerca del contenido del diario. (Ver anexo 3)

### **DIARIO DE TRABAJO:**

Es un instrumento que elabora el docente, en el cual se registra una narración breve de la jornada y de hechos o circunstancias escolares que hayan influido en el desarrollo del trabajo.

**Escala de actitudes:** Es una lista de enunciados o frases seleccionados para, medir una actitud personal.

### **Procedimiento**

Para elaborar la escala de actitudes se debe:

- Determinar la actitud a evaluar y definirla
- Elaborar enunciados que identifiquen diversos aspectos de la actitud en sentido positivo, negativo e intermedio.
- Los enunciados deben facilitar respuestas relacionadas con la actitud medida
- Utilizar criterios de la escala tipo Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA) ; Ni de acuerdo/ Ni en desacuerdo (NA/ND); Parcialmente en desacuerdo (PD), y Totalmente en desacuerdo (TD).
- Distribuir los enunciados en forma aleatoria. (Ver anexo 6)

### **TÉCNICAS DE DESEMPEÑO**

Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una tarea que demuestre su aprendizaje de una determinada situación.

### **Finalidad**

Con las preguntas se busca:

- Promover la reflexión de los pasos para resolver una situación o realizar algo

- Fomentar la auto observación y el análisis del proceso
- Favorecer la búsqueda de soluciones distintas para un mismo problema
- Promover la verificación personal de lo aprendido
- Ser aplicable a otras situaciones

### **Procedimiento**

Para elaborar preguntas sobre el procedimiento se requiere:

- Determinar el tema que van a trabajar los alumnos.
- Establecer la intención de las preguntas al redactarlas, es decir, definir si a través de ellas buscamos saber aspectos específicos del proceso, favorecer el razonamiento o la reflexión, conocer las estrategias utilizadas por los alumnos, comprobar hipótesis, motivar la generalización y proponer situaciones hipotéticas, entre otras.
- Ordenar las preguntas graduando su dificultad
- Determinar que instrumento permitirá la evaluación: lista de cotejo o escala de valoración (rubrica)

### ***RUBRICA:***

Es un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permite ubicar, el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores en una escala determinada. (Ver anexo 7)

### ***LISTA DE COTEJO:***

Es una lista de palabras, frases u oraciones que señalan con precisión las tareas, acciones, procesos y actitudes que se desean evaluar. (Ver anexo 8)

## 4.2 EVALUACION DEL JUEGOS

Los factores lógicos que se abordaron dentro de la elaboración del proyecto fueron de gran ayuda en la estructuración de las actividades para llevar a la puesta en práctica de ellas dentro del aula, como un apoyo para ampliar el proceso de innovación dentro del aula, al principio de la realización de las actividades en el aula con los niños no se veían muchos avances, pero conforme se fueron realizando se prestaba atención por parte de los niños y hubo mayor colaboración y apoyo por parte de los padres de familia hacia los niños, esto motivo a los niños para que participaron de una manera libre en las actividades de esta manera en mis actividades que diseñe fueron de gran ayuda para que se pudieran realizar de una mejor manera para algunos padres de familia fue difícil involucrarse en las actividades con sus niños dentro del aula pero fueron integrándose poco a poco y convivieron más con otras personas y se logró una mayor comunicación y acercamiento de ellos como padres en la educación de sus niños.

Las actividades que se llevaron a cabo en las jornadas de trabajo durante el ciclo escolar en curso fueron de gran ayuda para mí como docente, pues de esta manera me pude dar cuenta mediante la observación de los aprendizajes que se les dificulta a los niños en la realización de las actividades, de esta manera se pudieron detectar los aspectos en los cuales se tenía que prestar mayor atención para poder lograr varias cosas con los niños en cuanto a su educación, me agrado la manera en como los niños participaron en cada una de estas que se estuvo llevando acabo con la finalidad de que los niños participarán de una manera esencial y pudieran desarrollar un poco más sus habilidades y destrezas, un aparte fundamental de estas actividades fue el que mediante estas se trató de dar a los niños la motivación suficiente para que prestaran atención en lo que se realizaba de igual manera se percató de los que los niños querían conocer y desarrollar, las estrategias fueron diseñadas en base a las necesidades de los niños, un aparte fundamental de esto es que los padres de familia colaboraron con sus ayuda para que los niños participaran y pudieran llevarse a cabo este tipo de

actividades dentro del aula como un beneficio para que los niños logaran convivir con los demás niños y trabajaran en conjunto.

En el tiempo requerido que se está poniendo en práctica el proyecto el trabajo se a desarrollado en un tiempo estimado, durante el cual se realiza una serie de pasos para pasar a la 2 etapa del proyecto "la evaluación" en el cual tiene como tarea evaluar las alternativas que se diseñaron anteriormente en función de las necesidades que eran requeridas, en tiempo y forma específico planteado en cada actividad diseñada, observando cómo se llevaron a cabo en el trabajo en el aula, en conjunto durante la evaluación que se llevó a cabo las primeras actividades, me pude dar cuenta de que al principio los niños se sentían un poco cohibidos por las madres de familia y de ser así por los niños con los que habían convivido mucho con ellos dentro del aula.

Partiendo de esto los niños de primer grado, tenían un grado alto de dificultad para poder realizar las actividades, se distraían demasiado y no podían prestar atención a las indicaciones que se les daban, mostraban una actitud inquieta que al mismo tiempo era favorable para poder llevar a cabo las actividades y motivar a los demás niños a realizarla, se llenaban de energía y les gustaba observar lo que los demás niños realizaban para ellos era un gran logro el poder realizar algún ejercicio por si solos y sin ayuda.

Para los niños de segundo grado la atención que prestaban al dar indicaciones era un poco más centrada a diferencia que los niños de primer grado, debido a que ellos ya entienden un poco mejor las cosas y muestra mayor interés en los que se va a realizar, participan de una mejor manera y adquieren poco a poco mayor autonomía por si solos, logran desempeñar un papel fundamental como individuos dentro de las actividades adquieren confianza en ellos y al realizar las actividades se dan cuenta de lo que pueden ser capaces de realizar sin ayuda de alguien más tan solo con prestar atención en lo que se va a llevar a cabo, entran en comunicación con sus demás compañeros en este nivel los niños comienzan a trabajar en conjunto con uno o más compañeros y el apoyo en la realización de actividades es mutuo, solo en algunas ocasiones los niños pueden mostrar actitudes de disgusto si alguno de sus compañeros no participa dentro de las actividades.

En los niños de tercer grado la actitud que ellos toman es autónoma llevando a cabo las actividades como se tienen planeadas debido a que ellos adquieren y centran más la atención en las indicaciones que se les dan, toman una actitud de atención muy buena pues capturan la información de mejor manera que los niños pequeños en estas actividades que se llevaron a cabo acciones que realizan los demás niños y su participación es más libre, no tienen muchas dificultades al llevar a cabo las actividades, solo en algunos casos cuando las actividades muestran

niveles más altos de dificultad para esto las actividades se pueden realizar en conjunto con demás niños formando equipos ya que para ellos es un gran reto el ganarles a otros niños y apoyarse mutuamente como equipo respetan más las reglas que exponen en los juegos y adquieren mayor autonomía, agilidad, responsabilidad en las actividades llevadas a cabo.

## CONCLUSIONES

La investigación que se llevó a cabo mediante el proyecto que se realizó en base a la problemática que surgió dentro del aula, tuvo gran beneficio para la mayoría de los niños que no podían desarrollar y participar en estas actividades adquirieron mayor atención de sus padres al momentos de realizar las actividades y prestaban mucha más atención cuando se trabajaba en clase.

Este proyecto fue diseñado y se le dio seguimiento para poder implementar en la jornada diaria estrategias mejor diseñadas que permitieran poder tener un fin en común con la educación de los niños propiciando en ellos la participación, atención, comunicación, interacción con los demás niños y con los materiales que se encuentran dentro del aula como una manera de poder desarrollar sus habilidades y destrezas como educadora se prestó más atención en los niños a los cuales se les dificultaba realizar o acatar alguna orden de los juegos que se llevaban a la práctica. Fue una manera en la cual me di cuenta y los padres de familia de igual manera de que los juegos no son solo actividades que se realizan como una distracción o como algo que se realiza por solo diversión, los juegos son actividades que se realizan con la intención de promover en el niño una participación elemental, formando parte de dicho juego que parte de las dificultades que a ellos se les presentan y que de esta manera ellos se van construyendo una identidad por sí mismos y desempeñar papeles importantes en cada una de estas actividades.

El proyecto de acción docente tiene gran importancia en la educación preescolar pues es una manera de poder crear y desarrollara alternativas de innovación que ayudan al docente para poder generar mejor aprendizajes en los alumnos y así mismo ayuda a que los niños adquieran mejores conocimientos y habilidades por ellos mismos con él desarrollo de actividades que propicien la participación de todos.

El trabajo de investigación tiene gran importancia en nuestra práctica docente debido a que mediante esta investigación que se llevó a cabo me quedo más claro el propósito que se tiene como docente en el trabajo en el aula para poder adquirir conocimientos y destrezas por ahí solo para mí al ir recabando la información me

fue de graba ayuda el poder retro alimentar los contenidos previo que ya se tenían planteados y enfocados para poder desempeñar in papel importante en la educación de los niños para poder generar más aprendizajes en ellos con el beneficio de poder aprobó aprender

Mi investigación a partir de los problemas que formaron parte de las observaciones problemática que fue encontrada en el aula de clases la cual limitó los aprendizajes de los niños para poder avanzar en cuando a la educación que a seguimiento a los procesos de enseñanza-aprendizaje me di cuenta de que los niños por muy pequeños que sean pueden adquirir conocimientos importantes que forman parte de su vida educativa que ellos mismos van desarrollando para poder

Investigación obtuvo muchos logros algunos de ellos fue que los padres de familia se interesaron mucho más en las actividades que se llevaban a cabo en la escuela de la misma manera les fue de gran ayuda ya que así fue como pudieron convivir mas con sus niños en las actividades y centraron una comunicación más favorable que propiciaron ellos mismos con sus hijos, la cual fe de gran ayuda para mí como para os niños porque poco a poco fueron adquiriendo esa confianza ante el grupo debido a que contaban con el apoyo de sus padres de familia, muchos de ellos aprendieron a poder trabajar en conjunto con sus hijo además de poder darse la oportunidad de pasar ratos agradables con sus hijos y conocer la importancia que tienen no solo el juego sino las demás actividades donde el niño tiene la facilidad de expresar sus sentimientos y emociones y desarrollar sus habilidades como el pensamiento y razonamiento en las actividades que requieren pensar o ejecutar alguna acción señalada, de esta manera fue como mis niños adquirieron mayor autonomía mis actividades me fueron de gran ayuda se necesitó cambiar una que otra pero debido a los cambios que se le fue dando de acuerdo a las necesidades de mis alumnos fue como se fueron obteniendo mas resultados favorable en cundo a el proyecto.

Para mí el trabajar con este proyecto me ayudo a poder centrar más mi atención en aquellas actividades que le pueden favorecer al niño un aprendizaje significativo a partir del diseño de otras actividades que generan más que saberes previos

## BIBLIOGRAFIA

- ANTON, Rocio del Mar. "El desarrollo de la destreza manual y del lenguaje" Barcelona, España. Editorial Planeta De Agustini. Edición 2010
- BAQUES I Trenchs, Marian "600 Juegos para educación infantil" Barcelona, España. Editorial Planeta De Agustini. Edición 2010
- BRYAN J. Cratty "Juegos para el desarrollo del aprendizaje". Editorial Pax México. Edición Julio 2004
- CONAFE, "Fichas de actividades preescolar comunitario"
- CONAFE, "Orientaciones para la evaluación de aprendizajes en preescolar comunitario"
- CHAPELA, Luz María, "Lagrimas, risas y ardor situación y perspectivas de la cultura infantil y juvenil. México, Pluricornio, 1994
- Dr. Sarle Patricia "juego y educación infantil" Fundación Navarro Vida, Argentina, 2012.
- GARVEY. ¿Qué es el juego infantil?, en Antología Básica. "El juego", Madrid, Morota. 1983
- HATEAU, Jean. "Psicología de los juegos". Buenos Aires Kapelusz, 1987
- HELLER. "El juego, en Antología Básica. El juego, Barcelona, Península, 1997.
- H.E.Erikson, "Juego y actualidad", en Antología Básica, El Juego. México, 1998
- [Http://www.rpp.com.pe/2014-03-04-el.jueg-favorece-al-desarrollo-de-habilidades-del-niño-noticia.679151.html](http://www.rpp.com.pe/2014-03-04-el.jueg-favorece-al-desarrollo-de-habilidades-del-niño-noticia.679151.html)
- IGLESIAS. Rosa Ma. "Juegos para el desarrollo de inteligencias "México, Ed. Trillas, Edición 2005
- i. V. Yadeshko y F. A. Sojin "El juego en el círculo infantil", en Antología "El juego" UPN. 2007

- Jaulin, Roberts, “Juegos y juguetes”. México, siglo XXI, 1981.
- J. DEIVAL. “El juego”, en Antología Básica, El juego, Madrid, siglo XXI, 1994
- J. R. Moyles. “El juego a través del lenguaje”. en Antología “El juego” UPN. 2007
- O, Decroly y E. Monchamp “El juego y el trabajo”, en Antología “El juego” UPN. 2007
- P. Moore. “Pedagogía y terapia del juego”. en Antología “El juego” UPN. 2007
- SEP. “Los elementos del curriculum en el contexto del enfoque formativo de la evaluación”. Edición 2012
- UITARD, Rosa Aced, “101 juegos no competitivos”, Barcelona
- UPN. “El juego”, Antología Básica El juego.2007.
- Velázquez, Navarro, José de Jesús. “El desarrollo de competencias con juegos”. Ed. Trillas, edición Enero 2014
- VELAZQUEZ, Navarro José de Jesus. “El desarrollo de competencias con juegos” Capitulo 2. El juego visto desde diferentes perspectivas
- [www.lahistoriadeljuego.blogspot.mx/2011/05/05/el-origen-del-juego-infantil.html](http://www.lahistoriadeljuego.blogspot.mx/2011/05/05/el-origen-del-juego-infantil.html).
- ZHUNKOVSKAIA. El juego y su importancia pedagogía. Habana, pueblo y educación, en Antología “El juego” UPN. 2007

# ANEXOS

## ANEXO 1. GUIA DE OBSERVACION

**NOMBRE DEL NIÑO (A):** ANA KAREN GARCIA ARRIAGA

**GRADO:** 1°

**ACTIVIDAD:** Contraer y relajar

### **CAMPO                      FORMATIVO:    APRENDIZAJES ESPERADOS**

Desarrollo físico y salud

**ASPECTO:** Promoción de la salud

Percibe ciertos cambios que presenta su cuerpo, mediante las sensaciones que experimenta después de estar en actividad física constante.

### **ASPECTOS A OBSERVAR**

Observar la atención que prestan los niños al atender a las indicaciones que se les dan

Realización de cada uno de los ejercicios a partir de lo que se realiza y de la orden que se da

### **REGISTRO**

La niña se mostró un poco distraída al momento en el que se dieron las indicaciones para ejecutar las actividades no estaba muy tensa al término de la actividad pero con la participación de los niños poco a poco se fue adentrando en lo que se estaba realizando y no se le dificulto el realizar cada uno de los ejercicio.

**NOMBRE DEL NIÑO (A):** DIANA GARCIA TELLEZ

**GRADO:** 2°

**ACTIVIDAD:** La cadena

### **CAMPO                      FORMATIVO:    APRENDIZAJES ESPERADOS**

Desarrollo físico y salud

**ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio

414. controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos variando velocidades, direcciones y posiciones, utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rodar y capturar.

### **ASPECTOS A OBSERVAR**

Velocidad y resistencia de los niños

Habilidad de los niños al realizar la actividad

### **REGISTRO**

Mostro interés en las actividades que se llevaron a cabo y al realizar la actividad

**NOMBRE DEL NIÑO(A): CLARITZA GUILLEN HERNANDEZ**

**GRADO: 3°**

**ACTIVIDAD: ¿Cómo se llaman?**

**CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y **APRENDIZAJES ESPERADOS**

comunicación

113. Expone información sobre un tópico (tema), organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u *objetos de su entorno.*

**ASPECTO:** Lenguaje oral

**ASPECTOS A OBSERVAR**

Identificación de ilustraciones mediante letras u objetos

**REGISTRO**

Para comenzar la actividad se portó muy participativa y con esta actividad se observó que la niña se interesa por los temas de los que se habla

Comparación de ilustraciones con el tema de trabajo

Atención de los niños, interés en la indicación que se les da.

## ANEXO 2. REGISTRO ANECDOTICO

---

ALUMNO (A): ANA DANIELA ARRIAGA DOMINGUEZ

GRADO:1°

FECHA:

ACTIVIDAD EVALUADA: *La cabeza avanza hasta los pies y retrocede*

DESCRIPCION E INTERPRETACION DE LO OBSERVADO

Es una niña un poco inquieta, participo de una buena manera en las actividades que se llevaron a cabo en el aula, al principio se portó un poco atenta a las indicaciones que se iban dando.

---

---

ALUMNO (A): GENARO REYES TELLEZ

GRADO:2°

FECHA:

ACTIVIDAD EVALUADA: La pelea de globos

DESCRIPCION E INTERPRETACION DE LO OBSERVADO

Es un niño que participa de una manera activa en el desarrollo de actividades que sean de su interés, a partir de las habilidades que tenga al desempeñar el ejercicio, adquirió confianza y agilidad en el desarrollo de la actividad.

---

---

ALUMNO (A): ERIKA GARCIA ARRIAGA

GRADO:3°

FECHA:

ACTIVIDAD EVALUADA: "La amnesia"

DESCRIPCION E INTERPRETACION DE LO OBSERVADO

Tuvo dificultad para adentrarse a la actividad que se iba a realizar en ese momento pero a partir de ay fue un reto para ella pues se le complico un poco el ir descifrando lo que sus compañeros le decían para que ella pudiera adivinar qué era lo que tenía detrás de su espalda.

---

### **ANEXO 3. DIARIO DE CLASES**

**NOMBRE:** ALEXANDRA PERFECTO ARRIAGA

**GRADO:** 1°

**ACTIVIDAD:** ¡No lo dejes caer!

La niña con esta actividad aprendió a socializar más con sus compañeros en cuanto a la comunicación entre ellos y le agrado mucho el realizar esta actividad pues de una manera u otra se interesó por la actividad le llamo mucho más la atención cuanto tenía que cuidar el objeto para no dejarlo caer al principio fue, poca dificultad al mantener el objeto sin moverlo pero después lo controlo y fue así como pudo avanzar dudas al momento de cómo iba a mantener el objeto sin dejarlo caer, como avanzaría lento o rápido y de qué manera podría no dejar caer el objeto.

**NOMBRE:** JOANA GARCIA NERI

**GRADO:** 2°

**ACTIVIDAD:** Los aros locos

En la actividad que se llevó acabo se aprendió a trabajar en conjunto con los demás compañeros para llevar acabo la actividad en equipos, se necesitó de gran ayuda para mantener la comunicación con ellos y tratar de juntos terminar el juego, si hubiera trabajado más en conjunto con sus compañeros hubiera tenido un mejor resultado en cuanto a la velocidad al realizar las actividades, no se tuvieron muchas dudas solo al principio al acatar las órdenes que se debían seguir para iniciar el juego

**NOMBRE:** GUADALUPE ALEJANDRA ARRIAGA NERI

**GRADO:** 3°

**ACTIVIDAD:** Los vecinos

Esta actividad fue de gran dificultad para llevarla a cabo, se entendieron las indicaciones cuando se les fueron explicando de una amañera más atenta y se ejecutó de buena manera y tuvo logro al participar en grupo y apoyarse mutuamente para poder llevarla acabo

## **ANEXO 4. DIARIO DE TRABAJO**

**NOMBRE:** DIEGO TELLEZ REYES

**GRADO:** 1°

**FECHA DE REGISTRO:** 11/08/15

**GRUPO:** A

**ACTIVIDAD:** Yo y mi sombra

### **ALGUNAS PREGUNTAS QUE PUEDEN ORIENTAR LA REFLEXION:**

Se trabajó en conjunto con los niños por parejas y eso le agrado mucho solo que al principio tuvo dificultad para poder realizar la actividad pues le era difícil realizar los mismos movimientos que su compañero, como alternativa se puso a trabajar al niño con un niño de mayor edad para ver la reacción del mismo y poder observar más detalladamente las expresiones que realizaba cada uno de los niños en la actividad, al principio tuvo miedo pero lo fue perdiendo cuanto su compañero tuvo mayor comunicación con él para poder ejecutar las acciones.

**NOMBRE:** JUAN MARTIN REYES GARCIA

**GRADO:** 2°

**FECHA DE REGISTRO:** 11/08/15

**GRUPO:** A

**ACTIVIDAD:** Los espejos

### **ALGUNAS PREGUNTAS QUE PUEDEN ORIENTAR LA REFLEXION:**

La actividad estuvo sencilla y muy interesante, le agrado trabajarla y se divirtió mucho al poder realizar las actividades sin dificultad alguna, tuvo un desempeño satisfactorio y en algunas ocasiones pidió apoyo para poder realizar la actividad.

**NOMBRE:** ISMAEL TRINIDAD GUILLEN

**GRADO:** 3°

**FECHA DE REGISTRO:**11/08/15

**GRUPO:** A

**ACTIVIDAD:** *El gato sabio*

**ALGUNAS PREGUNTAS QUE PUEDEN ORIENTAR LA REFLEXION:**

en la actividad solo se presentó dificultad al principio de la realización de la misma hubo algunas cosas que no se percataron y al niño se le dificulto el poder llevar acabo la actividad de una manera en conjunto con otros compañeros.

## ANEXO 5. ESCALA DE ACTITUDES

**NOMBRE:** MARIA ESTHER CARGIA ARRIAGA

**GRADO:** A

**ACTIVIDAD:** Mira y acomoda

Núm.	Indicadores	TA	PA	NA/ ND	PD	TD
1	Comparto mis materiales con compañeros que no los tienen					
2	Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden					
3	Creo que uno debe ayudar solamente a sus amigos					
4	Me disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades					
5	Puedo organizar actividades para integrar compañeros que están solos					
6	Me gusta trabajar en equipo					
7	Puedo organizar las actividades del equipo cuando me lo pidan					
8	Me alegro cuando mis compañeros mejoran					
9	Me molesta compartir mis materiales con compañeros que no los tienen					
10	Puedo escuchar con atención las opiniones de mis compañeros					
11	Me burlo de mis compañeros cuando se equivocan					
12	Me molesta escuchar las opiniones de mis compañeros					
13	Respeto las opiniones de mis compañeros aunque no esté de acuerdo con ellas					
14	Creo que es mejor formar equipos con mis amigos					
15	Puedo formar equipos con todo mis compañeros					

Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (NA/ND) Parcialmente en desacuerdo (PD) Y totalmente en desacuerdo (TD).

**NOMBRE:** NICOLAS ARRIAGA GARCIA

**GRADO:** A

**ACTIVIDAD:** El semáforo

Núm.	Indicadores	TA	PA	NA/ ND	PD	TD
1	Comparto mis materiales con compañeros que no los tienen		<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden			<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Creo que uno debe ayudar solamente a sus amigos					<input checked="" type="checkbox"/>
4	Me disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades					<input checked="" type="checkbox"/>
5	Puedo organizar actividades para integrar compañeros que están solos				<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Me gusta trabajar en equipo	<input checked="" type="checkbox"/>				
7	Puedo organizar las actividades del equipo cuando me lo pidan	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Me alegro cuando mis compañeros mejoran			<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Me molesta compartir mis materiales con compañeros que no los tienen				<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Puedo escuchar con atención las opiniones de mis compañeros			<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Me burlo de mis compañeros cuando se equivocan				<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Me molesta escuchar las opiniones de mis compañeros				<input checked="" type="checkbox"/>	
13	Respeto las opiniones de mis compañeros aunque no esté de acuerdo con ellas			<input checked="" type="checkbox"/>		
14	Creo que es mejor formar equipos con mis amigos					<input checked="" type="checkbox"/>
15	Puedo formar equipos con todo mis compañeros					<input checked="" type="checkbox"/>

Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (NA/ND) Parcialmente en desacuerdo (PD) Y totalmente en desacuerdo (TD).

**NOMBRE:** JAZMIN CASIMIRO GARCIA

**GRADO:** 3°

**ACTIVIDAD:** El rey pide

Núm.	Indicadores	TA	PA	NA/ ND	PD	TD
1	Comparto mis materiales con compañeros que no los tienen				█	
2	Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden				█	
3	Creo que uno debe ayudar solamente a sus amigos					█
4	Me disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades					█
5	Puedo organizar actividades para integrar compañeros que están solos				█	
6	Me gusta trabajar en equipo			█		
7	Puedo organizar las actividades del equipo cuando me lo pidan				█	
8	Me alegro cuando mis compañeros mejoran				█	
9	Me molesta compartir mis materiales con compañeros que no los tienen			█		
10	Puedo escuchar con atención las opiniones de mis compañeros			█		
11	Me burlo de mis compañeros cuando se equivocan					█
12	Me molesta escuchar las opiniones de mis compañeros					█
13	Respeto las opiniones de mis compañeros aunque no esté de acuerdo con ellas				█	
14	Creo que es mejor formar equipos con mis amigos					█
15	Puedo formar equipos con todo mis compañeros					█

Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (NA/ND) Parcialmente en desacuerdo (PD) Y totalmente en desacuerdo (TD).

## **ANEXO 6. TECNICAS DE DESEMPEÑO**

**NOMBRE:** OSWALDO GARCIA GARCIA

**ACTIVIDAD:** Salta y decir

**NIVEL:** II

**GRADO:**2°

**DISCIPLINA:** Coordinación , fuerza y equilibrio

Se explicó cómo se llevaría a cabo la actividad, las indicaciones fueron claras y el niño siguió las indicaciones solo tuvo una pequeña dificultad al comenzar a realizar la actividad de una manera interesante y tuvo dificultad al decir algo después de saltar.

**NOMBRE:** JOSE MIGUEL HERNANDEZ NERI

**ACTIVIDAD:** El zapato cambiado

**NIVEL:** II

**GRADO:** 2°

**DISCIPLINA:** Coordinación, fuerza y equilibrio

Se planteó un reto para el alumno en el cual tenía que utilizar sus habilidades para poder realizar las actividades de una manera más rápida y secuenciada y poder estar más atento a las actividades que se realizaron, al realizar la actividad el niño se mostró interesado y le llamó mucho la atención y se sintió en un ambiente de motivación en el cual participo activamente.

## ANEXO 7. RUBRICA

**NOMBRE:** MARIA GUADALUPE GUILLEN GARCIA

**ACTIVIDAD:** La pecera

Nivel: III

Asignatura:

Desarrollo físico  
y salud

Grado: 3°

Aprendizajes Esperados	Excelente	Satisfactorio	En proceso	Sugerencias para mejorar el desempeño
<b>Practicar conocimientos</b>	La práctica de conocimientos es buena y se da un seguimiento a estos saberes		La investigaciones sintetiza en los conocimientos	
Conocimientos acerca del tema	Los conocimientos previos son buenos y estar enfocados en los temas que se abordan		Abordar más actividades acerca de los temas que se llevan acabo	
<b>Participación del niño en las actividades</b>	Participa de una buena manera en las actividades			Trabajar un poco más en las actividades para retroalimentar saberes

**ANEXO 8. RUBRICA PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE ESPERADO**

**ACTIVIDAD DE MATROGIMNASIA**

**NOMBRE DEL PADRE DE FECHA: 18/08/15**

**FAMILIA EVALUADO: MARIA**

**AGUSTINA GARCIA HERNANDEZ**

<b>CONTENIDOS (CATEGORIA)</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>		
	<b>MUY BUENO</b>	<b>BUENO</b>	<b>REGULAR</b>
<b>COMPORTAMIENTO</b>			
<b>PARTICIPACION EN LA ACTIVIDAD</b>			
<b>DESEMPEÑO</b>			
<b>HABILIDAD</b>			

**NOMBRE DEL PADRE DE  
FAMILIA EVALUADO: TERESA  
GARCIA GARCIA**

**FECHA: 18/08/15**

<b>CONTENIDOS (CATEGORIA)</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>		
	<b>MUY BUENO</b>	<b>BUENO</b>	<b>REGULAR</b>
<b>COMPORTAMIENTO</b>			
<b>PARTICIPACION EN LA ACTIVIDAD DESEMPEÑO</b>			
<b>HABILIDAD</b>			

## ANEXO 10. LISTAS DE COTEJO

**NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA:**

**ACTIVIDAD DE MATROGIMNASIA**

<b>APRENDIZAJE ESPERADO</b>	<b>CONTENIDOS</b>			
<b>CRITERIOS</b>	<b>INSUFICIENTE</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>DESTACADO</b>
<b>Observar las acciones que afectan a la participación</b>				
Registran en una lista las acciones identificadas				
<b>Participan en la implementación del juego</b>				
Explica porque es importante desarrollar actividades de juego				
<b>Respetan las opiniones de los demás</b>				





