



Universidad de Sotavento A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO PARTE FUNDAMENTAL EN LAS
COMPETENCIAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

MARIA TILA DOMINGUEZ CRUZ

ASESOR DE TESIS:

MAESTRA: PSIC.VICTORIA ALFARO RODRIGUEZ

VILLAHERMOSA, TABASCO, 2010.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO PARTE
FUNDAMENTAL EN LAS COMPETENCIAS
BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR”**

INDICE

DEDICATORIAS

INTRODUCCIÒN

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Delimitación del tema	5
1.3 Justificación.....	6
1.4 Objetivos General y Específicos.....	8
1.5 Hipótesis.....	9
1.5.1 Variable Independiente.....	9
1.5.2 Variable Dependiente.....	9

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes del juego	11
2.2 La importancia del juego en la educación	18
2.3 Clasificación de juegos según Piaget.....	22
2.4 Antecedentes de la educación basada en competencias.....	32
2.5 La globalización y las competencias en el jardín de niños.....	37
2.6 La didáctica lúdica en la educación preescolar.....	40

CAPITULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación.....	44
3.2 Enfoque de investigación	44
3.3 Diseño de investigación	44
3.4 Población y Muestra	44
3.5 Instrumento para la recolección de datos.....	44

CAPITULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 Graficas.....	47
4.2 Conclusión.....	52
4.3 Sugerencias.....	54

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

DEDICATORIAS

A DIOS, Por permitirme haber
Llegado en este momento más
Feliz de mi vida la cual ha sido
Alcanzada gracias al esfuerzo
La voluntad y perseverancia en
Mi desempeño.

A MIS PADRES

Por ser mi guía, enseñarme a valorar lo
Que soy, actuar congruentemente, asumir
Mis responsabilidades y a luchar por mis
Sueños.

A MIS COMPAÑERAS DE GRUPO

Con quienes compartí temores y satisfacciones
Que la vida les sea plena de éxitos.

A MIS MAESTROS

Reconozco la gran labor que desempeño la maestra Rosa con su bagaje de conocimiento logró, asesorarme hacia el término de este proyecto profesional, así como a los profesores que durante mi trayecto pedagógico contribuyeron en la adquisición de mis competencias pedagógicas y profesionales.

GRACIAS

INTRODUCCION

La presente investigación se desarrolló con el fin de saber como el juego puede influir para generar un aprendizaje muy significativo en los niños de Educación Preescolar.

Desde que el niño nace entra en contacto con el mundo y comienza su proceso de desarrollo, así como las actividades que realiza, que no es otra cosa más para él que la manera de poder expresarse, en si el ser humano tiene la necesidad de expresarse y el niño lo hace espontáneamente y de manera natural. El niño se expresa a través del lenguaje, mediante acciones imitativas o creadora como lo es el juego, ya que este es toda acción dinámica, enérgica que despierta el interés y la motivación del niño, en que se suscita el espíritu de disciplina, responsabilidad, colaboración para su desenvolvimiento voluntario.

Al utilizar el juego didáctico como una estrategia, permite poner en práctica los conocimientos y experiencias de todas las competencias básicas en los niños, como bien se sabe que el tercer grado es el último de la etapa preescolar y que al asistir a la escuela primaria resulta ser un ambiente nuevo y un paso sumamente difícil para los alumnos, el juego didáctico les brinda la oportunidad de experimentar, participar activamente, resolver problemas, asumir responsabilidades y sobre todo el respeto de turnos y reglas en la cuales conducen a un mejor aprendizaje.

Para poder darle un buen enfoque al siguiente trabajo se dividió en cuatro capítulos, teniendo como primero al planteamiento del problema, el cual hace una referencia breve al problema, además de delimitar y justificar el por que se realizó en la institución donde se hizo, también se plantean los objetivos así como la hipótesis y sus variables, que fueron producto de la operacionalización de la misma.

El capítulo dos lo forma el marco teórico donde se mencionan los antecedentes y el concepto del juego, la importancia que tiene éste en la educación, así como también sus clasificaciones que hizo Piaget (ejercicios, reglas y simbólicos).

De igual manera encontraremos los antecedentes de la educación basada en competencias en las que podremos ver que se realizan a través de habilidades y destreza para alcanzar un fin deseado, la globalización y las competencias que se generan en el jardín de niños y la utilización de la didáctica lúdica en la educación preescolar.

El capítulo tres está conformado por la metodología en la que se utilizó un tipo de investigación y aquí se hace una descripción del enfoque, diseño, población y muestra e instrumentos para la recolección de datos que fueron útiles para este estudio.

En el capítulo cuatro se presentan los resultados que fueron arrojados por los instrumentos utilizados, las gráficas que nos permitieron a una conclusión para un final en la que se establecieron sugerencias para enriquecer la investigación.

1.CAPITULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego didáctico es una herramienta básica para el desarrollo cognoscitivo, social y emocional del niño. Ya que es a través de este puede interactuar sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, conflictos, lo real en forma espontánea y voluntaria que le resulte placentero al mismo tiempo, el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. Es por ello que el juego que ofrecen las educadoras es de suma importancia, ya que estos los ayuda a tener una visión, más amplia, en el que el juego es importante para su desarrollo, físico, autónomo y social.

Existen muchas educadoras que carecen de conocimientos lúdicos, que no proponen estrategias y alternativas didácticas y sobretodo no utilizar los materiales dentro del salón de clases. De igual manera las educadoras deben saber aplicar técnicas educativas para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, utilizando una gran gama de variedades de materiales, (Corcho latas, plastilinas, bolsa de papel, botes de plástico, materiales didácticos) es decir que de vida a los objetos inanimado que pueda crear. Saberse juegos que incitaran al niño a participar y a socializarse.

Los niños suelen pasar por diferentes cambios sociales como son: Adaptación al ritmo del trabajo de la educadora, espacio, lugar, compañeros, entorno ambiental y familiar.

Después de plantear diversas expectativas sobre la problemática, se puede hacer la siguiente pregunta.

¿Es el juego didáctico el factor principal de que los niños obtengan un mejor aprendizaje?, Por ello se plantea el siguiente trabajo de investigación.

“El Juego Didáctico Como Parte Fundamental de las Competencias Básicas en los niños de Educación Preescolar”

1.2 DELIMITACIÓN DEL TEMA

La presente investigación se realiza desde un punto de vista Didáctico empleando el juego como parte fundamental en el aprendizaje de los niños.

“El juego didáctico como parte fundamental en las competencias básicas en los niños de educación preescolar del 3er grado grupo “A” del jardín de niños Sanmarkanda Nacajuca Tabasco, 2008 – 2009”.

1.3 JUSTIFICACION

Hablar del juego es la actividad lúdica que permite al ser humano, ser creativo, competente, social, integrarse para el impulso de su aprendizaje. Este debe ser fomentado en todo niño preescolar, en el objeto de estudio se ha detectado que actualmente esta actividad no se realiza como debiera ser en los jardines de niño. Se cree que fomentar el juego en el niño es de vital importancia ya que con ella se logrará el desarrollo integral de éste.

El juego es importante como favorecedor de las competencias básicas de los niños por que representa una estrategia pedagógica por excelencia, ya que además de brindarle al niño vivencias lúdicas que son importantes para su desarrollo, también es fuente de conocimiento al garantizar un mejor aprendizaje debido a las situaciones que vive el pequeño a diario.

El ser competente es valioso para los niños pequeños, por que añade intereses a sus juegos que son las actividades en torno a las que se centra su vida. Si la competencia puede hacer que los juegos resulten agradables, los niños se sentirán contentos y felices, a su vez, esto conducirá a buenas adaptaciones personales y sociales.

Se considera necesario fomentar en los niños el respeto consigo mismo, con sus iguales y con las demás personas a su alrededor, incluyendo también el trabajo en normas y reglas de convivencias pues es el momento adecuado para que empiecen a ser conciente de la realidad, de manera que le permita introducirse en lo social como algo cotidiano y a la vez necesario.

Es aquí donde radica la verdadera importancia de la siguiente investigación.

Para que un niño sea totalmente autónomo y competente tiene que existir vinculación entre padre de familia-docente-alumno, esto proveerá un ambiente Favorable, estímulos e intereses hacia la labor educativa, sin esta relación este proceso no se llevaría acabo.

Por lo tanto las educadoras deben buscar nuevas alternativas en el desempeño escolar, equilibrando los contenidos y diseños adecuados al nivel de maduración de los niños para apoyar y desarrollar sus competencias básicas las cuales son entendidas como las capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destreza que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesten en su desempeño en situaciones y contextos diversos.

En la medida que se integre al educando en su desarrollo emocional logrando a la vez en el equilibrio, se podrá ver un aprendizaje cognoscitivo, el educando es un ser con características muy propias en su modo de pensar, sentir y actuar, mismo que necesita ser respetado por cada uno de los seres que lo rodean. Tomando en cuenta todo lo anterior debe crearse un medio para favorecer sus relaciones con otros niños donde se respete su desarrollo individual tanto intelectual como emocional con un ritmo constante y positivo, proporcionando una organización didáctica la cual facilitará su incorporación gradual a la vida social.

El conocimiento progresivo del mundo sociocultural y natural que rodea al niño, debe favorecerse y desarrollarse a través de actividades que estimulen la construcción de su pensamiento. Por eso es muy importante que las docentes provean a los niños un ambiente confiable, seguro, agradable, para que este cuente con las herramientas necesarias para sentirse en un lugar plenamente competitivo y que todo su espacio que le rodea sea agradable para su aprendizaje.

1.4 OBJETIVO GENERAL

Conocer los beneficios que proporciona el juego educativo a través de las competencias básicas, en los niños del 3er grado grupo "A" del jardín de niños Sanmarkanda.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer los principales juegos educativos para su aplicación en educación preescolar.

Analizar las características principales del aprendizaje basado en competencias en educación preescolar.

Aplicar los juegos didácticos a los niños de 3er grado de educación preescolar, del jardín de niños Sanmarkanda.

1.5 HIPOTESIS

A mayor aplicación del juego didáctico en los niños de educación preescolar, mayor será su aprendizaje.

1.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Mayor aplicación del juego didáctico en los niños de educación preescolar.

1.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Mayor será su aprendizaje.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

LOS ANTECEDENTES DEL JUEGO Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN EDUCACIÓN

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES DEL JUEGO

En primer lugar debemos saber de donde surgieron las primeras respuestas del juego, quienes fueron sus iniciadores, seguidores o precursores. Cuales son sus teorías y en que se basan para sustentarla.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia el aprender jugando, y animaban a los padres para que diera a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras, esto sucedía en la antigua Grecia, puesto que el juego fue una función liberadora de cuerpo y mente, donde se transformaba un hombre racional e ingenioso de espíritu.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada, este se da mediante a las acciones repetitivas que hace el niño. Lázarus (1883) sostenía que el juego produce relajación, mas que nada esto señala que las personas al realizar actividades difíciles que provocan cansancio y fatigas deben tener un rato de diversión.

Por su parte Groos (1898,1901) concibe al juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Ésta teoría que sustenta dicho precursor es de naturaleza biológica, por que el juego sirve para desarrollar funciones y órganos para la madurez del niño.

A continuación se presentan las siguientes posturas biológicas del juego:

Schiller, plantea el juego como excedente de energía.

Claparede: El juego se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros etc.

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con nuevos seguidores de la teoría sobre el juego.

Tenemos a Freud, que por su parte el relaciona al juego, con la necesidad de la satisfacción de impulsos de carácter erótico o agresivo, lo cual este le ayudara al hombre a liberarse de los conflictos y resolverlos mediante acciones de ficciones.

Piaget (1932- 1966) él es otro en que nuestro tiempos actuales ha sido interpretado de acuerdo a nuevos planteamientos teóricos que han surgido en la psicología.

Relaciona el desarrollo del niño mediante estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

“La idea del juego es como explosión psicológicas y como forma de expansión y desahogo de represiones físicas y psíquicas que están bien fundamentada en las historias de sus estudios.”¹

Es interesante saber que estas teorías que desarrollaron estas personas nos sirven como intervención mediadora para abordar los contenidos principales que los forman, para hacer una retroalimentación de lo mucho que fungen en la formación integral de la persona.

Siguiendo con los personajes que colaboraron en las construcciones de temas sobre el juego seguiremos viendo a uno de ellos.

Sterberg (1989) este menciona que el juego es la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Bruner y Garvey (1977) consideran al juego la oportunidad de ejercitar las formas de conductas de los niños que corresponden a la cultura en que viven. Esto hace

¹ http://WWW.se.piensa.org.mx/contenidos/2004/breve_historial/breve.html

referencia que el juego es completamente social que permite al niño formar parte de una sociedad poseedoras de valores dignos.

Smith (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juegos con los que los valores que cada cultura promueve, el predominio en los juegos de la fuerza física, estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social.

Simplemente este predecesor nos ilustra que el juego es de carácter social que, todos sus componentes llevan un proceso de relaciones socio afectivas.

Finalmente nos encontramos con este precursor que dentro sus teorías lúdicas, menciona que el juego es el inicio del comportamiento conceptual guiado por las ideas. Vykotsky (1991) en el que pone énfasis que por medio del juego el niño domina sus habilidades que están a punto de ser adquiridas, el lenguaje es un parte aguas de transmisión cultural y educativo para su aprendizaje.

Son muchos los autores que opinan sobre el juego, pero consideran que este es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, además de ser una actividad natural, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades intelectuales y psicomotoras, en general les proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

“El concepto de juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión lúdica.”²

El concepto de juego como se ha visto, es una acción deleitosa, para la persona por que es a través de él donde se puede relajar, encontrar una tranquilidad tanto interior como exterior, teniendo en consideración que el juego es: Un acontecimiento voluntario, donde nadie esta obligado a jugar, al momento de ser creativa es autentica e innovadora, es gratuita, no posibilita ningún fracaso si no al contrario se obtienen metas propuesta.

Es un mundo ficticio, es como drama narrado con acciones, apegado a la vida cotidiana, con un continuo mensaje simbólico, es convencional, ya que todo es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan sus órdenes y limitaciones para que se lleve a cabo su ejecución.

En este sentido hay que tener en cuenta el valor que brinda el juego en las primeras etapas de la formación educativa en el niño, ya que por medio de este ellos aprenden a formular juicios a analizar, sintetizar y valorar problemas para solucionarlo de una manera inmediata, fortalece el desarrollo emocional, intelectual, motriz y social en el que les ayudara para el avance de sus tareas escolares. Otros objetivos del juego es que, estimula la auto expresión, por que en su mundo de juegos el niño suele ser libre de la interferencia del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje o animal, o cualquier cosa o situación real o imaginada, jugar y fantasear son para ellos una necesidad vital.

² Ortega Rosario. "Jugar y Aprender." Edit. Diada. México. DF. 1997. Pág. 10.

Se ha demostrado que el juego es una actividad lúdica, que sirve como mediador en las tareas escolares de los niños así como también funge como plan de aprendizaje magnifico, por que además es fuente de conocimiento al garantizar un mejor aprendiz al alumno, donde despierte sus aspiraciones, motivaciones, curiosidades, capacidades afectivas, cognitiva y psicomotoras. Es importante saber que para enseñar hay que empezar como un juego es aquí donde este toma partida para la realización de los ejercicios escolares dentro del aula.

“El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permitir al niño entrar en comunicación con los otros.”³

Como se puede percibir el juego es un enlace de relación afectiva que permite establecer reciprocidad social, comunicativa y adaptativa. Donde se fomenta el principio de dialogo, donde el niño sea capaz de interactuar expresivamente con los de sus alrededores como: a sus padres, maestros y compañeros, ya que esto le servirá como un arma principal para su desarrollo social, emocional y sentimental. Constituyéndolo a la incorporación de la vida cotidiana que le ayudara para su superación personal y laboral en el futuro, sin embargo es importante definir que es el juego, muchos autores sostienen que el juego esta ligado al desarrollo del niño, otros sostienen que el juego radica en la educación como una fuente de conocimiento básico que a través de este el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que la hiciera.

Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran gama de aportaciones en el desarrollo del niño donde sostienen que es completamente necesario para su crecimiento sano, si los niños juegan es por una series de razones que parecen totalmente evidentes; por placer, para establecer contactos sociales, sacar a flotes sus ideas así como también dominar sus angustias, temores y agresividad.

³ Antología de Apoyo a la Practica Docente del Nivel Preescolar. “El juego.” Edit. Sep, México 1993.Pág.61.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda signos de diversión y alegría que sirven para descargar sus energías, también estimula la expresión verbal que contribuirá mas adelante en el desenvolvimiento de su personalidad, que tiene fuerzas de crecimiento que lo preparara para la madurez. La educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos de trabajos para canalizar los intereses donde se propicie el aprendizaje que es indispensable para su crecimiento mental del infante.

El juego es sinónimo de entretenimiento, distracción y diversión, además es el acto de creativo del ser humano que establece vinculo con la realidad exterior y fantasías, necesidades que van adquiriendo, por que cuando un niño esta jugando esta creando un momento único irrepitable que es absolutamente suyo.

“El juego siempre debe tender hacia lo práctico y experimental, aunque el juego que el niño elija sea fantástico, el niño lo enfoca hacia una practicidad imprevisible.”⁴

Todo juego tiene un mérito útil por que pone en manifiesto que el niño compruebe por si solo lo que esta viviendo y sintiendo en ese momento, donde ponga en prueba sus habilidades y destrezas que conducirán a un aprendizaje mas productivo para el hombre del mañana. Además esto proveerá la toma decisiones que el tenga como propósitos a cumplir mas adelante.

En la actualidad en los jardines de niños se tiene la oportunidad de educar con juegos; puesto que en las educadoras al realizar la rutina docente le dan mucha importancia a este aspecto, tan fundamental que es necesario para ayudar a fomentar la autonomía en base a las experiencias del educando.

Es así como se pretende que los niños sean capaces de crear, manipular, experimentar y conversar a través de este ejercicio lúdico.

⁴ Barone Luis Roberto, “Cajitas de sorpresas.”Edit.Oceano S. A, Buenos aires 1985. Pág. 34.

Cuando al niño se le da una muestra de indicadores el como va llevar a cabo el proceso para la realización del juego, es necesario incitar en él su interés que toma por éste, por ejemplo cuando crea un compañero invisible y dialoga con él, lo castiga, lo manda y los premia, es por que hay necesidad que lo impulsa a ello donde desempeña un papel importante donde es él protagonista principal de esta acción.

Toda actividad lúdica deja una impresión inolvidable para el aprendizaje del educando, donde todo reto obtenido por medio el juego conduce a conocimiento pleno de motivaciones e intereses que lo ayudaran a enfrentar todo tipo obstáculos que se le presente en su vida cotidiana.

2.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

La importancia que el niño le da al juego se adecua en la reproducción de acciones de la vida diaria, por lo cual constituye una de las actividades primordiales para su desenvolvimiento cognitivo, afectivo y social durante su etapa preescolar.

“Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada , buscando el desarrollo integral del hombre.”⁵

Esto no muestra el proceso de transformación que debe tener el juego de acuerdo a las etapas del individuo, queriendo decir con esto que éste puede incluirse en todo los aspectos de su desarrollo; además el componente formativo del juego se realiza de forma activa capaz de suscitar en el educando a que participe dentro del salón de clases, no hay que olvidar que para educar no solamente se necesita de material didácticos, libros, cuentos etc. Si no que el juego es un soporte para el aprendizaje, de igual forma que el niño tome partida para ejecutar sus tareas escolares, educar con juegos es una estrategia pedagógica y didáctica por excelencia en la cual representa una respuesta de avances en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pero desde el punto de vista pedagógico todo procedimiento lúdico debe despertar en el niño un interés personal que lo lleve a desarrollar sus talentos potenciales que adquirirá por medio de él, además este le brinda vivencias únicas que les brinda una forma de ser competente y hábil para poder encontrar soluciones aquellas situaciones difíciles por resolver, no hay que olvidar que para que el juego sea tomado como fuente de enseñanza se debe tomar en cuenta todos sus aspectos y aspiraciones que tiene en cuenta para el desempeño académico del alumno así como también el objetivo propuesto de la educadora.

⁵ <http://www.funlibre.org/documentos>

Otra importancia que supone el juego, es de tener una posición psicológica, esta posición es que el niño debe disponer condiciones de relajación, con seguridad de que no va hacer destruido por los demás, también deben estar presentes actitudes, motivaciones y deseos de jugar, de creerse que esta “jugando” que sientan la necesidad de explayar sus emociones que están sintiendo, sin juego no habría recreación y no se daría una educación fácilmente por que este forma parte de la estructuras para el campo de formación el niño.

Se pretende ofertar en las maestras de educación infantil un instrumento que le ayude a establecer procesos de investigación sobre su práctica, basado en un modelo de intervención de conocimientos y mejore el proceso natural de reconstrucción de conocimientos que de forma interactiva en los niños en sus juegos durante sus horas de clases.

La estrategia que se propone responde, desde un punto de vista didáctico como: la construcción de conocimientos presentes en cada individuo, las interacciones comunicativas del individuo que crean y mantienen el flujo de información en el aula, la organización generada por esas interacciones, organización de tiempo y espacio en la escuela, así como también las influencias de los medios de comunicación que condicionan lo que ocurre en el aula, puesto que esto hoy en día colaboran por medio de la publicidad los aspectos educativos que el juego proporciona al niño y hacen referencia del desarrollo de las etapas del niño, teniendo en cuenta que el juego tiene un porte activo donde se trata de una mejor manera de cómo educar con juegos.

Un buen profesor preparado y con voluntad educativa, es el estandarte principal de una actividad que es fundamental práctica y técnicas saber hacer y no saber hacer, con esto tiene sentido en guiar al alumno.

Para conocer vivencialmente el juego que se desarrollan dentro del aula, es imprescindible, en primer lugar, jugar con los niños de forma “inocente”, esto es, Participar en sus juegos espontáneos aprendiendo de ellos; como primero empezar por medios de charlas, luego compartir ideas, destruir todo tipo temor, por ultimo la ejecución a realizar de éste.

La intervención del profesor debe estar basada en un diagnostico de las situaciones que se presentan en el juego y en la comprensión de éste, tanto respecto de los aspectos de contenido los cuales son: el pensamiento que los expresan en ellos, su estructura, sus temas, su forma, como los aspecto externos o formales en el juego, las normas de dentro-fuera, el uso arbitrario o no de materiales, la organización del espacio lúdico, los modos de desplegar los roles protagonizados, digamos que el profesor debe aprender la cultura lúdica de su clase y estudiarla.

Un segundo paso debe ser estudiar los juegos que se han practicado y en los cuales se han participado. Entendemos por estudiar, realizar una labor de registro, sistematización y archivo de datos, sobre elementos más importante y que puedan ser útiles. Finalmente, una vez que considera que tiene relativamente claro el sentido de los juegos espontáneos que se dan en su aula, que sabe qué contenidos de conocimiento social circulan en los juegos, y que comprenden cuál puede ser su papel en la mejora de los mismos, debe estar preparado para intervenir en el juego con finalidad pedagógica.

Con esto se da un panorama general de lo valioso que es el juego, siempre hay que considerar que los niños tienen diferentes maneras de aprender, no todos poseen el mismo potencial de conocimiento, otros tienen destreza manual y corporal, otros desarrollan sus capacidad de raciocinio o retención de la memoria, lecto escritura, etc. Es ahí donde se tiene que actuar para poder detectar el máximo potencial de los niños para así extraer fácilmente cual es la vía más adecuada para enseñarle.

Los juegos son portadores de conocimiento significativos porque se sitúa como un papel importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, tanto en la escuela como en el ámbito familiar, ellos emplean parte de su tiempo en recrearse según sus edades y preferencias, ya sea individual o en grupo, dirigidos, por personas adultas o libremente, con intencionalidad formadora o simplemente lúdica y interactuar con los demás, pero en todos los casos, implica la maduración de la personalidad.

El trabajo con juegos propicia nuevas formas de explorar la realidad, favorece un espacio para lo espontáneo en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas, además permite a un grupo de niños a descubrir las diversas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos; que favorecen el cambio de la conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal, rescata la fantasía y el espíritu tan frecuente en la niñez.

Es importante saber que los juegos un conjunto de alternativas que favorecen el lenguaje y comunicación donde se adquieren por medio de la expresión oral. Donde ellos puedan entablar pláticas, no quitarle la ilusión de los que ellos están viviendo, otro medio es el lenguaje escrito es aquí donde también puede expresar sus sentimientos, miedos, amenazas, tristeza, fantasías y alegrías.

Otras de las alternativas existentes es el pensamiento matemático, en ellos se logra adquirir el concepto de número, distinguir los números de letras y símbolos, resolver problemas matemáticos, agregando, quitando y repartiendo mediante situaciones que permiten alcanzar competencias del aspecto del número, y del aspecto espacio, forma y medida, los pequeños también logran reconocer las diferentes figuras geométricas, para hacer con ellas transformaciones, el utilizar medidas convencionales y no convencionales, siendo realista esta es una de las alternativas difíciles, pero se fomentan a través de la colaboración misionera para la instrucción de la educación por medio de la educadora quien es la principal guía para el alumno.

2.3 CLASIFICACION DE JUEGOS SEGÚN PIAGET

Piaget, ha realizado una clasificación de los tipos de juegos que se apoyan en los trabajos de sus predecesores estas tres clases de juegos corresponden a el de ejercicios, símbolo y de regla, estos caracterizan las sucesivas formas de inteligencia, sensorio motriz, representativa y reflexiva del niño.

“El juego es un termino que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado. En sentido estricto significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final.”⁶

El valor funcional que Piaget le asigna a esta clasificación tiene en cuenta a la estructura lúdica y a la evolución de las funciones cognoscitivas del niño, este valor se fundamenta en que son las fuentes de necesidades y estimulaciones nacidas en el interior del cuerpo los cuales enfoca los objetos del mundo externo, objetos de amor y de conocimientos así como también tomando en cuenta los objetos intermediarios que son los juguetes, ya que estos forman parte para el desenvolvimiento de las habilidades motoras del niño.

Entre el juego y aprendizaje hay una relación estrecha, tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando. Hay que tener en cuenta que el juego no es nada más diversión sino que es un modo de abordar las cuestiones educativas.

Por ejemplo cuando el niño juega representando personajes puede conocerse mas así mismo, puede establecerse un mejor contacto con los demás y resolver problemas con imaginación.

⁶ Hurlock, Elizabeth. Desarrollo del niño. Edit. Mc Graw Hill.Mexico, 1991.Pág.608.

Los juegos tanto grupales como individuales favorecen el desarrollo del lenguaje ya que durante este los niños se expresan, van enriqueciendo su vocabulario, su expresión oral como el corporal.

Parte del aprendizaje en la etapa preescolar tiene como propósito sustentarse básicamente en la teoría Piagetiana, por su puesto en sus clasificaciones las cuales hacen referencia al juego. Esta metodología dice que el niño en preescolar se le reconoce la capacidad de un ser consentido, crítico, reflexivo, y cuestionador de las situaciones que vive. Por otra parte la educadora tiene el compromiso de mantener una actitud de permanente apertura al facilitar este proceso de aprendizaje que le genere al niño un buen aprovechamiento escolar.

Unas de las alternativas metodológicas que existen para el nivel preescolar es el área de trabajo que es un espacio educativo en la cual se encuentran organizados, bajo, un criterio determinado, los materiales y mobiliarios con los que el niño podría elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas, etc., para realizar cualquier actividad dentro del aula escolar es aquí donde interactúan las tres clases de juegos que propuso Piaget que tienen por objetivo: actitud facilitadora de la educadora, actitud participativa del niño y organización específica de los recursos materiales y del espacio.

La intercalación de estos tres elementos es importante por que al hablar de actitud facilitadora por parte de la educadora es considerada como una guía que proporciona un conjunto de oportunidades para la estimulación de la creatividad lúdica en el educando, donde se involucren a ambos en una relación de mutuo respeto y libertad.

Al estimular al niño en el trabajo por área se obtienen diversos beneficios como: al utilizar el juego los niños aprenden a reconocerse así mismo, a familiarizarse con otras personas; crean y recrean costumbres de su comunidad, descubren relaciones matemáticas, perciben semejanzas y diferencias.

A continuación partiremos en presentar los tres tipos de juegos que clasificó Piaget:

A) JUEGOS DE EJERCICIOS

Este se manifiesta de toda actividad sensorio motora, donde se vincula el placer de moverse donde el niño juega al principio con sus manos, brazos, piernas, pies, boca, luego juega con todo su cuerpo para llevar a cabo su juego planeado.

“La primera forma de juego es la manipulación sensoriomotriz. Tan pronto como las actividades de movimientos que caen bajo el control del niño, las comienza a usar y a explorar en forma de juego.”⁷

Piaget marca que el juego de ejercicios aparece durante los primeros meses de la vida que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado realizar en otros ámbitos, con el fin de adaptarse para conseguir en lograr un objetivo, pero realizándolas por el puro placer, como mover las piernas para quitarse una sabana que las cubre, pero es importante saber que consiste principalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alcance o a su alrededor.

El juego de ejercicios es de índole sensorio motriz ya que durante los primeros meses de vida del infante puede chuparse el dedo, poner una mano y luego la otra frente a los ojos, o pateando con energía los costados del corral o de la cuna algunos juegos sensorio motrices son cuando el lactante rueda su cuerpo de un lado a otro es su primer juguete puesto que éste determina su evolución general en las sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración e independización motriz.

⁷ Bárbara Newman y Philip Newman, Desarrollo del niño. Edit. Limusa, México 1983, Pág. 319.

El placer de la actividad física y del deporte, viene tanto de gozar de las experiencias sensoriales durante la etapa preescolar, es aquí donde se manifiestan las respuestas motrices coordinadas al esquema corporal del niño integrando sus aspectos neuromusculares como la coordinación y equilibrio adquiriendo destrezas y agilidad, un ejemplo muy claro tenemos cuando los niños dentro del jardín de niños inician sus actividades pedagógicas con la rutina esta se trata, de realizar una serie de ejercicios, los niños aplauden, brincan, saltan, bailan, marchan, estos son unos de los objetivos en el plan estratégico de educación preescolar. Otros juegos de ejercicios que se encuentran son el avioncito, juguetes con ruedas y arrastres, rampas, laberintos, el trepar las llantas en el área de juegos.

Otros son los de inteligencia estos se dan dentro del salón de clases cuando los niños manipulan los materiales didáctico, rompecabezas, armar figuras con los palillos, corcho latas y semillas. Los juegos de actividad manual contribuyen a que el niño pueda adquirir el conocimiento de los objetos, en particular tenemos cuando los niños arman bloques de cajas, cubos, tableros, aros para enfilear todo esto despierta en el educando la capacidad de desplazar, clasificar y simbolizar las formas del juego de ejercicios.

No hay que olvidar que dentro de estos juegos es el uso del método de exploración de las cosas nuevas la primera es la manipulación rítmica del objeto, como tomarlo, doblarlo, rodarlo, brincar encima o arrojarlo, el segundo es el uso del objeto este representa al crecimiento cognoscitivo como tocar, frotar, abrazar, ya que con estos permiten a los infantes estar emocionalmente mas cerca de su ambiente social y físico.

Los juegos de ejercicios permiten que los educandos se desplacen con equilibrio la coordinación de los movimientos de los miembros corporales así como también la estimulación de su intelecto, habilidades manuales, conocer las lateralidades izquierdo y derecho, así como el dar paso a sus fantasías creativas que les proporcione oportunidades de ser expresivo, productivos e ingeniosos.

Los ejercicios motrices impulsan al desenvolvimiento psicofísico de los alumnos estos poseen recursos que son flexibles que pueden ser modificados o cambiados progresivamente para satisfacer las necesidades específicas del grupo. Estos tipos de juegos suelen ser herramientas para aprender a evaluar la interacción social para comprender diferentes respuestas emocionales y sentimientos personales que el niño presenta en el juego.

El desarrollo perceptivo motor se basa en la maduración de numerosas experiencias enriquecedoras en el medio ambiente, tenemos algunas de las alternativas benéficas que ejercen este tipo de juegos como: desarrollo perceptivo motor este se trata del control corporal; conciencia espacial estar consciente del espacio, distancia relativa, relaciones dentro de un espacio, otra es la capacidad de atención como el de la concentración, estos se estimulan en vivir los movimientos, la interacción con el reto; otro que encontramos es el autocontrol, tanto emocional como corporal, resolución de problemas como un proceso de control el medio ambiente y sobre si mismo.

B) JUEGOS DE REGLAS

Tal como su nombre lo indica los juegos de reglas indican una norma, ley que hay respetar estos son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta, las mismas reglas dan a los juegos una dimensión social ya que proporcionan límites convencionales, consecuencias y premios para la acción.

Es importante entender que el respeto hacia una norma regula en el ser humano a dar respuesta precisas que lo lleven hacia una responsabilidad generadora que reflejan el despertar de las conciencias a las reglas.

Por ejemplo: cuando el niño recibe ordenes tanto de sus padres y profesores, otros como el "juego de practica" aquí se encuentran las carreras con obstáculos donde el niño tiene que saltar las cintas que están en medio para poder llegar la meta, encontramos también el saltar con costales, el balón cesto, estos parecen indicar que se suman una gran extensión de ordenamientos que

se deben cumplir para poder sacar a flotes las energías, entusiasmo e ímpetu en los niños; nada más no hay que olvidar que tanto los juegos tradicionales como los actuales cumplen con las normas respectivas que el alumno debe realizar así como también, el facilitar las relaciones socio afectivas con docentes, amigos y padres de familia.

“El juego se determina por reglas. Aunque los niños pequeños juegan muchas veces sin que les importe las reglas, en el momento en que éstas se entienden, comienzan a ser parte fundamental del juego.”⁸

Este tipo de juego hace hincapié que todo juego en muchas ocasiones debe sumergirse por un conjunto de reglas, un ejemplo claro tenemos el Fútbol. Que tantas personas menores y adultas deben respetar las condiciones que este presta. Los juegos de reglas ofrecen la oportunidad de competir donde dan contexto de interacciones sociales, a las competencias, que junto con las reglas crean una situación en la que el jugador o un grupo de personas tienen la experiencia de derrotar a otros.

Otra característica que se encuentran es que los jugadores deben respetar las reglas estas son las que determinan quien es el que gana en el juego, esto tiene un papel interesante desde el punto de vista del desarrollo social por que los niños, tienen que cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego tienen que adaptarse a las normas, pero al mismo tiempo, compiten entre ellos de evitar que los otros equipos ganen.

Lo significativo de este juego dentro del contexto educativo y sobre todo en el nivel inicial, hay ciertos números de juegos infantiles que los niños lo llevan a cabo encontramos con un juego tradicional, antiguo que para el niño resulta divertido las canicas, a la tribu, avioncito, encantado etc. Otros que se llevan a cabo dentro del aula escolar son las cartas, lotería, ajedrez, dominós etc.

⁸ ibid.Pág.325.

Los cuales benefician a los alumnos recibir órdenes, respetar normas, escuchar instrucciones pero sobre todo buscar éxito en lo que esta haciendo. Este panorama que apreciamos a los esparcimientos con reglas brinda una solución de ejecuciones de estructuras lúdicas en las educadoras, ya que estos autorizan que los educandos tomen iniciativa de luchar por los que ellos sientan en su interior y demostrarlo exteriormente con sus tácticas tanto manuales como racionales.

C) JUEGOS SIMBOLICOS

En este tipo de juego el niño necesita de fuentes de representación simbólica e imitación diferida así como también la imaginación mental.

“El juego del niño adopta otras formas. A partir de los 2 años se inician los juegos de imitación, en los que se convierten en una transposición del mundo ambiental tomando en cuenta los aspectos simbólicos y mágicos de todos conocidos.”⁹

Este se caracteriza cuando el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades donde los símbolos adquieren su significado en la actividad; por ejemplo: mover una caja grande y vacía le pareciera al niño imaginando que ésta fuera un automóvil, casa o castillo, el palo de la escoba representaría un caballo, cajas de cerrillos celulares, creación de personajes ficticios inventados por el propio niño.

Un aspecto importantísimo es el de la reproducción de situaciones sociales en las cuales los niños ejecutan lo que llamamos guiones y donde el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que les rodean: juegan a imitar al maestro, el medico, el tendero, el conductor etc., se someten a sus deseos y necesidades de expectativas.

⁹ Pierre Vayer, “El Dialogo Corporal del niño”. Edit.S.A.de.C.V, México, 1988, Pág.17.

La importancia de este juego de representación para el desarrollo del niño es enorme, ya que favorece mucho sus interacciones sociales que sirven también para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una manera personificada. A través del juego, el niño el niño manifiesta mucho sus sentimientos, sus deseos de relación con la realidad, por eso el juego simbólico ha sido muy utilizado como método para el diagnóstico y tratamientos de los niños con problemas por los psicólogos clínicos.

Existe una confusión irónica con este tipo de juegos en relación con la sociedad por que todo empieza con las mentes cerradas de las persona llamándose así como ignorancia.

Por ejemplo cuando el niño juega solo, hace gesto, conversa solo, piensan que esta loco o se van muchos a los extremos de lo extranormal, como el de jugar con duendes, pero la practica docente hoy en día a expuesto a estos tipos de personas que este juego es una de las actividades lúdicas que cuenta con cuyo símbolos e imaginaciones donde el niño saca a flotes sus sentimientos, inquietudes y aprendices que esta adquiriendo mediante éste.

Donde no hay que alarmarse cuando el niño este gozando de su juego. Más sin embargo hay que romper el tabú de los malos entendidos hacia este tipo de juegos.

Antes que nada este tipo de juegos sirven para tomar conciencia del mundo real; por si mismos, además de estos, contribuyen a despertar y estimular su imaginación, ya que les impulsa a utilizar símbolos de un objeto de elementos materiales sustitutivos: la misma caja que ha servido como una casita, avión, una cocina, etc.

Los juegos simbólicos, son también actividades de imitación de conductas del adulto. Cuando el niño esta jugando a las carreras de coches, a reparar una silla, a hacer el papel del medico o enfermera, tomando en rol de los padres de familias, etc. no esta haciendo otra cosa que reproducir papeles y actitudes que ha visto en las personas mayores.

Otra importancia que supone el juego, es de tener una posición psicológica, esta posición es que el niño debe disponer condiciones de relajación, con seguridad de que no va hacer destruido por los demás, también deben estar presentes actitudes, motivaciones y deseos de jugar, de creerse que esta “jugando” que sientan la necesidad de explayar sus emociones que están sintiendo, sin juego no habría recreación y no se daría una educación fácilmente por que este forma parte de la estructuras para el campo de formación el niño.

Se pretende ofertar en las maestras de educación infantil un instrumento que le ayude a establecer procesos de investigación sobre su práctica, basado en un modelo de intervención de conocimientos y mejore el proceso natural de reconstrucción de conocimientos que dé forma interactiva en los niños en sus juegos durante sus horas de clases.

La estrategia que se propone responde, desde un punto de vista didáctico como: la construcción de conocimientos presentes en cada individuo, las interacciones comunicativas del individuo que crean y mantienen el flujo de información en el aula, la organización generada por esas interacciones, organización de tiempo y espacio en la escuela, así como también las influencias de los medios de comunicación que condicionan lo que ocurre en el aula, puesto que esto hoy en día colaboran por medio de la publicidad los aspectos educativos que el juego proporciona al niño y hacen referencia del desarrollo de las etapas del niño, teniendo en cuenta que el juego tiene un porte activo donde se trata de una mejor manera de cómo educar con juegos.

Un buen profesor preparado y con voluntad educativa, es el estandarte principal de una actividad que es fundamental práctica y técnicas saber hacer y no saber hacer, con esto tiene sentido en guiar al alumno.

Para conocer vivencialmente el juego que se desarrollan dentro del aula, es imprescindible, en primer lugar, jugar con los niños de forma “inocente”, esto es, participar en sus juegos espontáneos aprendiendo de ellos; como primero empezar por medios de charlas, luego compartir ideas, destruir todo tipo temor, por ultimo la ejecución a realizar de éste.

La intervención del profesor debe estar basada en un diagnostico de las situaciones que se presentan en el juego y en la comprensión de éste, de los cuales son: el pensamiento que los expresan en ellos, su estructura, sus temas, su forma, como los aspecto externos o formales en el juego, las normas de dentro-fuera, el uso arbitrario o no de materiales, la organización del espacio lúdico, los modos de desplegar los roles protagonizados, digamos que el profesor debe aprender la cultura lúdica de su clase y estudiarla.

El trabajo con juegos propicia nuevas formas de explorar la realidad, favorece un espacio para lo espontáneo en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas, además permite a un grupo de niños a descubrir las diversas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos; que favorecen el cambio de la conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal, rescata la fantasía y el espíritu tan frecuente en la niñez.

Es importante saber que los juegos un conjunto de alternativas que favorecen el lenguaje y comunicación donde se adquieren por medio de la expresión oral. Donde ellos puedan entablar pláticas, no quitarle la ilusión de los que ellos están viviendo, otro medio es el lenguaje escrito es aquí donde también puede expresar sus sentimientos, miedos, amenazas, tristeza, fantasías y alegrías.

2.4 ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS

La palabra competencia se deriva del griego *agon*, y *agonistes*, que indica aquel que se ha preparado para ganar en las competencias olímpicas, con la obligación de salir victorioso y por tanto de aparecer en la historia. El *aretè* suprema que anhelaba todo ciudadano griego, era ser triunfador en el combate, adquirir la posición de héroe y, por tanto, ver su nombre distinguido en la historia y su imagen recordada de mármol en un principio, la educación griega estaba dirigida a alcanzar ese *aretè* por medio de una virtud suprema.

“Para Pitágoras, Platón y Aristóteles, este *aretè* cambia de sentido para significar ser el mejor en el saber, donde las competencias se desplazan desde habilidades y destrezas atléticas para triunfar, hacia exigencias culturales y cognoscitivas.”¹⁰

Actualmente vivimos en una época de modernidad donde ese *aretè* se convierte en la necesidad de construir teorías y prácticas. En la educación resulta básicamente que las competencias se le denominan como la manera de: saber pensar. Saber desempeñarse, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para la sociedad dentro de un contexto determinado. Las competencias ofrecen un nuevo significado al acto de aprender, en el cual se describe como el resultado de lo que el alumno está capacitado a desempeñar o producir al finalizar una tarea escolar. Los avances en la investigación en la construcción de competencias en el nivel educativo, advierten que la innovación de las estrategias será uno de los retos definitivos en las escuelas de la nueva era.

Entonces se puede afirmar que una educación en competencias es una nueva orientación educativa que pretende dar respuesta a una sociedad enfocada al conocimiento productivo que por lo tanto hace que la escuela se acerque a un mundo desafiante donde las personas puedan alcanzar sus objetivos propuestos.

¹⁰ Argudín Yolanda. “Educación basada en competencias”. Edit. Trillas. México, DF, 2005. Pág. 11.

La educación requiere que se trace un plan para cambiar o rectificar una situación existente, la cual exige una estrecha relación con la ética y de un proyecto de vida situado en el entorno del siglo XXI; estipular previamente los resultados que se quieren obtener y la inversión de esfuerzos en conjunto, de líderes y de una comunidad para alcanzar las metas.

En 1998, la Conferencia Mundial sobre la Educación, celebrada en la Sede de la UNESCO, se expresó que es necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de las competencias adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de la sociedad de la información.

Así mismo, señaló que las principales tareas de la educación han estado, y seguirán estando, por medio de las competencias, ligadas a cuatro de sus funciones principales:

- a)** Una generación con nuevos conocimientos (las funciones de la investigación)
- b)** La capacitación de personas altamente calificadas (la función de la educación)
- c)** Proporcionar servicios a la sociedad (La función social)
- d)** La función ética, que implica la crítica social.

La UNESCO en 1999 define competencia como:

El conjunto de comportamientos socio afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función o una tarea.

La educación basada en competencias se fundamenta en un currículo apoyado en las competencias de manera integral y en la resolución de problemas, utiliza recursos que simulen la vida real: análisis y resolución de problemas, que aborda de manera integral; trabajo cooperativo o por equipos, favorecidos por tutorías en el que se demuestra a través de una mapa funcional.

Mapa funcional

Misión de la institución educativa	Actividades fundamentales	Unidades de competencias
Depende de la institución	Depende de la institución	a) Elemento de competencia b) criterios que llevan la evaluación y a certificar que el sujeto ha construido las competencias c) Campo de aplicación donde se pueden evidenciar las competencias d) Guía de evidencias para evaluar que la competencia se ha adquirido

Los avances del proyecto educativo basado en competencias establece que la obtención de las metas radica en: el conocimiento de la disciplina, el desarrollo de habilidades. Las competencias de desempeño o de producción y la madurez de los hábitos mentales y de conducta que se relacionen con los valores universales y con los de las mismas materias o disciplinas.

El concepto de competencias, tal y como se entiende en la educación resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa saberes de ejecución.

De acuerdo a Chomsky (1985) a partir de las teorías del lenguaje, instaura el concepto y define competencia como la capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación.

La educación basada en competencias según Holdaway (1986-1997) se centra en necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales para que el alumno llegue a manejar con maestrías las destrezas señaladas por la industria. Formula actividades cognoscitivas dentro de ciertos marcos que respondan a determinados indicadores establecidos y asienta que deben quedar abiertas al futuro y a lo inesperado.

Richard Boyatzis (1982) expresa que una competencia es la destreza para demostrar la secuencia de un sistema de comportamiento que funcionalmente está relacionado con desempeño o con el resultado propuesto para alcanzar una meta, y se debe demostrarse en algo observable, algo que una persona dentro del entorno social pueda observar y juzgar.

Marelli (2000) define: la competencia es una capacidad laboral, medible, necesaria para realizar un trabajo eficazmente, es decir, para producir resultados deseados por la organización. Está conformada por conocimientos, habilidades, destrezas y comportamientos que los trabajadores deben demostrar para que la organización alcance sus metas y objetivos. Son: capacidades humanas, susceptibles de ser medidas, que se necesitan para satisfacer con eficacia los niveles de rendimiento exigidos en el trabajo.

Bigelow (1996) entiende que el aprendizaje a través del desarrollo de habilidades obliga a los estudiantes a adoptar un estilo de aprendizaje activo que favorece su capacidad de auto evaluarse de esta manera es posible que una competencia en la educación es: un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.

Gardner (1998) en su “Teoría de las inteligencias múltiples”, distingue de la siguiente manera las competencias que han de construir los alumnos en el área del arte como:

Producción, percepción y reflexión.

El primero que se basa en producción es hacer una o una interpretación musical; realizar una pintura o dibujo; escribir usando la imaginación y la creatividad.

En cuanto a percepción indica el efectuar distinciones, discriminaciones desde el punto de vista del pensamiento artístico y por último la reflexión que es alejarse momentáneamente de la propia producción e intentar comprender los objetivos, motivos, dificultades y efectos conseguidos.

“La evaluación de las competencias determina aquello específico que va a desempeñar o construir al estudiante y se basa, en la comprobación de que el alumno es capaz de construirlo o desempeñarlo” ¹¹

Es necesario implicar en el alumno establecer en él un líder flexible que pueda aprender y crecer permanentemente; comprender que no existen recetarios pues si se inventara uno, se retrocedería y se inmovilizaría la elaboración de la planeación estratégica.

Así la educación basada en competencias concierne a una experiencia práctica, que se vincula con los conocimientos para lograr una intención. La teoría y la experiencia práctica convergen con las habilidades y los valores, utilizando la teoría para aplicar el conocimiento a la construcción o desempeño de algo.

Asimismo educación preescolar se propuso estrategias básicas para propiciar el desarrollo y fortalecimiento de competencias, para que el niño las desarrolle libremente, las cuales son: el juego, el ejercicio de la expresión oral, el trabajo contextos, la observación del entorno y fenómenos naturales, la resolución de problemas y la experimentación.

En la que la educadora será el modelo ejemplar, que ayudará a instruir a los niños a que realicen sus competencias, para que construyan sus aprendizajes y favorecer que los pequeños, reflexionen sobre lo que aprendieron.

¹¹ Ibid. Pág. 16.

2.5 LA GLOBALIZACIÓN Y LAS COMPETENCIAS EN EL JARDÍN DE NIÑOS

Todos los principios psicopedagógicos en educación preescolar giran en torno a un eje vertebrador que señala la necesidad de que los alumnos realicen aprendizajes significativos y funcionales. Por esto, al llevar a cabo los propósitos que propone el programa de Educación Preescolar 2004 se debe adoptar un tipo de metodología que asegure que los aprendizajes que realizan los preescolares sean verdaderamente significativos. En este sentido, la perspectiva globalizadora parece ser la más idónea para alcanzar el propósito perseguido.

El enfoque globalizador se considera el más apropiado para asegurar la construcción de aprendizajes significativos en la etapa de 0 a 6 años, ya que los niños de estas edades “realizan sus aprendizajes no mediante una acumulación de nuevos contenidos, experiencias, conocimientos, sino de relaciones múltiples establecidas entre lo que ya saben y lo que se pretende que aprendan, lo que implica un proceso global de acercamiento del sujeto a la realidad que pretende de conocer”.

“Los planteamientos que justifican el hecho de trabajar la globalización en el jardín de niños son los psicológicos, sociológicos y didácticos”¹²

En cuanto a los aspectos psicológicos la psicología nos dice que actualmente se tiene sobre “que es aprender”, si realmente se desea que los alumnos aprendan a aprender. Se requiere que el niño pueda establecer relaciones entre lo que sabe y lo que aprende, para que pueda reflexionar desde sus estructuras de pensamiento y encuentre la explicación entre lo que aprende en la escuela y se vive cotidianamente.

¹² Malagón Y Montes Guadalupe, “Las competencias y los Métodos Didácticos en el Jardín de Niños “, edit. Trillas. México, 2005, Pág. 43.

Esta concepción de la percepción y de la necesidad de despertar el interés de los alumnos es el inicio de los métodos globalizantes como una respuesta a estas necesidades, centrados en principios en criterios psicológicos a los que se les van sumando otros criterios pedagógicos, sociológicos y epistemológicos relacionados con la enseñanza y la necesidad de métodos que permitan interpretar la realidad en su totalidad.

El aspecto sociológico nos muestra la sociología como la necesidad de que la escuela ayude al sujeto a adaptarse a los cambiantes contextos socioculturales durante su vida. Por otro lado, el enorme avance de la producción científico cultural impide que el sujeto se apropie del extenso caudal de información que el hombre ha construido, por lo que la escuela debe ayudar a que el sujeto construya competencias que les permitan interpretar esta información, crítica y autónomamente a lo largo de su vida.

Por último tomamos los aspectos didácticos, la didáctica en el nivel preescolar nos dice que se requiere una propuesta globalizadora para que los niños puedan mirar parcelas de la realidad desde múltiples perspectivas, el enfoque globalizador de la enseñanza permite realizar conexiones y relaciones que el enfoque disciplinar no aporta o no facilita.

Partiendo de la idea de que el objeto de estudio ha de ser la realidad misma, los distintos métodos globalizados organizan el trabajo de aula en torno al conocimiento de un tema ligado a los intereses de los alumnos. Por ejemplo, pueden ser aspectos ambientales los animales de la selva, una fiesta o una actividad que se desarrolla con la intención de realizar un trabajo, como puede ser un problema, para la cual los niños tendrán que platicar, observar, confrontar, dibujar, escuchar, medir, panear, etcétera.

Las propuestas globalizadas permiten al niño la posibilidad de transferir, a su propia realidad cotidiana, ideas, procedimientos e instrumentos construidos durante su aprendizaje.

Así como también facilitará el establecimiento de las relaciones que tienen que ver con el aprendizaje significativo, lo cual no supone negar que algunas actividades no necesariamente se relacionan con el mismo tema abordado durante una jornada de trabajo o una modalidad como por ejemplo: centro de interés, talleres, utilización de materiales de reciclajes etc.

El reto es organizar situaciones didácticas que propicien el “ejercicio” de las competencias, entendiendo que este “ejercicio” diseñar unidades didácticas con un enfoque globalizador que posibilite dar respuesta a la diversidad del grupo y construir aprendizajes significativos que permitan al alumno pensar, explicar, proponer, comparar, expresarse a través de distintos medios, trabajar en colaboración para saber más de lo que sabe y tenga que cada vez sea más seguro de sí mismo, autónomo, participativo y reflexivo.

2.6 LA DIDÁCTICA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Para conocer cómo se puede obtener aprendizajes lúdicos en el nivel preescolar, se parte de aquella fuerza motivadora, el interés que los niños incluyen en sus juegos ya que ésta nace de la propia naturaleza del ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados.

El problema es cómo hacer un uso educativo de esta fuente natural de conocimiento y desarrollo. Se considera al juego infantil como actividad para el desarrollo y al aprendizaje de esta parte se expone a las actividades lúdicas como instrumento de intervención educativa en el nivel preescolar y básico.

“La didáctica lúdica propone actividades interesantes y alegres que a través de la manipulación de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades.”¹³

Es interesante saber que la didáctica lúdica es un soporte para el aprendizaje a nivel preescolar, ésta es quién enseña al alumno por medio del material lúdico, ahora bien un objeto puede servir como medio par enseñar al niño de una manera productiva y divertida a la vez que le proporciona nuevos conocimientos y elementos para su desarrollo intelectual, todo depende de la intención que la maestra le ponga a la disposición de los escolares y de las circunstancias que enmarquen su uso.

Por ejemplo una pelota puede ser juguete educativo si los niños la usan para encestar libremente, pero se convierte en material lúdico – didáctico si la maestra la usa para revisar el conteo y pide al grupo que enceste, cuatro veces, mientras todos cuentan en voz alta. A pesar de que muy probablemente están contentos y sientan satisfacción, los niños no están jugando cuando usan el material lúdico – didáctico, están estudiando por que están aprendiendo con los materiales, en este sentido las personas que orientan los procesos de enseñanza y aprendizaje encuentran grandes aliados y estarán bien armadas si cuentan con abundantes

¹³ Chapela Luz Maria. “El juego en la escuela”, Edit. Paidós. México, 2002. Pág.44.

objetos atractivos, seriados, secuenciados e inteligentemente que les permitan alcázar determinados fines educativos.

Existe otra forma de aprendizaje en la didáctica lúdica que comparte con el juego algunas características. Se trata del uso creativo de las ideas y las palabras. La frontera que este caso se vincule entre enseñanza y el juego es sutil, como ya se dijo, está establecida por las intenciones y los propósitos con los que la educadora pide al grupo que realice los ejercicios, cuando es él quien establece la reglas a seguir, cuando él espera que su grupo logre determinados aprendizajes. Se trata de juego cuando el deseo de actuar surge de los propios estudiantes, cuando son ellos los que adaptan las reglas y los límites a sus gustos y capacidades.

Es importante subrayar que los estudiantes logren capacidades de diseñar y manufacturar sus propias propuestas de ejercicios y juegos con ideas y palabras. Se mencionó algunos ejemplos del uso creativo de las ideas y las palabras que son una fuente importante para que el educando aprenda.

En primer lugar se mencionaran, las adivinanzas que estas parten de símbolos o descripciones complicadas donde describe objetos conocidos y cercanos, trabalenguas que además de ejercitar los músculos de la lengua sobre sale la imaginación, juegos con letras como el crucigrama enriquecen el vocabulario, cuentos y poemas se propicia la colectividad afectiva en el niño, juegos de pistas en los que siguiendo una serie de pistas de ordenes ilustradas, propician el movimiento por el respetar el espacio escolar y fomenta el trabajo en equipo.

Los ejercicios y juegos con ideas y palabras representan una verdadera herramienta literaria, puesto que estimulan la imaginación, contribuyen a aumentar el vocabulario, dialogo, deseo de expresar en público lo que piensa y siente el niño.

Como ya se mencionó, que el juego forma parte fundamental en el aprendizaje escolar del niño, puesto que en él se establecen relación con el desarrollo de las estructuras internas personales como: las éticas, afectivas y cognitivas, así como también en relación con el desarrollo de la voluntad y de habilidades intelectuales y manuales. Por ejemplo, un conjunto de juegos diferentes pueden propiciar el desarrollo de algunas destrezas y habilidades como: valorar la solidaridad y la alegría que de ella se deriva, disfrutar el juego, aprender de él, apreciarlo, buscar esfuerzo, empeño y tareas logradas, desarrollar identidad de los otros, exigir respeto y libertad, imaginar, desear, manipular, etc. Puesto que este viene a complementar el propósito de la maestra para que se dé un aprendizaje lúdico de una manera más práctica.

Puesto que se descubre cómo el juego es una herramienta y un estímulo fundamental en la construcción del aprendizaje en los alumnos, para ello, niños, jóvenes y adultos tenemos que aprender a conocernos mejor, es decir, a identificar nuestros sentimientos, ideas y principios con la ayuda de un aprendizaje lúdico que deja huella durante la etapa escolar. El conocimiento del propio hombre posibilita el establecimiento de relaciones vividas acompañadas de sentimientos, emociones y afectos.

Entonces el juego es comprendido como una faceta donde se compone por un conjunto de emociones, ideas, relaciones e interacciones libres, propicia el ejercicio repetido de cada una de las actividades cognitivas, afectivas, morales, etc., todo aprendizaje lúdico establece, quita y reconstruye reglas y reconoce su arbitrariedad necesaria; negocia el uso de su tiempo, juguetes y espacios; establece y respeta límites y acuerdos, propicia el desarrollo de las inteligencias múltiples, genera un clima de confianza, reconstruye situaciones y mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que todo juego permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, es el instrumento que les capacita para ir estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es de campo ya que es aquella en la que el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información al investigador, el cual recoge directamente los datos de las conductas observadas.

3.2 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El enfoque que se sustentó a la investigación se basa en el modelo cualitativo, por que está destinada básicamente a producir u ordenar datos en el que se observa el fenómeno tal y como se da en su contexto natural.

3.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este fue Cuasi – experimental ya que es la que se va al estudio de campo para poder comprobar la relación y el compromiso que asumen las variables.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población es un grupo de personas o cosas similares en uno o varios aspectos, que forman parte del objeto de estudio, en la que llevo a cabo en el jardín de niños Sanmarkanda, que cuenta con una plantilla de 210 niños y 7 docentes que fueron encuestadas para realizar el trabajo de investigación.

3.5 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Los instrumentos que se utilizaron para llevar a cabo esta investigación fue la encuesta: ésta consiste en someter a un grupo o un individuo a un interrogatorio invitándoles a contestar una serie de preguntas.

El cuestionario: que son preguntas ordenadas y lógicas que sirven para obtener información objetiva de la población.

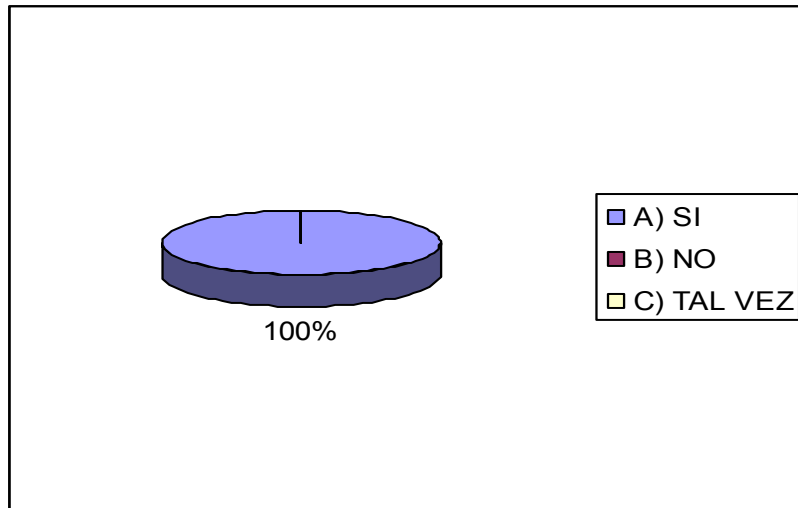
De igual manera se llevó a cabo de la observación participante: esta consiste en interrelaciones de manera directa con el medio y con la gente que lo forman para realizar los estudios de campo y la no participante: que consiste en tomar ante los ojos de un observador entrenado, midiendo el comportamiento externo del individuo en sociedad.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 GRAFICAS

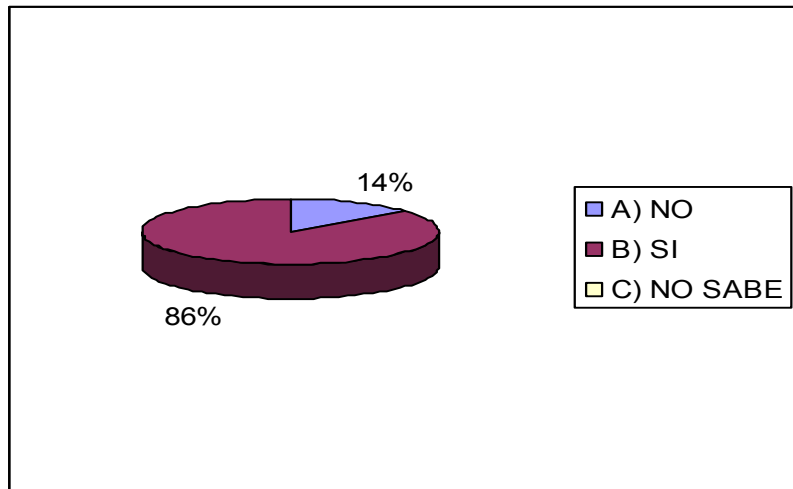
1.- ¿Es el juego didáctico un elemento importante para el desarrollo de las competencias básicas?



GRAFICA N° 1

De las 7 educadoras encuestadas el 100% contestaron que si es importante el juego para el desarrollo de las competencias básicas, ya que ofrece diversas formas de trabajar con los niños, para que ellos pongan en práctica sus competencias básicas en el cual se suscitan acciones innovadoras y socializadoras que les facilite en su aprendizaje diario.

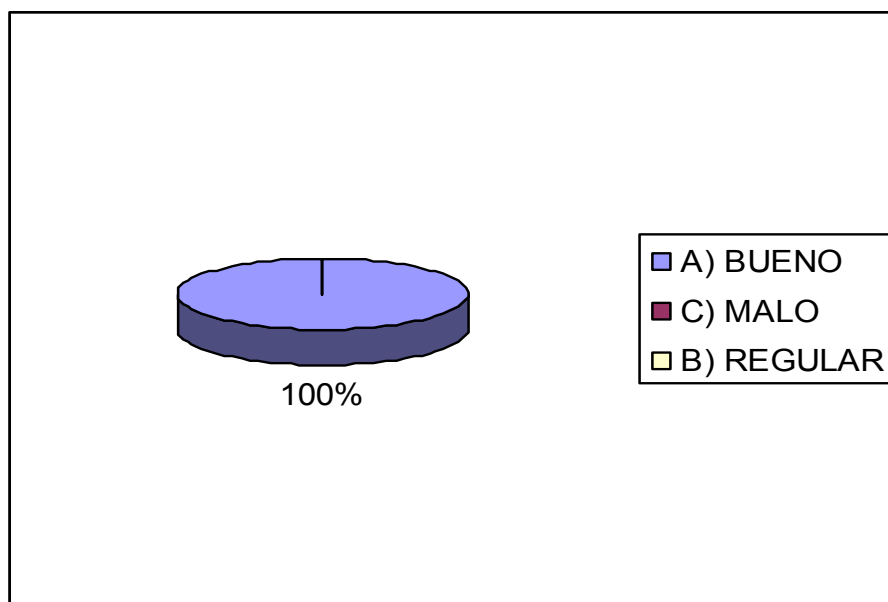
2.- ¿Considera usted importante las competencias básicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?



GRAFICA N° 2

El 14% contestaron que no son importantes las competencias básicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, mientras que el 86% dijeron que si son muy importantes las competencias básicas la cual para ellas es un gran apoyo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que aquí los niños se les hace más fácil de aprender, en la que se puede ver como se desenvuelven, cuales son sus intereses, inquietudes e ideas, para que así puedan desarrollar al máximo sus potencialidades en base a su competencias básicas que desarrollen.

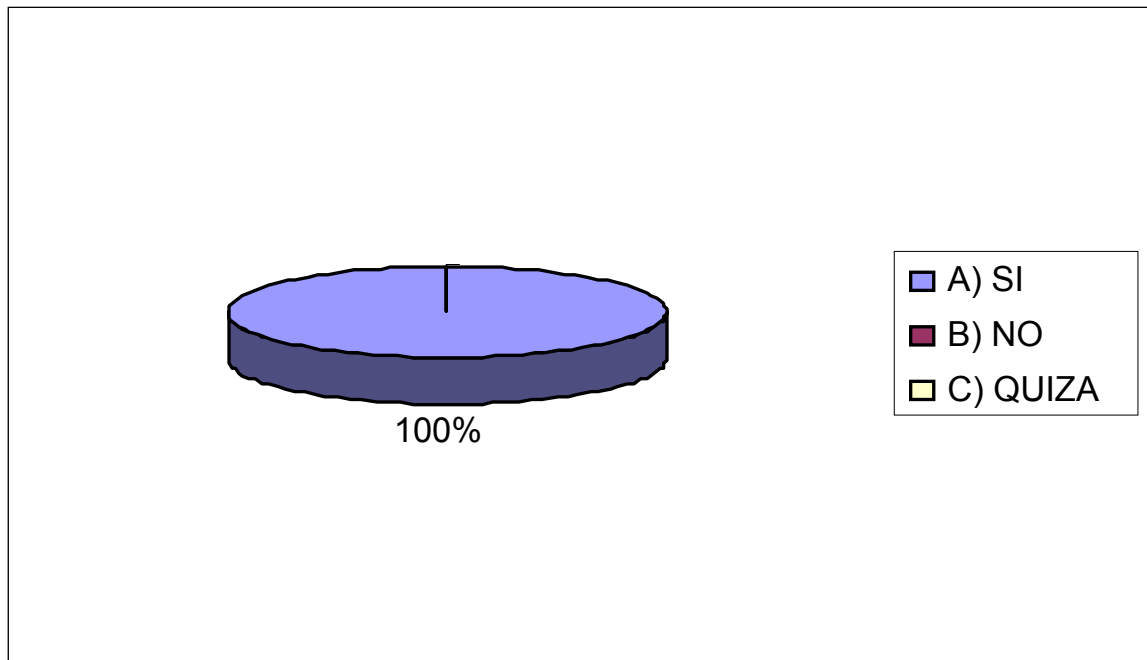
3.- ¿Cómo son los beneficios educativos que proporciona el juego en la realización de las competencias básicas?



GRAFICA N° 3

En esta grafica se puede observar de que las 7 educadoras encuestadas respondieron el 100% es bueno los beneficios que aporta el juego en la realización de las competencias básicas, en la que ayuda los niños a que se enfrenten a problemas para si poder encontrarle soluciones, igualmente los envuelve a un mundo lleno de retos por el cual hay luchar para el logro de sus aspiraciones o metas que tengan propuestas.

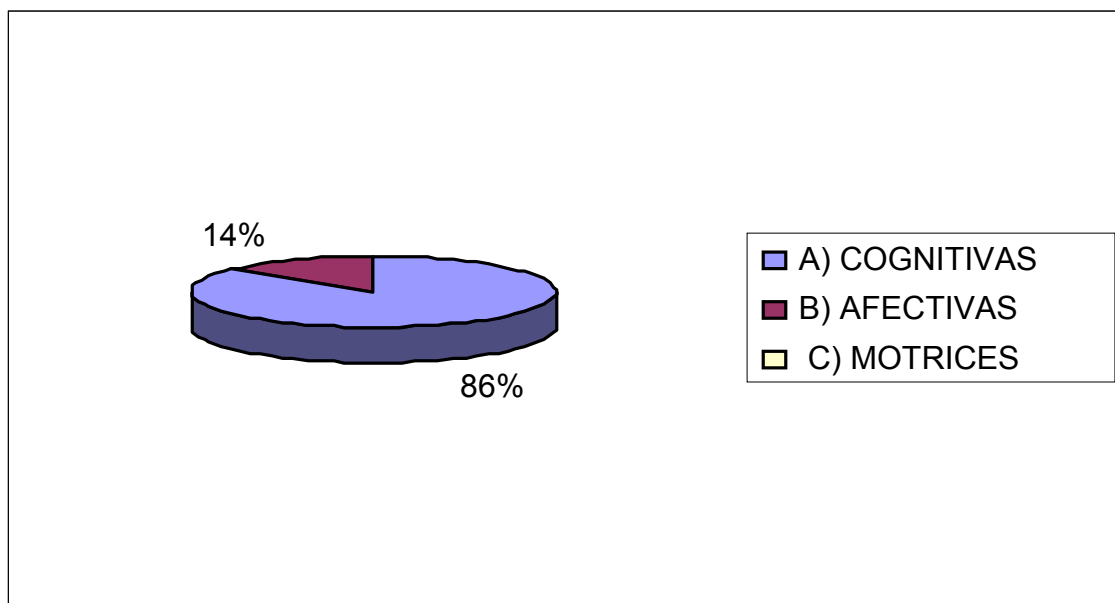
4.- ¿Cree usted que la utilización de los juegos didácticos produce un mayor conocimiento en los niños?



GRAFICA N° 4

En esta grafica se puede mostrar de las 7 educadoras encuestadas se obtuvo el 100% por que estuvieron de acuerdo que el juego didáctico si produce un mayor conocimiento en los niños, las opiniones de las docentes coincidieron en que el niño al momento de ingresar a la escuela primaria, va preparado y dispuesto a enfrentarse logro y retos en cualquier dificultad que se les presente, así mismo como también descargar al máximo su desarrollo cognitivo y social.

5.- ¿Qué habilidades se favorecen en el juego didáctico?



GRAFICA N° 5

El 86% mencionó que las habilidades más realizadas por los niños son las cognitivas, puesto que en ellas se adquieren, destrezas, mayor dominio intelectual, solución de problemas, explorar, conocer y actuar de manera independiente. El 14% fueron mencionaron que las afectivas y las motrices no se tomaron en cuenta.

4.2 CONCLUSIÓN

Después de haber realizado la investigación sobre **“El Juego Como Parte Fundamental en la Competencias Básicas en los Niños de Educación Preescolar”**. En la que podemos darnos cuenta que las educadoras consideran de suma importancia el juego didáctico en el desarrollo de las competencias básicas en cada uno de los niños.

Por otra parte se comprobó la hipótesis que dice: A mayor aplicación del juego didáctico en los niños de educación preescolar mayor será su aprendizaje. Ya que a las respuestas obtenidas en la encuestas las maestras dicen que si se utiliza el juego didáctico los niños, aprenden de una manera más práctica en la que se desarrollan todo su potencial intelectual, que obtengan un mejor aprendizaje, así como también se establece la relación afectiva entre ellos, en las cuales puede emplear las competencias y habilidades que se favorecen en el juego.

Al ver los resultados de la encuesta aplicada, se pudo notar que las maestras conocen los beneficios educativos que brinda el juego didáctico en las realizaciones de las competencias básicas de los niños. De igual forma ellas consideran a este como un medio estratégico que permite poner práctica los conocimientos y experiencias de los alumnos para enriquecer el aprendizaje y favorecer las competencias básicas en los niños, les brinda vivencias lúdicas al niño que son importante para su desarrollo, también es fuente de conocimiento para lograr un mejor desenvolvimiento integro en el alumno.

El juego didáctico es un termino muy fácil de comprender ya que en el intervienen muchos beneficios, como lo son sus conceptualizaciones, sus antecedentes, su importancia en la educación, sus clasificaciones que ayudan a la realización de las competencias básicas.

De igual manera es de suma importancia que las maestras conozcan cuales son los resultados positivos que se implementan en el juego en base a la realización de las competencias básicas, ya de acuerdo a las respuesta de la pregunta N° 3, EL 100% de las educadoras la conocen, ya que para ellas las funciones del juego les resulta buena para, aprender, crear, convivir, resolver problemas etc. Pero hay que tenerles en cuenta que no solamente estas funciones el juego tiene, si no que además sirven como un instrumento pedagógico para facilitar las tareas escolares en los niños.

Por lo que se puede concluir que el juego impacta significativamente en la vida del ser humano, esto se interpreta en una persona autónoma, competente y preparada a enfrentar grandes retos de aspiraciones de índole positiva a lo largo de su vida escolar como personal.

4.3 SUGERENCIAS

- 1.** Para que el niño tenga confianza, que las educadoras deben propiciar de la manera más sencilla realizarlo a través del dialogo con los alumnos, de esta manera el niño se sentirá seguro y se establecerá una estrecha relación entre maestros y sus compañeros en la cual pueda expresar sus ideas y emociones, para que lleven a cabo la realización de sus actividades escolares.
- 2.** Implementar talleres de actividades lúdicas en la que las maestras pueda saber sobretodo los beneficios que proporciona el juego didáctico en las competencias básicas de los niños.
- 3.** Brindarles información a las educadoras que no dejen de usar los juegos tradicionales puestos que estos forman parte para que los niños realicen sus competencias y sobretodo que no lo dejen en el olvido ya que son una pieza fundamental para un mejor aprendizaje.
- 4.** No hay que olvidar que los niños son seres únicos e individuales, con formas de conductas diferentes, con diversas maneras de expresión y actuación variada, en la que hay que respetar sus formas de trabajar en las actividades escolares.
- 5.** Que las educadoras lleven a la práctica, clases y actividades innovadoras, diferentes, variadas, creativas, apoyándose de múltiples dinámicas, así como variados juegos y distintas técnicas donde se manipulen materiales diversos, así como la utilización de todo tipo de recursos y apoyos con los que cuenta dentro y fuera del plantel.
- 6.** Realizar un plan de actividades donde los niños realicen sus competencias básicas, (cognitivas, afectivas y motoras) a través de los juegos didácticos.

- 7.** Fundamentar relaciones humanas en las que se debe propiciar y fomentarse entre los miembros de la comunidad escolar, para que haya armonía entre el niño y la maestra ya que ésta trae consigo el buen desarrollo de las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje en el buen funcionamiento del plantel escolar.

- 8.** Otro punto también importante que se dan en estas sugerencias son las actualizaciones y constante preparación de las docentes, para estar al nivel de la modernización educativa que provoque un cambio de actitud positiva, ideas e innovaciones para la realización del proceso de enseñanza – aprendizaje.

- 9.** Realizar dentro del jardín de niños la semana de juegos didácticos, donde todos los niños de cada grupo participen en los juegos que más les sean agradables y puedan destacar sus competencias básicas.

- 10.** Contar con una ludoteca donde se encuentre materiales didácticos y juguetes en las que las educadoras puedan enriquecer sus clases y se lleve un mejor aprendizaje en los niños.

BIBLIOGRAFIA

1. “Antología de Apoyo a la Practica Docente del Nivel Preescolar”. Edit. Sep. México, DF. 1993.
2. ARGUDIN Yolanda. “Educación basada en competencias”. Edit. Trillas. México, DF. 2005.
3. BARONE Luis Roberto. “Cajita de Sorpresas”. Edit. Océano. Buenos aires.1985.
4. CHAPELA Luz Maria. “El juego en la escuela”. Edit. Paidos. México. 2002.
5. [http: WWW. Funlibre. Org/documentos](http://WWW.Funlibre.Org/documentos).
6. [http: WWW. Se piensa. Org. Mex/contenidos/2004/breve. html](http://WWW.Se.piensa.Org.Mex/contenidos/2004/breve.html).
7. HURLOK Elizabeth. “Desarrollo del niño”. Edit. Mc Graw Hill. México. 1991.
8. MALAGON Y Montes Guadalupe. “Las competencias y los métodos didácticos en el jardín de niños”. Edit. Trillas. México. 2005.
9. NEWMAN, y Newman. “Desarrollo del niño”. Edit. Limusa. México. 1993.
10. ORTEGA Rosario. “jugar y aprender”. Edit. Ariel. México, DF. 1997
11. VAYER Pierre. “El dialogo corporal del niño”. Edit. SA. de. Cv. Mèxico. 1988.

ANEXOS



CUESTIONARIO PARA DOCENTES



Grado: _____ Grupo: _____

Institución: _____

Instrucciones: Lee las siguientes preguntas y subraye la respuesta adecuada.

1. ¿Es el juego didáctico un elemento importante para el desarrollo de las competencias básicas?

A) Si

B) No

C) Tal vez

2. ¿Considera usted importante las competencias básicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

A) No

B) Si

C) No sabe

3. ¿Como son los beneficios educativos que proporciona el juego en la realización de las competencias básica?

A) Bueno

B) Malo

C) Regular

4. ¿Cree usted que la utilización de los juegos didácticos produce un mayor conocimiento en los niños?

A) Si

B) No

C) Quizá

5. ¿Que habilidades se favorecen en el juego didáctico?

A) Cognitiva

B) Afectivas

C) Motoras

MARCO REFERENCIAL

El primer Centro de cuidado rural en 1971 empezó su labor educativa en atender a los niños de preescolar y primaria, era solo un salón construido de palmas y techo de láminas ya que fue en el año 1976 que empezó la construcción del jardín de niños "Sanmarkanda" inaugurado por el Gobernador de esa época el Lic. Leandro Rovirosa Wade. Las pioneras del jardín de niños fueron las profesoras Maria Salvadora y Hermelinda Cruz Hernández, actualmente el jardín cuenta con nueve salones, nueve maestras, dos niñeras, dos intendentes, una directora, salón de música, un teatro, un departamento psicopedagógico, juegos. Y es considerada como escuelas de calidad, pertenece a la zona escolar N° 82 y se encuentra ubicado en el kilómetro 5 de la carretera principal de la ranchería Samarkanda Nacajuca Tabasco.

Este jardín de niños está declarada como una de las instituciones integradoras del Estado, en la que brinda educación con niños regulares y niños con Necesidades Educativas Especiales.





10-Sep-09 9:28 am



10-Sep-09 9:41 am

