



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN NIVEL PREESCOLAR EN EL JARDIN DE NIÑOS, NIÑOS HEROES"

TESIS PROFESIONAL

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

XOCHITL OSIRIS SEVILLA LINARES

ASESOR DE TESIS:

LIC. ROSA ALAMILLA PÉREZ

VILLAHERMOSA, TABASCO. 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Índice

Introducción.....	I
Antecedentes.....	II
Capítulo 1. Planteamiento del problema.	8
1.1 Descripción del problema.....	8
1.2 Definición del problema.....	9
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivo.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
1.5 Hipótesis.....	11
Variables:	11
1.6 Marco conceptual.	12
Capítulo II. Marco contextual de referencia.	13
2.1 Antecedentes de la ubicación.....	13
2.2 Ubicación geográfica	16
Capítulo III Marco teórico.	17
3.1 Importancia del juego en la educación.....	17
3.1.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.....	17
3.1.2 El Juego Como Herramienta Educativa.	17
3.2 Actividades lúdicas.....	18
3.2.1 Tipos de Actividades Lúdicas.....	19
3.3 Nivel preescolar.....	20
3.4 Programa de Estudio.	21
3.4.1 El programa tiene carácter abierto.....	22
3.4.2 Propósitos.....	23
3.5 Campos Formativos.....	25
3.5.1 Lenguaje y Comunicación:	26
3.5.2 Exploración y Conocimiento del Mundo:.....	27
3.5.3 Cultura y Vida Social:	28
3.5.4 Desarrollo Personal y Social:	28
3.5.5 Pensamiento Matemático:	29

3.5.6 Expresión y Apreciación Artísticas:	31
3.6 El desarrollo del niño.	32
3.7 Teorías sobre el aprendizaje.	35
3.8 Aprendizaje a nivel preescolar:	37
4.1 "Creación de semillas en la memoria."	56
Capítulo V: Diseño Metodológico.	61
5.1 Enfoque de la Investigación.	61
5.2 Alcance de la investigación.	61
5.3 Diseño de la investigación.	61
5.4 Tipo de investigación.	62
5.5 Delimitación de la población o universo.	62
5.6 Selección de la muestra.....	62
5.7 Instrumento de prueba.....	62
Capitulo VI: Resultados de la investigación.	63
Observación directa.	63
Entrevista.	64
Bibliografía.....	68
Anexos.....	70

Introducción.

El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de conocimiento. Mediante el juego se busca un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de preescolar a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego. En otras palabras, Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”.

El mundo del niño y de la niña gira en torno al juego, siendo éste su razón de vida; por eso al ingresar al preescolar manifiestan un gran deseo por descubrir, y es así como empiezan a explorar todo lo que los rodea, por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades que involucren el aspecto mencionado con la finalidad de generar aprendizajes significativos. Díaz y Tron (2011) en su artículo “Los tipos de juegos que eligen los niños de preescolar”, citan a Edith Consuelo López Imbacuán, Adrián Delgado Sotelo Revista Criterios- 20 (1)- rev.crit.- pp. 203- 218. ISSN: 0121-8670, ISSN Electrónico: 2256-1161, Universidad Mariana, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia, 2013. 206 niños de primaria superior”, citan a Vygotsky (1973), quien considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante, es lo que impulsa al juego de representación; hace hincapié que el juego es un factor central de aprendizaje y generador de la adaptación social. Es decir, el juego hace parte de las actividades diarias del niño y la niña, y ha sido

tomado como elemento pedagógico, porque todo conocimiento que se adquiere será mucho más valioso si se hace a través del juego, ya que le proporciona alegría y le permite observar, inventar, crear, construir, explorar, despertar la imaginación, tener iniciativa y le ayuda en el proceso de socialización; es por eso que se debe aprovechar dicho momento para continuar llevando al niño y a la niña a vivenciar y disfrutar el verdadero sentido de la construcción de conocimientos. Para el niño y la niña de preescolar el juego es el medio a través del cual el desarrollo intelectual se ve comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras, que les permite aprender a comprender el mundo que los rodea. En esa orden de ideas, Díaz y Flores (2011), argumentan que “con respecto al desarrollo socio-afectivo, el juego permite a los niños afirmarse, descubrirse, que es parte de la construcción de su personalidad” (p. 18). Y haciendo alusión a lo dicho, se puede afirmar que la vida afectiva del niño y la niña es un determinante para su desarrollo integral. Definitivamente, el juego es contemplado como parte esencial de la interacción que conlleva a niveles complejos de aprendizajes; se afirma que es más que un significado, pues el juego va más allá de sus propios instintos, es decir, funciona como un sistema complejo y sinérgico, es un factor dinámico que aborda lo biológico, social y cultural, conllevando a deconstrucciones imaginarias de juego en cada sociedad.

Antecedentes

El juego es un concepto actual que se trabaja en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, cabe mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes. Se conoce que el juego desde antes de la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute. Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos como esparcimiento y diversión. El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar. Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. (Torres C. & Torres (2007)

Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales. Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad. Unesco (1980)

El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Partiendo desde este punto de vista antropológico, se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea.

¹ Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.
UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones

Capítulo 1. Planteamiento del problema.

1.1 Descripción del problema.

El preescolar se convierte en una experiencia significativa continua permitiendo a los niños Ser, Hacer, Aprender, Aprender a ser y Aprender a aprender; haciéndoles sentir que este proceso es divertido y que el error es una forma de aprendizaje y no por el contrario una situación que lo aisle y le haga perder el interés desde temprana edad. Lo que busca es generar un ambiente propicio entorno a la evaluación donde el niño pueda ser espontáneo, se convierta en un agente totalmente participativo dándole la oportunidad de potenciar sus fortalezas y superar sus dificultades teniendo en cuenta los procesos de aprendizaje.

Hoy en día las necesidades que los niños de preescolar presentan son muchas ya que es el primer peldaño de la educación inicial formal en la que cada uno de ellos manifiesta sus habilidades y destrezas pero es necesario dar la estimulación adecuada para lograr al máximo su desarrollo. Y para lograr este objetivo la maestra debe hacer uso de algunas estrategias didácticas, entre ellas el juego.

Una problemática que se presenta en el jardín de niños "niños héroes" en el salón de tercer grado grupo "A" Es la ausencia de juegos y dinámicas que ayuden al alumno a desarrollar mejor sus habilidades motrices y también ayudar a que el alumno tenga un aprendizaje significativo facilitándole al niño el desarrollo del área cognitiva, socio afectiva y psicomotora para que vayan adquiriendo una formación integral. Es importante recalcar que el juego en los niños es de suma importancia ya que a través de ellos adquieren conocimientos y técnicas al igual que formas de conducta para su actitud

hacia el aprendizaje y la comunicación social. Se percibe que la profesora carece del uso de técnicas.

1.2 Definición del problema.

¿El juego sirve como herramienta para el logro del aprendizaje a nivel preescolar?

1.3 Justificación.

Se considera de suma importancia en esta investigación darse cuenta que el juego como estrategia de aprendizaje persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, de educación preescolar, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de las maestras apunten a la realización de dichos fines. El hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje. Al considerar al juego como una estrategia de aprendizaje es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y maestras considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza.

Con lo anterior, se propone al docente diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. También se espera que

considerando estas nuevas estrategias de aprendizaje, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

Las maestras de educación preescolar deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “la maestra asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales. Además se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (Bañeres et al. 2008, p.13).

Es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes. Por lo anterior se retoma la pregunta que se hace Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82). Esta inquietud que el autor se hace, demuestra que en la educación infantil solo se considera al juego como el momento o espacio donde los niños y las niñas se divierten sin una construcción de aprendizajes, y lo que se pretende aludir aquí dentro de esta investigación, es considerar al juego, como aquella herramienta que les permite a los docentes poderlos acercar a los niños y las niñas por medio de situaciones divertidas llevando en estas, diversos aprendizajes que les contribuirá a su formación integral.

1.4 Objetivo.

Objetivo General

Propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego para facilitar el proceso de aprendizaje del niño.

Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de educación preescolar.
- Elaborar instrumentos de recopilación de información en la investigación de campo.
- Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y las niñas de educación preescolar.

1.5 Hipótesis

La implementación de juegos propiciara el aprendizaje del niño a nivel preescolar en el grupo de tercer grado grupo "A" del jardín de niños, niños héroes.

Variables:

-Variable independiente: El juego.

-Variable dependiente: El aprendizaje.

1.6 Marco conceptual.

- El juego: Huizinga (1938): El juego 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 fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.
- Estrategia: K. J. Halten: (1987) " Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica".
- Aprendizaje: Para Piaget el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.
- Nivel preescolar: El preescolar es una instancia educativa en donde los niños se preparan para el proceso alfabetizador propiamente dicho. Su comienzo puede depender del país al que se haga referencia, pero su finalización tiene lugar a los 6 años. En él se crean las primeras competencias que luego serán la base de un aprendizaje más exhaustivo en matemáticas, lengua, ciencias aplicadas, etc. Forma parte de una enseñanza regulada, circunstancia que lo hace obligatoria, siguiendo por supuesto las particularidades del programa de estudio que cada país imparte. Puede

decirse que el preescolar es una creación de la educación moderna, en donde los niños obtienen las primeras experiencias de socialización y aprendizaje.

Capítulo II. Marco contextual de referencia.

2.1 Antecedentes de la ubicación.

Historia del jardín de niños "Niños Héroe".

Clave: 27 EJM0299K

Ubicado en el fraccionamiento la ceiba paraíso, tabasco.

Perteneciente a la zona escolar de preescolar núm. 40 sector 14

El jardín de niños "NIÑOS HEROES" fue fundado en el año 1986, en el mes de octubre, en aquel año funcionaba como nueva creación (sin nombre) y se trabajaba en la casa magisterial ubicada dentro del mismo fraccionamiento, siendo maestra de grupo la C. Profra.; Eneyda del C. Torres Rodríguez y teniendo como supervisora a la Profra; Yolanda E. Chacón Rodríguez.

Para laborar este año fue necesario solicitar el apoyo de otras instituciones para obtener prestado el mobiliario adecuado para los niños.

La inscripción fue de 32 niños, todos los padres de familia pusieron empeño en que sus hijos asistieran a dicho jardín, en ese año escolar no se adquirieron muchas cosas ya que apenas el jardín estaba comenzando a funcionar.

Los niños promovidos a primaria en este ciclo escolar 1986 – 1987 fueron cinco.

Uno de los problemas surgidos en este periodo escolar, fue la adquisición del terreno, pero con el apoyo y la ayuda de la sociedad de padres de familia y el

H. Ayuntamiento del municipio se logra la adquisición de un terreno, el cual no reunía las características necesarias; debido a su pequeña amplitud.

En el ciclo escolar 1987 – 1988, deja de laborar la profra Eneyda y recibe la profra; Zoila Victoria Libertad Santos Arellano, teniendo un grupo de 30 alumnos, se siguió laborando en la casa magisterial, siendo supervisora la misma profesora, en este año se autoriza el nombre del jardín el cual llevara el nombre de “NIÑOS HEROES” ubicado en el fraccionamiento la ceiba, paraíso, Tabasco. Como no se contaba aun con el terreno propio para la construcción de la institución, se solicitó al H. Ayuntamiento un terreno, siendo presidente municipal el Lic. Ciro Burelo Magaña y director de obras el Ing. Roger Falconi, se autoriza el terreno con medidas de Norte 89 mts. al sur 84 mts; al este 15 mts, al oeste 13 mts. el cual fue donado por el sr. Welides Pérez y el H. Ayuntamiento, esto fue en el mes de mayo de 1988.

El aula del jardín fue comenzado a construir por CAPCE. Los niños promovidos a primaria fueron seis, terminando así el ciclo escolar 1987 – 1988.

En el ciclo 1988 – 1989, el alumnado inscrito constaba de 29 niños, en el mes de octubre del año de 1988 el Ing. Jesús Pulido entrego las llaves del plantel a la Profra; Zoila L. Santos Arellano, estando presente la Profra; Ma. Antonieta Jauriga Q, y la supervisora Profra; Maribel Broca M. perteneciente a la zona 40 de preescolar. El aula entregada contaba en su interior con 40 sillitas, 2 mesitas, 2 cómodas de guardado, 1 pizarrón y una silla para maestro. Y en su exterior de un sanitario.

A partir de 1990 comienza a laborar la profra, Guadalupe Urbina S. y sale la profra; Zoila V. L. Santos Arellano, su estancia fue del 2 de octubre de 1990 al 20 de septiembre de 1991.

Siguiendo la labor la profra: Rosario Rocher C. en este año se logro mandar hacer una base para periódico mural, un botiquín, se tiran las matas de coco. En este año la inscripción fue de 44 alumnos.

Los niños promovidos a primaria fueron nueve, terminado así el ciclo escolar 1991 – 1992.

En el ciclo escolar 1992 – 1993, sale la C. profra. Rosario Rocher y entra la C. Profra: Sara Griselda Rodríguez de la cruz, el 27 de septiembre de 1992. Recibiendo la institución con siete niños, se realizan visitas domiciliarias con la finalidad de sensibilizar a los padres de familia sobre el trabajo y la importancia del jardín de niños en el desarrollo integral de los niños, en noviembre de 1992 se contaba ya con 20 niños asistiendo al plantel.

En el mes de marzo se logra la adquisición de dos ventiladores de techo donados por el H. Ayuntamiento, posteriormente en el mes de mayo se logra también la donación por parte del D. I. F. de dos juegos infantiles (1 columpio y 1 sube y baja). En el mes de junio se pinta toda el aula escolar con ayuda de la sociedad de padres de familia, en este año escolar terminan cuatro niños los cuales fueron promovidos a primaria.

En el ciclo escolar 1993 – 1994 la inscripción fue de 30 niños, de los cuales 28 asistieron al plantel, en el mes de octubre se obtuvo la visita del Ing. Antonio Romero Hdez. director de obras públicas del municipio el cual se comprometió a construir la plaza cívica y protectores para las ventanas, en el mes de marzo citados al ayuntamiento la sociedad de padres y una servidora, cita en la cual nos es informado que no se lograra la construcción de plaza cívica y donación de protecciones por no contar con presupuesto.

En el mes de abril se logra nuevamente el pintado del aula escolar con apoyo de dos padres de familia. En este ciclo escolar logran terminar cuatro niños su educación preescolar.

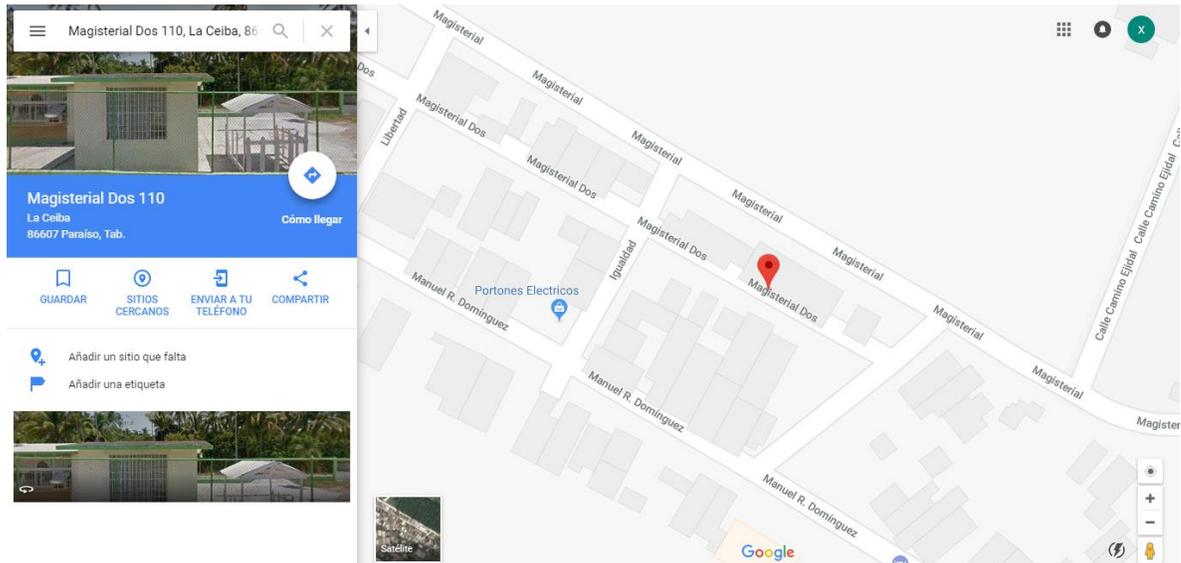
Información recopilada del archivo del jardín y de entrevistas a padres de familia y comunidad en la que se encuentra ubicado el plantel.

10/VI/94

Elaboro profra:

Sara Griselda Rodríguez de la Cruz.

2.2 Ubicación geográfica



Capítulo III Marco teórico.

3.1 Importancia del juego en la educación.

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

3.1.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

La tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

3.1.2 El Juego Como Herramienta Educativa.

Autores como Silva (1995) refieren que “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas

o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo”.

Por otra parte Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe Aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitud.es por este medio.

3.2 Actividades lúdicas.

Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y de las preocupaciones, y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios, entre los cuales están:

Amplía la expresión corporal.

Desenvuelve la concentración y agilidad mental.

Mejora el equilibrio y la flexibilidad.

Aumenta la circulación sanguínea.

Libera endorfina y serotonina.

Proporciona la inclusión social.

3.2.1 Tipos de Actividades Lúdicas.

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así: Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos.

Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego 17 activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

3.3 Nivel preescolar.

Las niñas y los niños tienen capacidades que desarrollan desde muy tempranas edades: piensan y se expresan, hacen preguntas porque quieren aprender, elaboran explicaciones, interactúan con sus pares, aprenden mientras se desarrollan.

La implementación de la reforma en Educación Preescolar ha planteado grandes desafíos a las educadoras y al personal directivo. El avance en la consolidación de este proceso de cambio requirió introducir modificaciones específicas al Programa de Educación Preescolar 2004, sin alterar sus postulados ni características esenciales, para ajustar y contar hoy con un currículo actualizado, congruente, relevante, pertinente y articulado con los dos niveles que le siguen (primaria y secundaria); en este sentido, se le da continuidad al proceso.

La finalidad de la reforma en este nivel está orientada a la transformación de las prácticas educativas, así como de las formas de organización y funcionamiento de los planteles.

En el Jardín de Niños los pequeños deben tener oportunidades que los hagan usar las capacidades que ya poseen y continuar desplegándolas, por ello, la acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

En este espacio encontrarán información sobre las acciones realizadas en el proceso de reforma a la Educación Preescolar, así como las características del Programa, materiales para la formación profesional del personal docente, técnico y directivo. Sugerencias bibliográficas para profundizar en el

conocimiento de los Campos Formativos. Experiencias del trabajo pedagógico en el aula y en la escuela.

3.4 Programa de Estudio.

El Programa de Estudio 2011 es nacional, de observancia general en todas las modalidades y centros de Educación Preescolar, sean de sostenimiento público o particular, y tiene las siguientes características:

Establece propósitos para la Educación Preescolar

En virtud de que no existen patrones estables o típicos respecto al momento en que las niñas y los niños logran algunas capacidades, los propósitos del programa expresan los logros que se espera tengan los niños como resultado de cursar los tres grados que constituyen este nivel educativo. En cada grado, la educadora diseñará actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrá de considerar los logros que cada niño y niña ha conseguido y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su consecución al final de la Educación Preescolar.

Los propósitos educativos se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar

El programa se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños que asisten a los centros de Educación Preescolar, y esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano. Además, establece que una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

La selección de competencias que incluye el programa se sustenta en la convicción de que las niñas y los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

En el trabajo educativo deberá tenerse presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve. En virtud de su carácter fundamental, un propósito de la Educación Preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias (por ejemplo, que los alumnos se desempeñen cada vez mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas), pero también lo es de la educación primaria y de la secundaria; al ser aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros.

Centrar el trabajo en el desarrollo de competencias implica que la educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera.

3.4.1 El programa tiene carácter abierto.

La naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje, así como la diversidad social y cultural del país, hace sumamente difícil establecer una secuencia detallada de situaciones didácticas o tópicos de enseñanza, por lo

cual el programa no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con las niñas y los niños.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados. Asimismo, tiene libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje. De esta manera, serán relevantes en relación con las competencias a favorecer y pertinentes en los diversos contextos socioculturales y lingüísticos.

3.4.2 Propósitos.

Los propósitos que se establecen en el programa constituyen el principal componente de articulación entre los tres niveles de la Educación Básica y se relacionan con los rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica.

Al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la Educación Preescolar en cualquier modalidad – general, indígena o comunitaria– se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que gradualmente:

Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.

Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.

Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, y comprendan qué actitudes y

medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal.

3.5 Campos Formativos.

Los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil tienen un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales y culturales); sólo por razones de orden analítico o metodológico se distinguen campos del desarrollo, porque en la realidad éstos se influyen mutuamente. Al participar en experiencias educativas, las niñas y los niños ponen en práctica un conjunto de capacidades de distinto orden (afectivo y social, cognitivo y de lenguaje, físico y motriz) que se refuerzan entre sí. En general, y simultáneamente, los aprendizajes abarcan distintos campos del desarrollo humano; sin embargo, según el tipo de actividades en que participen, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico.

El programa de Educación Preescolar se organiza en seis campos formativos, denominados así porque en sus planteamientos se destaca no sólo la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje, sino el papel relevante que tiene la intervención docente para lograr que los tipos de actividades en que participen las niñas y los niños constituyan experiencias educativas.

Los campos formativos permiten identificar en qué aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran (lenguaje, pensamiento matemático, mundo natural y social, etcétera) y constituyen los cimientos de aprendizajes más formales y específicos que los alumnos estarán en condiciones de construir conforme avanzan en su trayecto escolar, y que se relacionan con las disciplinas en que se organiza el trabajo en la educación primaria y la secundaria.

Los campos formativos facilitan a la educadora tener intenciones educativas claras (qué competencias y aprendizajes pretende promover en sus alumnos) y centrar su atención en las experiencias que es importante que proponga.

3.5.1 Lenguaje y Comunicación:

En la Educación Preescolar el uso del lenguaje para favorecer las competencias comunicativas en las niñas y los niños debe ser una prioridad como parte del trabajo específico e intencionado en este campo formativo, pero también en todas las actividades escolares.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos:

Lenguaje oral:

Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.

Lenguaje escrito:

Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.

Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.

Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.

3.5.2 Exploración y Conocimiento del Mundo:

Este campo formativo se dedica, fundamentalmente, a favorecer en las niñas y los niños el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social; se organiza en dos aspectos relacionados, fundamentalmente, con el desarrollo de actitudes y capacidades necesarias para conocer y explicarse el mundo: Mundo natural, y Cultura y vida social.

A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos:

Mundo Natural:

Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.

Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.

Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.

Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.

Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.

Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.

3.5.3 Cultura y Vida Social:

Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a partir de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.

Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.

Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.

3.5.4 Desarrollo Personal y Social:

Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil: Identidad personal y Relaciones interpersonales. A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos.

Identidad Personal:

Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.

Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

Relaciones Interpersonales:

Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.

Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación, y la empatía.

3.5.5 Pensamiento Matemático:

El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de educación preescolar se propicia cuando realizan acciones que les permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros. Ello no significa apresurar el aprendizaje formal de las matemáticas, sino potenciar las formas de pensamiento matemático que los pequeños poseen hacia el logro de las competencias que son fundamento de conocimientos más avanzados, y que irán construyendo a lo largo de su escolaridad.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número, y Forma, espacio y medida. A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos.

Número:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

Forma, espacio y medida:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

Desarrollo Físico y Salud: Durante la Educación Preescolar, las niñas y los niños pueden iniciarse en la actividad física sistemática, experimentar la sensación de bienestar que produce el hecho de mantenerse activos y tomar conciencia de las acciones que pueden realizar para mantenerse saludables y prevenir enfermedades. La promoción y el cuidado de la salud implica que las niñas y los niños aprendan, desde pequeños, a actuar para mejorarla y a tener un mejor control de ella, y que adquieran ciertas bases para lograr, a futuro, estilos de vida saludable en el ámbito personal y social.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con las capacidades que implica el desarrollo físico y las actitudes y conocimientos básicos vinculados con la salud: Coordinación, fuerza y equilibrio, y Promoción de la salud. A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos.

Coordinación, fuerza y equilibrio:

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

Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

Promoción de la salud:

Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.

3.5.6 Expresión y Apreciación Artísticas:

Este campo formativo está orientado a potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a partir de distintos lenguajes, así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.

Este campo formativo se organiza en cuatro aspectos relacionados con los lenguajes artísticos: Expresión y apreciación musical, Expresión corporal y apreciación de la danza, Expresión y apreciación visual, y Expresión dramática y apreciación teatral. A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos.

Expresión y apreciación musical:

Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías.

Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

Expresión y apreciación visual:

Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas fotográficas y cinematográficas.

Expresión corporal y apreciación de la danza:

Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.

Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas.

Expresión dramática y apreciación teatral:

Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales.

3.6 El desarrollo del niño.

Se entiende al desarrollo del niño como producto continuo de los procesos biológicos, psicológicos y sociales de cambio en los que éste resuelve situaciones cada vez más complejas, en los cuales las estructuras logradas son la base necesaria de las subsiguientes. Esta perspectiva del desarrollo asume su multidimensionalidad, así como la indivisibilidad de los procesos biológicos, psíquicos y sociales, los que se resumen en un todo que se constituye en el niño. Estos procesos están determinados por la información genética, así como por la acción del ambiente y la interacción entre ambos. La particularidad del desarrollo es lo que permite que el niño pueda adquirir en el proceso de humanización habilidades culturalmente aceptadas para desempeñarse en forma adecuada en su contexto y adaptarse cuando éste cambia.

Por otra parte, su estado de salud y nutrición, así como la herencia genética, su temperamento, su organización psíquica, su familia y el contexto social, económico, histórico y cultural condicionan el desarrollo del niño.

El niño es un sujeto activo de su desarrollo, promoviéndolo a través de sus propias características personales de temperamento, personalidad y actividad. Pero también y de acuerdo con el modelo ecológico de Bronfenbrenner, el desarrollo es producto de la interacción del niño con sus ambientes inmediatos, también denominado microsistema; de las conexiones entre los elementos de ese microsistema (familia, escuela, etc.) y de los escenarios sociales que lo afectan (exosistema). En este sentido, es útil identificar los factores de riesgo individuales (bajo peso, desnutrición, crisis familiares, etc.) y comunitarios (saneamiento ambiental, violencia, pobreza, etc.) que pueden estar presentes y afectar al desarrollo.

Desde esta visión del desarrollo, no solamente la madre adquiere particular importancia como integrante de la díada primaria, sino que también la tienen el padre, los abuelos, los hermanos, los pares, los adultos próximos, el equipo de salud, el jardín-escuela y la comunidad.

Las acciones que procuren apoyar el desarrollo adecuado deberán considerar tres aspectos que le son propios: a) la continuidad: ¿cuán estable y sostenible es este desarrollo?, b) la sincronización: ¿existen períodos críticos para la aparición de acontecimientos? y c) la plasticidad: ¿cuánto cambio y recuperación son posibles?

El desarrollo del niño en sus primeros cinco años es fundamental para la construcción de la subjetividad y desde esta perspectiva tiene un carácter social, ya que el niño necesariamente debe relacionarse con un otro para que lo interprete y contribuya a resolver sus necesidades. Ese otro, en un principio fundamentalmente quien cumpla la función materna, traduce sus demandas y al darle una respuesta adecuada contribuye a construir su subjetividad dentro del contexto cultural.

Cabe al pediatra contribuir a la promoción del desarrollo del niño a través de su intervención en cuatro entornos estratégicos: la familia, el sistema de salud, la escuela jardín y la comunidad.

En la familia, mediante el sostén y el acompañamiento de las relaciones vinculares del niño, fundamentalmente con la madre, pero no limitado a ella, considerando las particularidades del desarrollo de cada niño y los procesos de cambio que vive cada familia.

En el sistema de salud, mediante la acción en la prevención y detección de factores de riesgo liderando acciones de un equipo interdisciplinario para resolver los problemas que se presenten, así como mediante el fortalecimiento de los factores positivos.

En las distintas instituciones del sistema educativo, mediante la promoción de un trabajo interdisciplinario para implementar acciones orientadas al desarrollo del niño.

En la comunidad, mediante el mejoramiento del ambiente, tanto en aspectos de la violencia, como en el saneamiento ambiental y en la promoción de espacios amigos de los niños.

El pediatra puede contribuir a una mejor niñez, ya sea en su relación individual con un niño-familia como a través de acciones dirigidas a toda la población.

El aprendizaje.

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

3.7 Teorías sobre el aprendizaje.

Según lo define Isabel García, el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación.

Según Patricia Duce una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar

y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir.

Existen muchas teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos acceden al conocimiento, como la de Pávlov, quien afirma que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos simultáneos; o la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo.

En las teorías del aprendizaje se intenta explicar la forma en la que se estructuran los significados y se aprenden conceptos nuevos. Un concepto sirve para reducir el aprendizaje a un punto a fin de descomplejizarlo y poder asirlo; sirven no sólo para identificar personas u objetos, sino también para ordenarlos y encasillar la realidad, de forma que podamos predecir aquello que ocurrirá. Llegado este punto, podemos afirmar que existen dos vías para formar los conceptos la empirista (se realiza mediante un proceso de asociación, donde el sujeto es pasivo y recibe la información a través de los sentidos) y la europea (se consigue por la reconstrucción, el sujeto es activo y se encarga de construir el aprendizaje con las herramientas de las que dispone)

Para concluir, el aprendizaje consiste en una de las funciones básicas de la mente humana, animal y de los sistemas artificiales y es la adquisición de conocimientos a partir de una determinada información externa.

Cabe señalar que en el momento en el que nacen todos los seres humanos, salvo aquellos que vienen con alguna discapacidad, posee el mismo

intelecto y que de acuerdo a cómo se desarrolle el proceso de aprendizaje, se utilizará en mayor o menor medida dicha capacidad intelectual.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos olvidan los preconceptos y adquieren una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

3.8 Aprendizaje a nivel preescolar:

En el preescolar el niño adquiere hábitos que facilitan su aprendizaje.

En la escuela el niño adquiere nuevos conocimientos, aprende a adaptarse y a desarrollar habilidades sociales, a formar parte de un grupo, a trabajar en equipo y a hacer amigos.

En el preescolar le da experiencias y oportunidades que son difíciles de tener en casa: un espacio amplio para correr, juegos como resbaladillas y columpios, materiales especiales para favorecer el aprendizaje, elementos variados para construir y crear.

En el preescolar el niño adquiere hábitos que facilitan su aprendizaje

El orden físico del lugar y la organización del tiempo le ayudan a trabajar y aprender con mayor facilidad. La escuela exige al niño competencias que complementan las que ha desarrollado en casa: tiene que concentrarse y poner atención, estar quieto, entender, recordar, seguir instrucciones, respetar horarios y someterse a una disciplina.

En la escuela el niño aprende a ser miembro de su cultura y de su país

Este es uno de los objetivos más importantes de la escuela: darle al niño la educación que es común a los miembros de su misma cultura; ofrecerle los aprendizajes básicos de lenguaje, lectura y escritura, de historia, de matemáticas y de la vida en relación con la naturaleza y con su medio social. En el preescolar comienza a formarse la identidad comunitaria y nacional del niño.

Un buen preescolar apoya al niño en el desenvolvimiento de sus capacidades:

- Desarrolla su destreza física. La danza y los juegos que involucran movimientos corporales, cada vez más complejos, lo preparan para el deporte. También emplea su habilidad manual para realizar diversas actividades, armar rompecabezas, construir con diferentes materiales y más tarde escribir.

- Enriquece su expresión creativa.

Respeto su trabajo personal y sus ideas para animarlo a seguir manifestándose con espontaneidad. El niño juega, dibuja, modela, hace música, cada vez con mayor libertad.

- Lo ayuda a entender mejor el medio que le rodea.

En la escuela, la comprensión del niño se va extendiendo en círculos cada vez más amplios. Desarrolla valores, conocimientos y habilidades útiles para observar, entender y cuidar su ambiente natural, para convivir con otros y participar en proyectos grupales.

- Estimula el uso del lenguaje.

En el preescolar, el niño tiene que hablar y escuchar. Su vocabulario se enriquece al jugar con los compañeros, al escuchar a su maestra leerle o narrarle cuentos, al cantar canciones o aprender poemas.

Cualquier asunto puede ser tema de conversación: las fiestas de la comunidad, las frutas de la estación, los animales o las nubes. Hablar y escuchar lo prepara para la lectura y la escritura.

- Inicia al niño en sus primeros contactos formales con las letras y los números.

No se trata tanto de enseñarle a leer sino de ponerlo en relación y despertar su interés por el lenguaje escrito. Se trata también de introducirlo en el mundo de las matemáticas descubriendo relaciones entre los objetos: en qué se parecen, en qué son diferentes, cómo ordenarlos o cómo contarlos. El preescolar prepara al niño para la primaria, forma su mente y sus actitudes hacia el conocimiento.

En esta etapa es importante lo que el niño aprende, pero mucho más su entusiasmo por saber y experimentar

Cuando se promueve el aprendizaje del niño en edad preescolar le abrimos enormes posibilidades para desarrollar su inteligencia. El trabajo del maestro es estimular su pensamiento, animarlo a observar y preguntar; ofrecerle experiencias diversas para percibir con los sentidos, utilizar las manos, los ojos, los oídos y la voz; desarrollar su imaginación, creatividad y sociabilidad. El trabajo de los padres es darle estímulos que refuercen y amplíen los conocimientos y destrezas que le propone la escuela y ayudarlo a sentirse seguro, capaz, satisfecho e interesado.

Escuela y familia trabajamos juntos en favor del niño.

Padres y maestros necesitan establecer una relación armoniosa, comunicarnos y apoyarnos mutuamente para que el niño se sienta tranquilo y aprenda sin problemas. Nuestro hijo debe saber que sus padres y su maestro trabajamos juntos para que la escuela sea agradable e interesante para él. Es conveniente hacer alianzas con el maestro, mantenernos al tanto de los avances de nuestro hijo y colaborar en las actividades escolares. Nunca debemos hablar mal de los maestros con nuestro hijo ni avalar las quejas del niño a menos que se note angustiado o se sospeche de alguna situación grave, lo cual es indispensable atender y resolver de inmediato.

Perspectivas teóricas.

Como se ha mencionado el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento. A continuación se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje.

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al

medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará.

Además es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14).

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002, p.25)

Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, también Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño es sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28). Todo lo anterior reafirma cómo a través de las experiencias directas con herramientas del uso diario, los niños y las niñas lograban aprender sus funciones y además disfrutaban poder divertirse con estos, en los diversos juegos inventados por ellos.

“El juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, se comprueba así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de

imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002, p.25).

2

Además se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos”. Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygostki quién consideró al juego...“como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vygotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y

²Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97.

produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (Montiel, 2008, p. 95).

Asimismo, según Calero (2003) (como se citó en Froebel) miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.34).

Huizinga dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana” (Briseño 2001, p.2). Para Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo” (Franc, 2002, p.40).

Complementando a Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Franc, 2002, p.40).

Otro autor quién también muestra su postura frente a lo que él considera como juego es Bruner, como se citó en “Franc 2002, otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior

en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

También se encontró ahora desde la perspectiva del placer funcional según Calero (2003) “el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador” (p.30).

Por otra parte es importante rescatar como el juego se convierte en uno de los derechos fundamentales citado en Naciones Unidas tal como dice “Borja & Martín 2007, el principio 7, tras manifestar que el niño tiene derecho a recibir educación, gratuita y obligatoria, que le permita en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad, explicita que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación” (p. 10).

Retomando lo que se encontró en la Convención sobre los derechos de los niños y de las niñas, dice en el artículo 31: “los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Martin, 2006, p.33).

Otro artículo relacionado con el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, se encontró en el código de la infancia y la adolescencia según Martin (2006), artículo 30: “los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital en la vida cultural y las artes.

Igualmente tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan” (p.30).

También en la Ley General de Educación, en el artículo 16, según los objetivos específicos de la educación preescolar, se encontró; “la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos” (Alzate, 2003, p.15).

Con estas referencias se demuestra que el juego y la recreación, hacen parte de la vida y el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida, lo cual por obligación en las instituciones educativas se deberá cumplir con este derecho fundamental, y hacerlo cumplir con las diversas actividades planeadas en los currículos y planeaciones de los docentes que se dirijan a esta población.

En este punto, se va comprendiendo que para los niños y las niñas de la educación infantil, el juego se convierte entonces, además de ser algo esencial en su desarrollo, también en ayuda como herramienta para la adquisición de diversos conocimientos, ya sean culturales o educativos.

3

A continuación se entrará a abarcar lo que corresponde a la definición de lo que se llama juego, y como este ha evolucionado y se ha convertido en un término que para los docentes de la educación infantil hoy en día no se debe desconocer dentro de sus prácticas educativas.

³ Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.

Definición del Juego.

Ahora bien, entrando a lo que corresponde la definición de que se entiende por juego, Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Según la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 2002, p.21).

Otro autor quién describe el juego es “Moreno 2002, (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(p.22).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

También como dice “Pellicciotta et al. 1971, el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un

impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Además, como bien dice Borja & Martín (2007), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”. (p.14).

Otra definición del juego según “Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (p.22).

Además se encontró según Pugmire-Stoy (1996) quién define “el juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones” (p.20).

También como bien dice Claparede (1969) “el juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más” (p.179).

Se comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social.

El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p.20).

El juego según Bañeres et al. (2008) “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p.13). He aquí la importancia de que los docentes de la educación infantil se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, sino que además es una herramienta que ayudará a la formación de ellos, mostrando que es tanto indispensable como vital para el desarrollo humano.

Vale la pena mencionar algunas de sus características principales, entenderlas y darles sentido, para qué cuando los docentes intervengan en sus prácticas educativas obtengan los mejores resultados.

Como se citó en “Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima” (p.14).

“El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y Sociales” (Garvey, 1985, p.15).

Se debe entonces hablar de la integración del niño en el juego y lo que ello implica, partiendo de que dicha “integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil
- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;

- Incrementa las ideas positivas relativas a su auto concepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”. (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

Como se citó en Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Es necesario que se mencione la clasificación del juego o los tipos de juego que existen, que permiten comprender mucho mejor el fin de este. A continuación se encontraran diversos tipos de juego en sus respectivas clasificaciones que complementan esta investigación.

Clasificación de los juegos.

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

Otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (p.60).

Como dice “Calero 2003, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual” (p.61).

Considerando lo anterior es importante mencionar a Pugmire-Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es sobre todo cognoscitivo. “Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

- Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.

- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.

- Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.

- Y finalmente está el juego con reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego” (p.38).

Es importante además considerar, los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. “Incorporar los videojuegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital” (Bañeres et al. 2008, p.91).

La definición de videojuego; “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008, p.92).

Ahora bien “Bañeres et al. 2008, además agrega: cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances, valores e ilusiones. La tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos con una apariencia y unas presentaciones nunca vistas hasta ahora. No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que, además, a través de Internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales ni temporales” (p.93).

Es por todo lo anterior que el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, le brindan a los niños y a las niñas habilidades para la comprensión de sus aprendizajes, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto. Como dice “Bañeres et al. 2008, jugar con

videojuegos en el aula no es una pérdida de tiempo. Es una oportunidad que, como educadores de la nueva sociedad de la información, no podemos desaprovechar. Una oportunidad tanto para conseguir transmitir y trabajar con los alumnos unos contenidos de forma innovadora y motivadora, como para alfabetizarlos en los nuevos medios y contextualizar los mensajes que nos transmiten” (p.99).

Finalmente se ha podido comprender, como el juego en la educación infantil hace parte del diario vivir de los niños y las niñas, pero además, también se encontró que el juego va estrechamente vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil, debido a que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008, p.14).

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Además como bien lo dice “Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas

- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.

- Desarrollan su capacidad perceptiva.
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (p.14).

Ahora en cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice “Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que ‘reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego” (p.17).

⁴ Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9.

Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Capítulo IV: Propuesta de tesis.

4.1 "Creación de semillas en la memoria."

Estrategias didácticas.

Pensamiento Matemático
Competencia que se favorece: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados.
Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.
Actividad: "De compras en la juguetería " Se le da a cada niño cierta cantidad de monedas de plástico para que puedan comprar algún objeto de la juguetería.

Lenguaje y comunicación
Competencia que se favorece: obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral. Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción

con los demás.

Aprendizajes esperados.

Utiliza expresiones como aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana, antes, primero, después, tarde, más tarde, para construir ideas progresivamente más completos, secuenciadas y precisas.

Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros.

Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades de aula.

Actividad:

¿Qué opinas? Dialoguemos.

Consiste en enseñar a los niños una imagen donde estén ocurriendo diferentes sucesos y ellos describan lo que ocurre en la imagen con sus compañeros.

Exploración y conocimiento del mundo

Competencia que se favorece: observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.

Aprendizajes esperados

Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive.

Identificar algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del mundo natural que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.

Actividad:

Mi registro de animales

Se muestra una cantidad de animales en su ambiente y el niño debe clasificarlos, ordenarlos y reconocer los animales

Desarrollo físico y salud

Competencia que se favorece: Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Aprendizajes esperados.

Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamiento utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos.

<p>Actividad:</p> <p>Como se mueve en el espejo.</p> <p>Se coloca un niño frente a otro e imitan movimientos según la indicación de la maestra.</p>

<p>Desarrollo personal y social.</p>
<p>Competencia que se favorece: reconoce sus cualidades y capacidades desarrollo su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.</p>
<p>Aprendizajes esperados</p>
<p>Enfrenta desafíos solo o en colaboración, busca estrategias para superarlos, en situaciones como elaborar un carro con un juego de construcción: seleccionar piezas y organizarlas y ensamblarlas.</p>
<p>Actividad:</p> <p>Lo hago igual.</p> <p>Se forman equipos y se realiza una sola figura con materias de ensamble para que los niños puedan hacer la misma figura.</p>

Expresión y apreciación artísticas
Competencia que se favorece: comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha
Aprendizajes esperados:
Escucha melodías de distintos géneros, canta y/o baila acompañándose de ellos.
Actividad: Música Organizar distintas rondas de baile recreativos en grupo.

Capítulo V: Diseño Metodológico.

5.1 Enfoque de la Investigación.

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).

5.2 Alcance de la investigación.

Investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados. Como también en la propuesta de investigación - acción participación ya que esta es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar.

5.3 Diseño de la investigación.

El diseño de la investigación es no experimental ya que se recopila y analiza la información de forma directa al fenómeno al aplicar la solución a la propuesta.

5.4 Tipo de investigación.

La investigación es de tipo descriptiva y documental con una recopilación de información a través de las diversas fuentes y de manera directa.

5.5 Delimitación de la población o universo.

La delimitación de la población o universo de esta investigación está fundamentada en el tercer grado, grupo "A", del jardín de niños "Niños Héroes" que está Ubicado en el fraccionamiento la ceiba paraíso, tabasco.

5.6 Selección de la muestra.

La selección de la muestra del jardín de niños "Niños Héroes", fue aplicada a la docente frente a grupo donde se seleccionó la cantidad de una interesada para la entrevista realizada.

5.7 Instrumento de prueba.

En el instrumento de recolección de información de la investigación de campo, entrevista y observación aplicada a la muestra seleccionada.

Capítulo VI: Resultados de la investigación.

- 1.- Observación directa
- 2.- Entrevista

Observación directa.

Consiste en el seguimiento de actividades en el salón de tercer grado grupo "A" en el jardín de niños, niños héroes durante un término de tres semanas en un periodo de cinco horas diarias de 8:00 A.M. a 12:00 P.M. donde se pudo llegar a una recopilación de información en la cual se percibe que la docente carece del uso de técnicas para el aprendizaje del niño, ya que la clase que imparte es cotidiana y rutinaria al solo utilizar como herramienta de aprendizaje los libros que marca la Secretaria de Educación Pública (SEP) dejando de lado las actividades recreativas en los niños, al inicio de la sesión de clases la maestra pregunta lo visto en la clase anterior y toman un repaso para reforzar el aprendizaje del día, seguidamente se dirige a explicar la actividad del libro de español donde se encuentran viendo las silabas ma, me, mi, mo, mu, sa, se, se, so, su, da, de, di, do, du, etc. En el libro vienen palabras incompletas para completarlas con las silabas correspondientes también vienen dibujos para colocar el nombre completo del objeto y antes de la actividad vienen una hoja para calcar toda la actividad los niños pasan de 9:30 A.M. a 11:00 A.M. con ese tipo de actividad, los niños se distraen muy fácilmente y se entretienen platicando con sus demás compañeros la maestra les llama la atención y les indica que se apuren con la actividad para poder salir al recreo pero los niños realmente no le ponen interés a las actividades cuando se trata de los libros es importante mencionar que no a todos los niños les pasa lo mismo pero se observa que cuando realizan una actividad lúdica es mayor la atención el manejo de grupo y la retención de información para ellos es más fácil recordar lo que vivieron en una actividad mediante un juego que una actividad vista en un libro y es lo mismo cuando se utiliza el libro de matemáticas para los niños de tercer año es muy complicado aprender a sumar y es aún más tediosos cuando solo deben utilizar un libro y no es que usar libros está mal solo que como

docentes se debe buscar una estrategia didáctica para acompañarlo para que el aprendizaje pueda ser atractivo para el niño y sea más fácil y no frustrante por ejemplo el niño puede contar mediante un ábaco pero de igual manera se distrae como es el caso del tercer grado grupo A donde se llevó a cabo esta observación para los niños es aburrido pasar tanto tiempo realizando una actividad diariamente solo en el libro es aquí donde debería de haber alguna actividad donde el niño pueda aprender y todos puedan participar como prueba (anexos). Realicé una actividad con los niños que consistía en contar del 1 al 30 formando dos equipos para fomentar el trabajo en equipo, resistencia, y velocidad en dicha actividad cada uno de los niños participo y colaboro y es una muestra de que los niños aprenden mejor jugando.

Entrevista.

Se aplicó entrevista a la maestra Yomali Santos Osorio a cargo del tercer grado grupo "A" del jardín de niños "Niños Héroes". Obteniendo los siguientes datos: se inició preguntando si se utiliza la aplicación de juegos a los niños en el aula, a lo que la maestra respondió que no con frecuencia, pero a veces las aplica para la distracción de los niños como incentivo cuando se portan bien. A lo que se preguntó por qué y ella dijo que Porque es necesaria la utilización de libros que marca la SEP (Secretaria de Educación Pública) Para el aprendizaje de los niños y seguir el orden de la planeación, seguidamente se le preguntó si ella consideraba que el juego puede ser utilizado como método de enseñanza, ella respondió: Si considero que puede ser utilizado pero a veces por falta de tiempo no puedo prepararlas aunque sé que debería aplicarlas para un mejor aprovechamiento de los niños, después se le cuestionó si utiliza juegos para el desarrollo cognitivo de los niños y la maestra contesto que no que ella como maestra se enfoca en las actividades fuertes que son la escritura, el aprendizaje de las silabas, números y sumas. También se le preguntó si utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación, a lo que ella contestó que las veces que pone a jugar a los niños lo hace con material de ensamble que no les pone un juego en particular ni con un fin en específico, se le siguió cuestionando con qué

frecuencia realiza juegos con los niños en el aula y respondió que una vez a la semana de acuerdo a su comportamiento o si no tenían alguna actividad importante que realizar y para finalizar se le preguntó qué tipos de juegos aplicaba a los niños y ella dijo que solo juegos de ensamble, memoria o rompecabezas y en algunas ocasiones les ponía actividades mediante canciones pero muy esporádicamente con esa pregunta se finalizó dicha entrevista a lo que la maestra reaccionó un poco desconcertada al tipo de preguntas realizadas a lo que llevo a cuestionarle si no había imaginado poner actividades con juegos que estuvieran ligadas a los libros que deben llevar diariamente hacer sus actividades cotidianas pero utilizando el juego para hacer más amena y atractiva la clase obteniendo también un aprendizaje significativo, la maestra respondió que no había pensado en dicha posibilidad recalcando nuevamente que por falta de tiempo no le permitía planear y preparar juegos para los niños y menos de esa manera a lo que se ve favorecida mi propuesta en esta investigación.

Conclusión.

El desarrollo del aprendizaje, en los seres humanos ha logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno, a través del aprendizaje, esto nos obliga a cambiar el comportamiento y refleja los nuevos conocimientos, que vamos adquiriendo en nuestro transcurrir, el aprendizaje modifica nuestras habilidades, destrezas, conocimientos y conductas.

Por lo anterior el ser humano aprende con facilidad a lo que le encuentra lógica, y tiende a rechazar aquello que no le encuentra sentido.

El juego como herramienta es una experiencia que día a día se va acrecentando en las instituciones educativas, pero también empieza a hacer parte del ámbito organizacional.

A partir de estos parámetros se puede concluir acerca de este proyecto la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, en este caso específico, se ve como las actividades realizadas por los niños generar gran interés y contribuyen al conocimiento de un tema específico como lo es la estadística que cada día adquiere más importancia en la cotidianidad de los niños, a pesar que el tema es un poco denso se pudo realizar actividades que llevaban al estudiante a generar inquietudes, agilidad mental, y curiosidad.

En estas actividades se nota como el rol del docente juega un papel muy importante en el desarrollo de las actividades, es uno de los dinamizadores claves en este tipo de dinámicas. Es importante reconocer como el docente busca generar conocimiento a los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes, como de alguna manera el docente busca de esa interacción con ese mundo exterior que rodea al niño. Como en este caso el interés por parte del docente de llevar a sus alumnos a nuestra institución e involucrar a sus alumnos en ámbitos diferentes al de su aula escolar.

Es importante realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas, que lo vean más como un modelo de enseñanza, que como una

pérdida de tiempo en los alumnos, si este acercamiento se da para el niño será más agradable enfrentarse a esas materias que no son de difícil entendimiento, el niño estará más relajado y por consiguiente puede llevar a mejores resultados de aprendizaje.

Adicional el juego posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación como lo plasmamos en las actividades realizadas, se ve como se implementa el rol de la investigación, a través de esta nueva experiencia, donde los niños están en otro ámbito diferente al aula escolar.

Cada momento que se vive con los niños son un canal más de nuevas experiencias para el trabajo organizacional, donde se plantea la posibilidad de ir más allá, para cumplir con las expectativas de las instituciones educativas, en cuanto a preparación, material lúdico y demás elementos educativos que hacen parte de un trabajo de enseñanza.

En términos generales se puede afirmar que las actividades cumplieron con las expectativas en torno al tema de la estadística, que los niños se divirtieron, que adquirieron nuevos conocimientos y nuevas experiencias que las harán participe con sus compañeros y lograron integrarlo a su aprendizaje.

Bibliografía.

Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A.

Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler

M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.

Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.

Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>

Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf

Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego.

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.

Recuperado de
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

Vasilachis I, Ameigeiras A., Lilia B, Chernobilsky V., Gimenez B., Mallimaci F., Mendiazabal N., Neiman G., Quaranta G., & Soneira A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa Editorial.

Anexos.



