



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE PEDAGOGÍA

**El juego como una estrategia Enseñanza-
Aprendizaje para el desarrollo de competencias en
el niño preescolar**

TESINA

Qué para obtener el título de:

Licenciada en Pedagogía

PRESENTA:

Ilse Ivonne Flores Ordoñez

Asesora: Lic. Esther Hirsch Pier



Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Esta tesina es el resultado de mucho esfuerzo y apoyo de personas muy importantes para mí:

Principalmente quiero agradecer a mi hija: Fernanda, por quien cada día me esfuerzo por ser una mejor persona y profesionalista.

A mi madre: Leticia quien ha estado siempre para apoyarme sin importar la circunstancia.

A mi abuela: mamá Lucha quien ha estado presente en todo momento de mi vida, apoyándome en cada una de mis decisiones.

A mi hermana: Lili, quien ha estado conmigo siempre, con quien he compartido todos los momentos buenos y malos, siempre dispuesta a tenderme su mano.

A mi esposo: Adan, quien me ha acompañado a lo largo de la realización de esta tesina ayudándome y motivándome a continuar.

A mi tío: Javier (que en paz descanse) quien nos ayudó cuando más lo necesitamos.

A Jesús Núñez, quien fue un gran padre y quien guió mi camino a la pedagogía.

A mi asesora Esther Hirsch quien se mostró paciente en todo momento.

A todos muchas gracias, este trabajo es de todos.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1. Educación Preescolar	7
1.1. Educación Preescolar en México	7
1.1.1. Historia de la educación Preescolar en México	7
1.1.2. Programa de Estudio 2011	11
1.2. El niño preescolar	17
1.2.1. Características Cognitivas	17
1.2.2. Características Sociales	24
1.2.3. Características Físicas.....	25
Capítulo 2. Competencias	27
2.1. Antecedentes	27
2.2. Conceptualización.....	30
Capítulo 3. El juego como Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias.	35
3.1. El juego.....	35
3.1.1. Antecedentes.....	35
3.1.2. Concepto de juego	36
3.1.3. Características del juego.....	37
3.1.4. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano	38
3.1.5. Tipos de juegos.....	41
3.2. Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje	45
3.2.1. Concepto.....	45
3.2.2. Tipos de Estrategias	46
3.3. El juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias	49
Capítulo 4. Propuesta. Taller para maestras en el uso del juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias.	55

Introducción

Actualmente nos encontramos ante una realidad cambiante, lo cual requiere personas que se adapten a lo que se va requiriendo, la educación preescolar representa la base de toda formación, es probablemente el lugar en el que se comienza a constituir nuestro carácter, gustos, hábitos, destrezas, habilidades, creatividad, etc. Durante la edad preescolar los niños además de aprender diversos conocimientos también adquieren diversas competencias que les ayudarán a enfrentarse a los desafíos que se presenten. El pensar que dichas competencias se pueden desarrollar por medio del juego es debido a que el juego es fundamental en la vida de los niños, todo el día se encuentran jugando, por ello pensé en la idea de poder incluir en las jornadas de trabajo diversos juegos. En la actualidad se llevan a cabo diversas planeaciones de situaciones didácticas, sin embargo, muchas se tratan de recortar, dibujar, pegar, pintar, etc., actividades hasta cierto grado llamativas para los niños pero que finalmente pierden su atención, el decir que las planeaciones diarias incluyan al menos un juego podría ser una forma de desarrollar competencias en ellos y al mismo tiempo desestresarlos de la rutina de trabajo.

A lo largo de seis años he laborado con niños preescolares, dentro del Colegio Reina de las Américas, observándolos, realizando expedientes y planeaciones acordes a sus necesidades y es ahí en donde me he encontrado con las constantes inquietudes de los niños, esas ganas de aprender diariamente, de conocer todo lo que les rodea, de saber cómo funciona cada cosa, y fue ahí en donde me surgió la idea de que los niños podían desarrollar competencias por medio del juego. A lo largo de mi tesina abordo diversos temas referentes a la educación preescolar, el juego, las competencias, para finalizar con una propuesta de taller dirigido a maestras para lograr el uso del juego como una estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje.

Durante el **primer capítulo** abordo lo referente a la educación preescolar, empezando por la Educación Preescolar en México, aquí intento dar una breve descripción acerca de lo que es la Educación Preescolar, como inicio y como llego a ser lo que hoy en día conocemos. Esta tesina se basa en el niño preescolar y el trabajo para desarrollar competencias, para ello abordo el *Programa de Estudio 2011, guía para la educadora*, para desarrollar este capítulo

consulte tanto el *Programa de Estudio 2011, guía para la educadora*, como el *Programa de Educación Preescolar 2004*, ya que contiene información que consideré pertinente resaltar. Realizando una comparación entre ambos programas pude notar que: se mantuvieron los seis campos formativos, solo fueron modificados dos aspectos, uno en Desarrollo Personal y Social y otro en Expresión y Apreciación Artística, en general fueron modificadas las competencias manteniendo la idea principal.

Los programas de estudio 2011 contienen los propósitos, enfoques, Estándares Curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México; además se centran en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e independencia.¹

A lo largo del Programa de Estudio 2011 se aborda el porqué de una educación basada en competencias, y básicamente puedo decir que es debido al mundo en el que nos encontramos, una educación por competencias pretende volver a cada uno más “competente” ante cualquier cosa que se le presente, por ello se basa en 6 campos formativos que pretenden cubrir todos los ambientes en los que se puede desarrollar una persona a lo largo de su vida.

Después de tratar lo referente a la Educación Preescolar y el *Programa de Estudio 2011*, abordó al niño preescolar desde tres puntos: sus características, físicas, sociales y cognitivas, tocando todas estas características para poder verlo de una manera completa, para conocer más acerca del niño preescolar, en cuanto a las características cognitivas base mi investigación en las ideas de Jean Piaget y Lev Vigotsky, los cuales han sido fundamentales para el trabajo con los preescolares.

En el **segundo capítulo** profundizo en lo pertinente a las competencias, tomando en cuenta sus antecedentes, origen, conceptualización y las competencias en México; para poder hablar de un programa basado en competencias es indispensable conocer lo que son y de donde surgen, esto me facilitará el concluir si se pueden o no desarrollar por medio del juego.

¹ Secretaría de Educación Pública, *Programa de Estudio 2011, guía para la educadora*. P. 8.

Durante el **tercer capítulo** hablo acerca del juego, lo referente a los antecedentes, concepto, características, la importancia del juego infantil en el desarrollo humano y los tipos de juego, era fundamental conocer todo lo relacionado con el tema. Una persona se encuentra en contacto con el juego desde que somos bebés, incluso desde antes, podría decirse que es vital a lo largo de nuestra vida, contribuyendo a un buen desarrollo psicomotriz y social siendo bases para lograr un buen aprendizaje, aprenden a interactuar, a seguir reglas, a tener una secuencia, a esperar turnos, etc. siendo necesario todo esto en cualquier trabajo dentro o fuera del aula. Posteriormente abordó lo referente a las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje, en dónde menciono principalmente el concepto y algunos de los tipos de estrategias que se pueden manejar en preescolar, cabe mencionar que este tema fue tratado a grandes rasgos debido a que no era muy relevante dentro de la tesina desarrollada, sin embargo, era importante mencionarlo para saber si el juego podría funcionar como una estrategia de enseñanza y de aprendizaje. Al finalizar el capítulo hablé acerca de el juego como estrategia de enseñanza y de aprendizaje en el desarrollo de competencias, durante el capítulo se trata de hacer un cierre en lo que respecta a que si el juego podría o no ser una estrategia de enseñanza y de aprendizaje, esto desde la visión de Karl Gross, Jean Piaget, Lev Vigotsky y Jerome Bruner, todos estos autores nos hablan de la importancia del juego en el desarrollo humano.

En el capítulo cuatro realicé una propuesta de un **taller para maestras**, en dónde pretendo enseñarles la importancia del juego en el desarrollo de los niños, a lo largo del taller les muestro lo que son las competencias, las características del niño y las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, todos los contenidos se muestran y se realizan diversos juegos, esto para mostrar la importancia del juego en el desarrollo no solo infantil si no humano.

Para finalizar la tesina doy a conocer mis **conclusiones** acerca de la pregunta planteada en un inicio ¿Se puede utilizar el juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias en el niño preescolar?, todo ello con la finalidad de demostrar la importancia del juego a lo largo de nuestra vida, el mostrar diversos contenidos y desarrollar competencias por medio del juego

El juego como una estrategia Enseñanza-Aprendizaje para el desarrollo de competencias en el niño preescolar

Capítulo 1. Educación Preescolar

*La enseñanza que deja huella
no es la que se hace de cabeza a cabeza,
sino de corazón a corazón.
Howard G. Hendricks*

Durante la edad preescolar el niño muestra un desarrollo físico, social y cognitivo durante el cual comienzan a adquirir autonomía en diversas actividades, necesitando menos de la ayuda de un adulto, es aquí cuando comienza su vida escolar al ingresar al preescolar, por ello comenzaré a hablar de lo correspondiente a la educación preescolar en México así como del Programa de Estudio 2011, desarrollando parte de sus antecedentes y sus características, para después hablar de las características físicas, sociales y cognitivas del niño preescolar

1.1. Educación Preescolar en México

1.1.1. Historia de la educación Preescolar en México

Es importante mencionar que la educación preescolar no ha tenido un desarrollo tan rápido como los demás niveles, a pesar de que se comenzó a trabajar con niños menores de 7 años desde los tiempos de Aristóteles (384-322 a. de J. C.) sin embargo en México se le dio importancia hasta el siglo XIX, durante el cual al principio se daba una educación informal, es decir desde casa, durante esos tiempos existía una sociedad artesanal en las ciudades y campesina en las zonas rurales, por lo que los oficios se transmitían de padres a hijos, por ello no era necesario que los niños asistieran a un plantel escolar.

La preocupación por impartir educación preescolar a los niños de tres a seis años fue iniciada por Pestalozzi, sin embargo un paso importante para la educación preescolar lo dio Friedrich Froebel quien abrió el primer jardín de niños en Alemania en 1837, “concebí el jardín de niños literalmente como un jardín en que los niños de dos a seis años podían crecer de

manera tan natural como las flores y los árboles crecen, echan brotes y florecen en un jardín”², el desarrollo que alcanzaría el niño en gran parte se debería al juego y a la autoactividad, para asegurar eso, diseñó una serie de dones y ocupaciones tales como:

Los dones consistían en bolas tejidas, bolas de madera, cilindros, cubos, bloques con forma de tabique, superficies, líneas, puntos (frijoles, lentejas, semillas y guijarros), y guisantes suavizados o bolitas de cera y barras o pajitas afiladas. Las ocupaciones incluían sólidos (trabajo con arcilla plástica, cartulina y tallado en madera) superficies (doblar, cortar, ensamblar y pintar papel) y líneas (ensartar semillas, frijoles y perforar papel). Además, se incluían como dones y ocupaciones canciones, juegos, juegos de dedos, movimientos y danzas.³

Dejando aparte todos estos precedentes y primeros pasos, podemos decir que “no comienza a haber educación preescolar propiamente dicha hasta que se produce el nacimiento de los sistemas públicos de educación”⁴. A comienzos del siglo XIX comenzó a darse una serie de acontecimientos que trajo consigo la educación preescolar, el más preocupante fue la incorporación de numerosos hombres y mujeres al trabajo, lo cuál disminuía la atención a los hijos, por ello se dio el nacimiento de asociaciones de carácter benéfico de inspiración religiosa o bien filantrópico. “Con diferencias más o menos apreciables, será este el marco en el que van a nacer y a desarrollarse en los países de América las primeras instituciones preescolares propiamente dichas”⁵

Después de un breve antecedente, comenzaré a hablar específicamente de la educación preescolar en México, lo cual considero importante para conocer más del grado escolar en el que base mi tesina, el año de 1883 marca el inicio de las primeras escuelas de párvulos, una de ellas surgió en Veracruz, al frente se encontraba el maestro Enrique Laubscher, que había sido alumno del fundador de los jardines de infancia: Friedrich Wilhelm Froebel. En el Distrito Federal fue el maestro mexicano Manuel Cervantes Imaz quien se preocupó por atender al niño preescolar, por medio de una educación adecuada a sus necesidades, fundó en el año 1884 una escuela similar a la de Veracruz. Las dos escuelas tuvieron una corta vida, sin embargo, influyeron en el medio educativo. Algunas personas en diversos estados intentaron sostener varias escuelas para párvulos “entre algunas de las maestras podemos citar a

² Seefeldt, Carol y Barbara Wasik. *Preescolar: los pequeños van a la escuela*, p. 25.

³ *Ibidem*, p. 26.

⁴ Carretero, Mario, et. al. *Pedagogía de la educación preescolar*, p. 37.

⁵ *Ibidem*, p. 38.

Dolores Pasos, Amelia Toro y Guadalupe Varela, quienes lucharon por iniciar en México la educación preescolar, la cual en otros países era una realidad”⁶.

En San Luis Potosí se tenía una inmensa preocupación por la educación tanto elemental como la de los párvulos. En 1881 había 4 escuelas para niños menores de 7 años, al crearse la escuela Normal para Profesores en 1887 se integró en el artículo 90 de su reglamento, que existiría una escuela de párvulos para niños y niñas de 4 a 7 años de edad. Las materias que se dieron en la escuela de párvulos fueron:

- Dones de Fröebel (mencionados con anterioridad)
- Principios de lecciones de cosas
- Cálculo objetivo hasta el número diez
- Nociones sobre los tres reinos de la naturaleza
- Cultivo del lenguaje
- Nociones sobre historia patria y universal
- Nociones de moral
- Instrucción cívica
- Canto coral
- Trabajos de horticultura
- Cuidados de animales domésticos⁷

A partir de 1900 comienzan a aparecer unas pocas instituciones concretas, que reflejan a la vez la influencia de la escuela maternal francesa y del jardín de infancia alemán.

Con la intención de desarrollar los jardines de niños en México, el secretario de Justicia e Instrucción Pública, Justino Fernández, nombró en el año de 1902 una comisión para que revisaran las escuelas de párvulos en el extranjero, en esta comisión se encontraba Rosaura Zapata. Hacia 1903 Estefanía Castañeda y Rosaura Zapata organizaron los primeros kindergarten en la capital de la República, los cuales finalmente se establecieron en enero de 1904.

⁶ http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm (consultado el día 10 de febrero de 2018)

⁷ http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm (consultado el día 10 de febrero de 2018)

La doctrina que se aceptó para que sirviera de base fue froebeliana, “lo que se proponía era educar al párvulo de acuerdo a su naturaleza física, moral e intelectual”⁸, “aprender haciendo”, se partía de las experiencias que adquiría el niño en la casa, la comunidad y en la naturaleza.

Fue entonces cuando se comenzó a formar a las “profesoras de párvulos”, las reglas para presentar el examen las dictó Justo Sierra en el año de 1905, en el que se tenían que acreditar 3 pruebas, una teórica, otra práctica y la última pedagógica. Posteriormente se asistía a la Escuela Normal para Maestras, la formación de las maestras que atendían a los niños menores de 6 años eran impartidas por Estefanía Castañeda y Rosaura Zapata.

Otra de las grandes educadoras que asistió a cursos de formación en el extranjero fue la profesora Berta von Glumer, fue ella quien presentó un plan de estudios específico para ese nivel y en 1908, en la Ley Constitutiva de las Escuelas Normales Primarias, se consignaba la carrera de “educadoras de párvulos”.

Cabe mencionar que las “escuelas de párvulos” a partir de 1907 se comenzaron a denominar kindergarten, para posteriormente ser llamados “jardín de niños” o “jardín de la infancia”. Hacia el año 1910 se estableció en la Escuela Normal de Profesoras un curso para enseñar la carrera de educadoras, “finalmente la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes creó la carrera de Educadoras de Párvulos”⁹.

Entre los años 1917 y 1926 los jardines de niños aumentaron de 17 a 25 en la capital de la República en los que se procuraba que la educación de los niños fuera lo más natural y agradable posible. Para 1932 ya existía el servicio de jardines de niños en toda la ciudad, algunos de los cuales fueron ubicados en lugares lejanos para atender a niños campesinos. La base de su pedagogía seguía siendo la de Froebel, en las que siempre se procuró que la escuela ofreciera un acercamiento entre la escuela y la comunidad.

⁸ http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm (consultado el día 10 de febrero de 2018)

⁹ http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm (consultado el día 10 de febrero de 2018)

Una vez que la educación preescolar se encontraba consolidada y otorgando alcance para todos, fue necesario crear el Programa de Educación Preescolar, con el cual se pretendía cimentar todos los alcances que el niño preescolar debía tener, el primero se creó en el año de 1979, a partir de él se fueron realizando algunas modificaciones que dieron lugar al Programa de Educación Preescolar de 1981, posteriormente el de 1992, otro en 2004 para finalizar con el Programa de Estudio 2011.

1.1.2. Programa de Estudio 2011

Después de conocer acerca de la historia de la educación preescolar en México podemos comenzar a tratar lo referente al programa de estudio 2011, el cual se creó con la finalidad de consolidar una ruta propia para reformar la educación básica en nuestro país. La implementación de la Reforma en Educación Preescolar ha planteado grandes desafíos a las educadoras y a los directivos. La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) presenta diversas áreas de oportunidad para dar sentido a los esfuerzos de cambio y de mejora.

Antecedentes

El Programa de Estudio 2011 es el programa en el cual se contienen las competencias a desarrollar a nivel preescolar, las cuales son necesarias para lograr un desarrollo integral en el niño. Al Programa de Estudio 2011 lo anteceden 4 programas, los cuales se dieron en los años: 1979, 1981, 1992 y 2004. Hasta el 2004 se le llamaba Programa de Educación Preescolar, siendo reevaluado en el 2011 generando adecuaciones en lenguaje y redacción, sin embargo, la esencia del mismo no cambió.

La realización de un Programa de Educación Preescolar, tiene su origen en la necesidad de contar con elementos metodológicos, conceptuales y de contenido para la correcta intervención con los pequeños.

Sabemos que existen grandes cambios sociales y culturales, eso y el establecimiento del carácter obligatorio de la educación preescolar, confirman el reconocimiento social de la importancia de dicho nivel, sin embargo, “la educación preescolar era considerada como

simple espacio de cuidado y entretenimiento para los niños, carente de metas y contenidos educativos valiosos, o bien como un nivel exclusivamente propedéutico”¹⁰

La importancia de la educación preescolar es creciente, los cambios sociales, económicos y culturales hacen necesario el fortalecimiento de las instituciones procurando la educación de los preescolares. Durante las tres últimas décadas del siglo XX se dieron en México diversos cambios sociales y culturales en la vida de la población infantil:

- El proceso de urbanización: dicho proceso implica el cambio de las personas de unas ciudades a otras, el crecimiento de la población, así como el crecimiento de la inseguridad y la violencia, ocasionando reducción en los espacios de juego y convivencia libre con otros niños, dando como consecuencia menores posibilidades de exploración del medio tanto natural como social.
- Los cambios en la estructura familiar: la más importante es la incorporación de las mujeres al mercado laboral, dando como consecuencia menor tiempo de convivencia con los pequeños, implicando menor comunicación y menores oportunidades para establecer relaciones sociales.
- La pobreza y la desigualdad creciente: teniendo a muchos niños en graves situaciones de carencia de los satisfactores de sus necesidades básicas.
- Los medios de comunicación masiva: en especial la televisión ejerciendo una gran influencia en la vida infantil. ¹¹

La extensión de la cobertura de la educación preescolar ha implicado la diversificación de la población atendida, es decir a dicho nivel educativo accedieron niños y niñas de distinta procedencia social, como población rural e indígena y urbana marginada.

La atención de niños procedentes de familias pobres, con padres que tienen escasa o nula escolaridad, y con las tradiciones y prácticas de crianza distintas a las de familias de sectores medios –que tradicionalmente habían sido las usuarias del servicio- implica un conjunto de retos pedagógicos para las prácticas educativas consolidadas durante las décadas en que se constituyó la identidad de la educación preescolar.¹²

¹⁰ Programa de Educación Preescolar 2004, p. 7

¹¹ *Ibidem*, p. 14

¹² *Ídem*.

El mejoramiento en la calidad exige considerar las características de cada niño de forma individual familiar y social.

La educación preescolar tiene una función importante tanto en el aprendizaje como en el desarrollo del infante, sin embargo, su función es aún más importante para los pequeños que viven en pobreza o situación de riesgo, ya que no tienen oportunidades de atención o de relación con sus padres.

Por todo lo mencionado la educación preescolar cumple una función importante como espacio educativo de todos los pequeños, teniendo la oportunidad de un aprendizaje que les permita desarrollar su potencial y favorecer sus capacidades.

En general podemos decir que existen diversos problemas que acechan no solo al nivel preescolar, sino a todos los niveles, por lo que es necesario buscar la manera de responder a todos los desafíos que se presentan, para ello es necesario que los propósitos educativos se concentren “en el desarrollo de las competencias intelectuales, en la capacidad de aprender permanentemente, y en la formación de valores y actitudes, que permitan avanzar en la democratización social y hacer sustentable el desarrollo humano”¹³. La educación preescolar como fundamento de la educación básica, no puede despojarse a dichos desafíos, es necesario que se prepare a los niños para enfrentar los desafíos del futuro.

Posterior al Programa de Educación Preescolar 2004, se llevó a cabo la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) la cual es la culminación de diversas reformas curriculares, iniciando en el 2004 con la Reforma de Educación Preescolar, en 2006 con la de la Educación Secundaria y en 2009 con la de la Educación Primaria, consolidándose con una “propuesta formativa pertinente, significativa, congruente, orientada al desarrollo de competencias y centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes”¹⁴ El Programa de estudio 2011, retoma las bases del Programa de Educación Preescolar 2004, haciendo modificaciones en cuanto a la reducción del número de competencias, replanteando la columna “se favorecen y se

¹³ *Ibidem*, p.15

¹⁴ *Programa de estudio 2011, guía para la educadora*, p. 11

manifiestan cuando”, e incorporando los estándares curriculares. Con la Reforma Integral de la Educación Básica, se busca:

Consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país, durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de alumnos de preescolar, primaria y secundaria; coloca en el centro del acto educativo al alumno, al logro de los aprendizajes, a los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que les permitirán alcanzar el perfil de egreso de la Educación Básica.¹⁵

Con la creación del Programa se pretende elevar la calidad educativa, colocando al centro de la educación al alumno, pretendiendo que alcance ciertos estándares curriculares al finalizar cada ciclo escolar, lo cual les permitirá alcanzar el perfil de egreso.

Características del Programa de Estudio 2011

El programa parte de reconocer la educación preescolar como fundamento de la educación básica, ayudando en una formación integral, dando pie a la participación de los pequeños en experiencias educativas que les permitan desarrollar sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

Debido a que los propósitos están planteados para toda la educación preescolar, será necesario que en cada grado se diseñen actividades de distinto nivel de complejidad, considerándose las potencialidades de aprendizaje de cada niño.

El Programa de Estudio 2011 está centrado en competencias, considerando una competencia como: “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”¹⁶

¹⁵ *Ídem.*

¹⁶ *Ibidem*, p. 14

Este orden curricular tiene como finalidad propiciar que la escuela constituya un espacio que permita integrar aprendizajes y utilizarlos en su vida cotidiana, los niños cuando ingresan ya cuentan con diferentes capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en su entorno familiar y social, la función de la escuela es desarrollar y fortalecer las competencias que cada niño posee, tomándose en cuenta que una competencia no es definitiva, ya que se va ampliando y enriqueciendo en función de los retos que enfrente cada persona durante su vida, así como de los problemas que logra resolver, en cada uno de los ambientes en que se desenvuelve.

Al centrar el programa en competencias se pretende que la educadora busque actividades que impliquen desafíos para los niños, esto, mediante el diseño de situaciones didácticas, que faciliten el trabajo dentro del aula.

El Programa de Estudio 2011 de preescolar está organizado en seis campos formativos, llamados así debido a que sus planteamientos destacan “no solo 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 los niños constituyan experiencias educativas”¹⁷, dichos campos son: Lenguaje y comunicación, Pensamiento matemático, Exploración y conocimiento del mundo, Desarrollo personal y social, Desarrollo físico y salud y Expresión y Apreciación Artística.

¹⁷ *Ibidem*, p. 39

En el siguiente cuadro podemos observar los campos formativos en que se divide el programa, así como los aspectos en que se organiza cada campo:

ORGANIZACIÓN DE LOS CAMPOS FORMATIVOS EN PREESCOLAR	
CAMPO FORMATIVO	ASPECTOS EN QUE SE ORGANIZA
Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje oral • Lenguaje escrito
Pensamiento matemático	<ul style="list-style-type: none"> • Número • Forma espacio y medida
Exploración y conocimiento del mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo natural • Cultura y vida social
Desarrollo físico y salud	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, fuerza y equilibrio • Promoción de la salud
Desarrollo personal y social	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad personal • Relaciones interpersonales
Expresión y apreciación artística	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y apreciación musical • Expresión corporal y apreciación de la danza • Expresión y apreciación visual • Expresión dramática y apreciación teatral

SEP, Programa de Estudio 2011, p.40.

Cada uno de los campos formativos se dividen en diversos aspectos, que a su vez contienen las competencias que se deben desarrollar a lo largo del preescolar, cada competencia comprende diversos aprendizajes esperados los cuales van aumentando el grado de complejidad.

1.2. El niño preescolar

Después de haber analizado lo referente a los inicios de la educación preescolar, considero pertinente comenzar a hablar acerca de la población abordada durante mi tesina, desde tres ámbitos: cognitivo, social y físico. Los primeros años de vida ejercen una influencia importante en el desenvolvimiento de los niños, “en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social”¹⁸. Analizaré al niño preescolar desde tres ámbitos: cognitivo, social y físico.

1.2.1. Características Cognitivas

Para hablar de las características del niño preescolar considero necesario comenzar por el ámbito cognitivo, con el fin de poder entender mejor la etapa por la que pasa el niño durante esta edad, entre los 3 y los 6 años de edad se desarrolla la etapa que se ha denominado “edad preescolar”, durante este periodo, el niño desarrolla más su capacidad lingüística, ya que cuentan con un vocabulario más estructurado y más rico.

Cuando los pequeños ingresan al preescolar ya cuentan con diversos conocimientos, los cuales son la base para que continúen aprendiendo, es necesario que el trabajo con los pequeños sea suficiente como para desarrollar diversas competencias, para que puedan resolver problemas por ellos mismos, para ello es necesario siempre despertar en ellos el interés, la curiosidad, por aprender, por observar y tomar en cuenta cada una de las capacidades y aptitudes con las que cuentan cada uno de los niños. Durante esta edad, los niños son egocéntricos, es decir están en una etapa en la cual son los protagonistas, porque aún no tienen un pensamiento empático, no pueden empatizar y entender los pensamientos de la otra persona, le es complicado para su mente tomar conciencia de la realidad y diferencia a él mismo de los demás. Otro aspecto de suma importancia para los pequeños es el lenguaje, por medio del cual se comparten diversas ideas, preguntas o dudas.

¹⁸ SEP, *Programa de educación preescolar 2004*, p. 11.

Cuando hablamos de niños preescolares no podemos dejar de lado el juego, el cual les permite adquirir conocimientos que son fundamentales para su desarrollo y que les desenvuelven competencias que les permiten actuar con una mayor autonomía continuando con su propio aprendizaje de todo lo que les rodea, todas estas actividades son necesarias para desarrollar todas las potencialidades de los niños, igualmente es necesario dar paso a que los pequeños tengan contacto con el mundo natural, de forma que puedan observar y manipular diversos objetos, desarrollando sus capacidades cognitivas:

Las capacidades de observar, conservar información, formularse preguntas, poner a prueba sus ideas previas, deducir o generalizar explicaciones a partir de una experiencia, reformular sus explicaciones o hipótesis previas, en suma, aprender, construir sus propios conocimientos¹⁹

Jean Piaget influyó en la forma de concebir el desarrollo del niño. Nacido en Suiza en 1896, fue un niño muy curioso y brillante, se especializó en muchas áreas, entre ellas sociología, religión y filosofía, mientras estudiaba filosofía se interesó por la epistemología, es decir, la manera en que se logra el conocimiento, fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños van construyendo activamente su conocimiento usando lo que saben. Pensaba que todos organizaban el conocimiento del mundo en lo que llamó esquemas, entendiendo estos como: “conjuntos de acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo”²⁰ maneja algunos principios en el desarrollo del niño, tal como son la organización y la adaptación, concibiendo la organización como: “una predisposición innata en todas las especies. Conforme el niño va madurando, integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos”, el otro es el de la adaptación “todos los organismos nacen con la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente”²¹.

Otros conceptos que abordaba Piaget, son el de asimilación y acomodación, los cuales refería para describir cómo se adapta el niño al entorno. Por medio de la asimilación se va moldeando la nueva información para que se acople a los esquemas actuales mientras que la acomodación a veces requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla

¹⁹ Ídem.

²⁰ MEECE, Judith L. *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, p. 102.

²¹ *Ibidem*, p. 103.

a la que ya existe. Para él, todos los niños pasan por cuatro etapas de desarrollo intelectual en el mismo orden: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, siendo imposible omitir alguna de ellas.

Daré una explicación breve de las etapas: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, profundizando un poco más en la etapa preoperacional, ya que durante esta etapa se da la edad preescolar.

Etapas sensoriomotora (del nacimiento a los 2 años)

Durante este periodo, el niño activa y ejercita los esquemas con los que nacen, el niño aprende los esquemas de dos competencias básicas: “1) la conducta orientada a metas y 2) la permanencia de los objetos.”²².

Conducta orientada a metas: El niño nace con la capacidad de succionar, llorar, mover el cuerpo, permitiéndole asimilar experiencias físicas. Al finalizar el primer año, comienza a prever las cosas y para alcanzar las metas combina las conductas ya aprendidas: “en esta fase, ya no repite hechos accidentales, sino que inicia y selecciona una secuencia de acciones para conseguir determinada meta”²³ Al final de la etapa sensoriomotora, comienza a probar otras formas de obtener sus metas.

Desarrollo de la permanencia de los objetos: Un logro importante que ocurre en el periodo sensoriomotor es: la permanencia de los objetos, lo cual se refiere a “el conocimiento de que las cosas siguen existiendo aun cuando ya no las veamos ni las manipulemos”²⁴, cuando algo desaparece de su vista el objeto deja de existir

Etapas preoperacional (de 2 a 7 años)

La capacidad de pensar en los objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Los niños son capaces de pensar y comportarse de una manera que antes no era posible, ahora es capaz de expresarse por medio del lenguaje, “Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional por que los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de mayor

²² *Ibidem*, p. 104.

²³ *Ibidem*, p. 105

²⁴ *Ídem*.

edad”²⁵. Durante esta etapa los niños son capaces de usar una palabra para referirse a un objeto real a lo cuál se le denomina pensamiento representacional, dicho pensamiento permite al niño adquirir el lenguaje. El niño emplea símbolos como medio para reflexionar sobre el ambiente, tiene la capacidad de usar una palabra para referirse a un objeto que no está presente, a esto se le llamó pensamiento representacional, una de las primeras formas del pensamiento representacional es la imitación diferida, en la cual se repite una secuencia simple de acciones, el desarrollo de este tipo de pensamiento permite adquirir el lenguaje, durante esta etapa se da un desarrollo acelerado del lenguaje. Igualmente, el niño empieza a representarse el mundo a través de pinturas o imágenes mentales, a medida que crece sus dibujos contienen más elementos, se van enriqueciendo.

Jean Piaget nos dice que los niños no adquieren la noción de número sino hasta la etapa de las operaciones concretas, sin embargo, algunos principios básicos aparecen en esta etapa. “Los trabajos de Rochel Gelman y sus colegas, Gallistel en 1978 y Meck en 1983, señalan que algunos niños de 4 años logran entender los siguientes principios básicos del conteo”²⁶:

a) Puede contarse cualquier arreglo de elementos; b) cada elemento deberá contarse una sola vez; c) los números se asignan en el mismo orden; d) es irrelevante el orden en que se cuenten los objetos; e) el último número pronunciado es el de los elementos que contiene el conjunto. Los niños de edad preescolar comprenden un poco las relaciones numéricas. Así la mayoría de los niños de 3 a 4 años de edad, saben que 3 es más que 2.

Se dice que el niño es intuitivo debido a que su razonamiento se basa en experiencias inmediatas, los niños comienzan a realizar teorías sobre el mundo externo, también respecto al mundo interno de la mente. Durante la etapa preoperacional los niños son egocentristas (cómo se mencionó con anterioridad, los niños no tienen un pensamiento empático), entendiendo por egocentrismo “la tendencia a percibir, entender e interpretar el mundo a partir del yo”²⁷, otro aspecto presente durante dicha etapa es la centralización, “significa que los pequeños tienden a fijar la atención en un solo aspecto del estímulo”²⁸, el pensamiento de los niños durante esta etapa tiende a ser muy rígido.

²⁵ *Ibidem*, p. 106

²⁶ *Ibidem*, p. 108

²⁷ *Ibidem*, p. 110

²⁸ *Ídem*.

Etapas de las operaciones concretas (de 7 a 11 años)

Durante esta etapa los niños empiezan a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre hechos y objetos de su alrededor. De acuerdo con Piaget, el niño ha logrado varios avances. “Primero, su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente”²⁹

Etapas de las operaciones formales (de 11 a 12 años y en adelante)

El niño de 11 años comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal. Durante esta etapa el pensamiento hace la transición de lo real a lo posible, la capacidad de pensar en forma abstracta y reflexiva.

En el siguiente cuadro podemos observar a groso modo algunas de las características de cada una de las etapas.

ETAPAS DE LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE PIAGET		
Etapa	Edad	Características
Sensoriomotora El niño activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
Preoperacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas El niño práctico	De los 7 a los 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante.	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

MEECE, Judith, *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, p. 103.

²⁹ *Ibidem*, p. 111 y 112

Sin duda Piaget contribuyó a modificar la forma en que se veía al niño y una vez que se le vio de esta manera no se le volvió a ver como un ser pasivo condicionado y moldeado por el ambiente, desde mi punto de vista se criticó el hecho de que en su teoría limitaba las capacidades de los niños, pero es cierto que los niños no pueden realizar algunas actividades sino hasta alcanzar determinada edad, es decir hasta que se encuentra con una madurez propia para comprender cosas más complejas. Es bien sabido que no todos apoyan sus ideas, sin embargo, han dado paso a muchas más investigaciones, sirviendo como apoyo de las mismas: “su teoría sigue siendo el fundamento de los métodos didácticos constructivistas, de aprendizaje por descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas de la escuela moderna”³⁰

Gran parte de esta investigación se centró en ¿cómo el niño adquiere conceptos lógicos, científicos y matemáticos? Nuestro autor criticó los métodos que se centraban en creer que la educación se basaba en la transmisión y memorización de información ya conocida. Por lo que planteó su perspectiva “aprende a aprender” la cual considera debería ser la meta de la educación, de modo que los niños más que simples repetidores se conviertan en pensadores creativos, inventivos e independientes, “la educación debería formar, no moldear su mente”³¹. Otra de sus aportaciones importantes para la educación es que nos dice que el conocimiento no es algo que podamos darle al niño, es necesario que lo construya, lo modifique, lo transforme, los niños necesitan aprender por sí mismos, explorar, buscar las respuestas a sus preguntas. Para Piaget la etapa del desarrollo limita lo que los niños pueden aprender, cabe señalar que el reconocía en las interacciones sociales un estimulante para el desarrollo.

Sin duda una de las bases del Programa de Educación Preescolar, y para el trabajo por competencias, es justamente Jean Piaget, es necesario que en la actualidad los profesores investiguen el nivel de comprensión de los alumnos y establezcan las experiencias necesarias para pasar al siguiente nivel, es decir “los profesores no deben limitarse simplemente a esperar que el niño esté mentalmente listo para aprender”³²

³⁰ *Ibidem*, p. 124

³¹ *Ídem*

³² *Ibidem*, p. 126

Otra teoría importante que aborda el desarrollo del niño es justamente la teoría del desarrollo cognoscitivo de Lev Vigotsky (1896-1934), su teoría realza las relaciones del individuo con la sociedad, él afirmaba que no era posible conocer el desarrollo del niño si no se conoce la cultura en la que se encuentra inmerso, es por medio de las actividades sociales que el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte etc.

Vigotsky consideraba que el conocimiento no se construye individualmente, si no en la interacción con personas, él aseguraba que el conocimiento se sitúa en el contexto cultural o social, es decir el desarrollo del niño se da de la internalización de la historia cultural con su experiencia personal. De acuerdo con su teoría, “el niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria”³³ y es gracias a la interacción con compañeros y adultos que esto se transforma en funciones mentales superiores, una vez que se adquieren estas funciones mentales, se desarrollan y se convierten en habilidades de pensamiento. Él pensaba que el desarrollo cognoscitivo consiste en “internalizar funciones que ocurren antes en lo que él llamó *plano social*”³⁴, entendiendo por internalización al “proceso de construir representaciones internas de acciones físicas o de operaciones mentales”³⁵, para que se lleve a cabo la internalización, necesitamos del contexto sociocultural. Otro aspecto básico es el lenguaje, ya que es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo, distingue tres etapas: “la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna. La primera nos dice que el niño usa el lenguaje principalmente para comunicarse, durante la etapa del habla egocéntrica comienza a usar el habla para regular su conducta y su pensamiento y en la última dirigen su pensamiento y su conducta, reflexionan sobre la solución de problemas, manipulando el lenguaje en su cabeza”³⁶

Una de las aportaciones más importantes de su investigación a la psicología y a la educación es la Zona de Desarrollo Proximal, la cual incluye las funciones que están en proceso de desarrollo pero que aún no se han desarrollado totalmente. La Zona de Desarrollo Proximal nos habla de la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que

³³ *Ibidem*, p. 128.

³⁴ *Ibidem*, p. 129

³⁵ *Ídem*.

³⁶ *Ibidem*, p. 130.

realiza con ayuda, lo que el niño sabe es conocido como el nivel de desarrollo real, y lo que va a llegar a saber es el nivel de desarrollo potencial, la forma en que el niño llega de un nivel a otro es por medio de diversos apoyos llamados andamios, el andamio incrementa la comprensión del niño, son las ayudas que ofrece un experto a un novato. Vigotsky recalca que los adultos guían y apoyan el desarrollo intelectual del niño.

Sin duda las teorías de Vigotsky y Piaget son de gran importancia para la educación, proporcionando las bases necesarias para entender el desarrollo del niño y así proveer lo que requieren para lograr un desarrollo integral

1.2.2. Características Sociales

Una vez analizado el ámbito cognitivo, pararé al social, en el cual el niño se ve inmerso toda su vida, el niño es un ser social y aprende los patrones de la vida viviendo en sociedad, siendo la escuela importante para su desarrollo social, sin embargo no es la única encargada de lograr que el niño sea sociable, ya que son tanto las relaciones con los compañeros como las relaciones con los padres mismos las que están vinculadas con el surgimiento de conductas positivas o problemáticas, ya que es en el núcleo familiar donde los niños comienzan a desarrollar sus relaciones sociales, su conducta agresiva e incluso su conducta prosocial (compartir, ayudar, dar cuidados, etc.), “el ambiente familiar influye decisivamente en la adquisición de las conductas prosociales, pues en él los niños aprenden la empatía, o sea, la capacidad de conocer y sentir el estado emocional de otra persona”³⁷, sin embargo es dentro del ámbito escolar en donde se pueden reforzar o disminuir, debido a que ahí tienen una mayor interacción con sus pares sobre todo por medio del juego: “a través del juego aprenden a conocerse unos a otros, a seguir y a guiar, a expresar sus emociones, a crear relaciones y a resolver problemas”³⁸.

La familia del bebé proporciona casi todo el contacto social necesario, sin embargo, “ya como preescolares, muchos niños empiezan a descubrir la satisfacción por la amistad con sus pares. Aunque pueden expandir sus círculos sociales [...], los padres y la familia siguen siendo

³⁷ *Ibidem*, p. 300.

³⁸ MEECE, Judith L. *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*. p. 299

muy influyentes en la vida de los preescolares”³⁹. Antes de los tres años la actividad social involucra coincidir en lugar y tiempo, posteriormente comienzan a desarrollar verdaderas amistades, interactuando más y relacionándose por medio del juego.

Durante el periodo preescolar les entusiasma realizar cosas solos, aprendiendo a resolver problemas y tomar decisiones sin la intervención de un adulto, si bien es cierto que en casa se dan las pautas necesarias para lograr que un niño se desarrolle correctamente y se relacione con sus pares, también es cierto que en la escuela se debe de buscar que los niños se encuentren inmersos en un ambiente que favorezca las relaciones sociales positivas.

1.2.3. Características Físicas

Pasando a las características físicas, puedo resaltar que es durante la edad preescolar en la que se pueden notar diversos cambios físicos en los niños, en especial la estatura, podemos ver que cuando ingresan al preescolar aún son muy pequeños dificultándoseles diversas actividades como subir las escaleras, sentarse en una silla, ir al baño solos, entre otras, conforme avanza esta etapa podemos notar que los niños cada vez pueden realizar más cosas de forma autónoma incluso cuando se les quiere ayudar ellos rechazan la ayuda ya que ellos mismos dicen que “son grandes y pueden solos”.

En esta edad suelen ser inquietos, podemos tenerlos sentados, pero no quietos, moverán sus pies, sus dedos, buscando pararse por cualquier pretexto, debido a esa necesidad de movimiento físico es difícil mantener a un niño pequeño demasiado tiempo sentado o realizando una actividad muy larga.

Se vuelve más ágil, hábil y cada vez es más autónomo en diversas actividades cotidianas, durante esta edad son muy curiosos, están ansiosos por tocar, gustar, oler escuchar y examinar todas las cosas por sí mismos. Así mismo podemos observar que tanto sus habilidades motrices gruesas como las finas mejoran considerablemente, dentro de las habilidades motrices gruesas se puede notar que son capaces de saltar, correr, lanzar, cachar una pelota y lanzar un aro, mientras se van desarrollando las habilidades motrices gruesas,

³⁹ FELDMAN, Robert S. *Desarrollo en la infancia*, p. 271

los niños van avanzando en sus destrezas para usar sus habilidades motrices finas, las cuales involucran movimientos corporales más delicados, en estas podemos encontrar el uso del tenedor, cuchara, recortar, amarrarse las agujetas, etc. Dichas habilidades se les dificultan más a los pequeños ya que demandan una mayor práctica.

Capítulo 2. Competencias

*Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
Involúcrame y lo aprendo.
Benjamín Franklin*

A lo largo de la vida nos desenvolvemos en diversos ambientes y tareas, para lo cual es necesario estar preparados, la educación en la actualidad gira en torno a competencias, pero en realidad ¿estamos logrando crear seres competentes?, sin lugar a dudas la educación por medio de competencias pretende enseñar para la vida, anteriormente analice lo referente al Programa de Estudio 2011, el cuál está basado en competencias, es por ello que durante este capítulo abordaré lo que son las competencias, sus antecedentes, origen y conceptualización.

2.1. Antecedentes

Algunos de los antecedentes de las competencias los encontramos en: la escuela activa, John Dewey y Celestin Freinet, por mencionar algunos, fue ahí donde se comenzó a plantear la idea de “educar para la vida”.

Escuela Activa

La escuela activa surge en el siglo XIX como una reacción a la escuela tradicional, la cual era centrada en el maestro y se basaba en la mera transmisión de conocimientos. Es por ello que la escuela activa se centra en el niño, en donde el profesor actúa como simple orientador del aprendizaje, por medio de esta nueva corriente se busca que los alumnos construyan el conocimiento a partir de experiencias reales, para lograr un mejor aprendizaje, el interés del niño debe de ser considerado el punto de partida para la educación. Lo importante es hacer penetrar la escuela en la vida, en donde la vida del mundo, la naturaleza, los acontecimientos diarios serán los nuevos contenidos.

John Dewey

Filósofo, psicólogo y educador estadounidense (1859-1952), Dewey estaba convencido de que los seres aprenden mediante el enfrentamiento con situaciones de la vida misma, con experiencias reales, ya que estas experiencias son más capaces de despertar el interés en comparación con las lecciones por medio de libros.

Para lograr lo que se pretende con los niños es fundamental enseñar con experiencias reales, así como centrar el aprendizaje en el interés del niño, ya que no hay aprendizaje efectivo que no parta del interés del niño, ese interés debe ser considerado el punto de partida de la educación.

Las ideas de Dewey lograron que existiera un enfrentamiento con los partidarios de la escuela tradicional, ya que los tradicionalistas defendían los conocimientos adquiridos, mientras que los partidarios de la educación centrada en el niño estaban en contra de una pedagogía rutinaria y llena de simples contenidos.

Las cambiantes condiciones de los tiempos exigen una escuela capaz de adaptarse a las necesidades de cada época, donde el niño aprenda a vivir y a responder funcionalmente a los requisitos ambientales, evitando las justificaciones supranaturales ⁴⁰

Dewey criticaba a los tradicionalistas por no relacionar las asignaturas del programa de estudios con los intereses y las actividades diarias del niño, la pedagogía de Dewey requiere que los maestros reincorporen a los temas de estudio la experiencia.

Celestin Freinet

Maestro de zona rural, en 1935 forma su propia escuela planteando una pedagogía popular para ello propone diversas técnicas:

- Imprenta
- Diario escolar
- Correspondencia escolar
- Clase paseo que origina el texto libre

Para Freinet es imprescindible basar la educación en:

- Los intereses de los niños
- En sus posibilidades, en sus necesidades y deseos

⁴⁰ CARRETERO, Mario, J. L. Castillejo Brull, Amparo Costa, et. al. *Pedagogía de la Educación Preescolar*. P 72.

- El trabajo cooperativo
- La naturaleza y la sociedad.

Freinet proporciona diversos aportes pedagógicos: relación concreta entre el quehacer de la escuela y el quehacer social; el trabajo escolar es concebido como una actividad orientada a un fin y las grandes etapas educativas.

Considero a Freinet, Dewey y la escuela activa como antecedente de las competencias ya que tienen la idea de enseñar para la vida, es decir con experiencias reales que lleven al niño a un conocimiento significativo que puedan llevar a cabo en su vida diaria y justamente esa es la esencia de las competencias el tomar los conocimientos que se tienen en casa y poder ampliarlos en la escuela, y viceversa enseñar en la escuela conocimientos que puedan utilizar en casa.

El concepto de competencias se aplicó primeramente al ámbito de la capacitación empresarial difundándose posteriormente al ámbito educativo

El enfoque de competencia laboral surge en el mundo como una respuesta a la necesidad de mejorar la calidad, a partir de estas ideas, surgieron teorías enfocadas en la motivación de los trabajadores como la Escala de Necesidades de Maslow, con el desarrollo de competencias laborales se buscaba que la competitividad de las empresas se elevara.

En la década de 1980 Noam Chomsky expuso su teoría generativa del lenguaje la cual introdujo el concepto de competencia en el ámbito educativo, más allá de la capacitación laboral, aun cuando el concepto de competencia de Chomsky no coincide con el que se trabaja actualmente en educación. Las competencias dejaron de ser meros comportamientos observables y pasaron a tomar parte de los procesos cognitivos que se llevan a cabo para aprender.

Durante la década de los 90's los países miembros de la Organización de las Naciones Unidas para la educación y la ciencia y la cultura (UNESCO) se preguntaban acerca de la educación para las nuevas generaciones, para ello establecieron una comisión de expertos que trabajaron en la búsqueda de una postura que respondiera de manera eficiente y eficaz.

De 1993 a 1996 dichos expertos elaboraron un reporte llamado *La educación encierra un tesoro*, en el que señalaban que el fin de la educación debería ser aprender a aprender en vez de la mera transmisión de conocimientos: “este nuevo fin –aprender a aprender- se fundamenta en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser”⁴¹ lo cual solo puede lograrse mediante el desarrollo de las competencias para la vida, en la actualidad sabemos que quien tiene una competencia sabe hacer las cosas, con conocimiento de causa, con habilidades y destrezas que permiten ser y hacer.

De acuerdo con Sepúlveda (2002), fue hasta la misma década de los 90’s cuando se implementó la enseñanza por competencias en el ámbito educativo.

2.2. Conceptualización

La noción de competencias tiene diversos significados que se adaptan de acuerdo al contexto desde el cual se está viendo, a la disciplina desde donde se le esté tomando y al enfoque teórico del que se parta.

Es por eso que no existe una definición clara y unánime de las competencias, por ello presentaré diversas definiciones:

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española en una de sus definiciones de competencias nos dice que es una pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado⁴²

Una competencia, en el ámbito organizativo y empresarial, es un acumulado de particularidades, destrezas, habilidades, conocimientos y maneras de comportarse que una persona tiene y que mezclados frente a determinada situación le permiten desarrollar y resolver ese trabajo efectivamente.

⁴¹ FRADE, Laura, *Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta el bachillerato*. P. 83

⁴² Cfr. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=competencia consultada el 14 de septiembre de 2011.

El Consejo de Normalización y Certificación de Competencia Laboral (CONOCER) la caracteriza como la “capacidad productiva de un individuo que se define y mide en términos de desempeño en un contexto laboral específico, y no solamente de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes; estas son necesarias, pero no suficientes por sí mismas para un desempeño efectivo”⁴³. Las competencias son las capacidades humanas, susceptibles de ser medidas que se necesitan para satisfacer con eficacia los niveles de rendimiento exigidos en el trabajo.

De acuerdo a Perrenoud, las competencias son: “la capacidad de actuar de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, no se reduce a ellos”.⁴⁴

Por otro lado, Laura Frade especifica que:

Las competencias son la capacidad adaptativa cognitivo-conductual para desempeñarse frente a las demandas que se presentan en contextos diferenciados con distintos niveles de complejidad. Es un saber para poder hacer, ser y vivir en sociedad. Se diferencia de la capacidad en que ésta no se encuentra articulada con la conducta. 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 desenvuelve⁴⁵.

De acuerdo al Programa de estudios 2011, una competencia es: “la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

Para la Unesco una competencia se define como: “el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea”⁴⁶

Con ello se busca la integración de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, además de tener la capacidad de pensar, resolver problemas y adaptarse al mundo.

⁴³<http://www.oei.org.co/iberfop/documentos/40-conce.pdf> consultada el 11 de septiembre de 2011

⁴⁴ PERRENAUD, *Construir competencias desde la escuela*, p. 7

⁴⁵ FRADE, *op. cit.*, p. 83.

⁴⁶ *Ibidem*, p. 83

Mi definición para este término es la siguiente: Las competencias son las habilidades para crear y analizar de manera eficaz integrando conocimientos, destrezas y aptitudes para solucionar problemas, hay que recalcar que las competencias no son conocimientos como tal si no que, estos se utilizan, se integran y se movilizan de tal manera que se tenga la oportunidad de accionar.

El simple hecho de valerse de las competencias como modelo determinante para formar implica que los estudiantes discriminen todos los conocimientos presentados y que solo se apoyen en los que a ellos les sirve para resolver un problema, de igual manera involucra actuar con pericia ante situaciones inéditas para saber qué hacer y poder integrar todos los conocimientos.

En lo referente al campo educativo, el término competencias es muy reciente, la primera vez que se empleó fue en 1992 en los Estados Unidos, cuando la Secretaría de Trabajo de ese país conformó una comisión de expertos que elaboró un documento titulado “lo que el trabajo requiere de las escuelas”, en el cual se plantea que el sistema educativo debe proveer destrezas para que los estudiantes enfrenten los retos del mundo laboral.

Así, los países de Europa Occidental (Reino Unido, Francia, Alemania y Países Bajos) incorporaron las competencias en sus programas de formación profesional, ante la necesidad de formar personal capacitado para las empresas, ya que las personas que egresaban de las universidades poseían una formación teórica que no le permitía desempeñarse de manera eficaz en el ámbito laboral.

2.3. Competencias en México

Durante el siglo XX, la educación tecnológica en México fue apoyada considerablemente por el Estado, principalmente en instituciones de nivel medio superior y superior, a partir de la fundación del Instituto Politécnico Nacional en 1937, pero fue hasta la década de los setenta con la importancia que tomó la industria petrolera, que la política educativa recalcó la necesidad de vincular la educación con el mercado laboral a partir de la capacitación y formación intensiva. Esto dio origen a la transformación de la formación tecnológica dando

como resultado diferentes institutos y subsistemas educativos: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP), Sistema de Educación Tecnológica (SET), Centros de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyT), creados para ofrecer formación profesional.

Lo anterior desde luego, con el propósito de que todos los jóvenes, durante y después del bachillerato, se incorporaran al trabajo productivo y tuvieran la preparación teórica y práctica que habrían adquirido, primordialmente en estas instituciones. Debido a tales acontecimientos, desde 1971 la XVIII Asamblea de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) llegó a la conclusión de que la enseñanza Media Superior, tuviera una doble función, el terminar con conocimientos técnicos y el ser referente propedéutico para estudios de licenciatura, como es el caso del Instituto Politécnico Nacional (IPN) y demás escuelas del Sistema Nacional de Educación Técnica, con estructura bivalente, las cuales dan bases para acceder al nivel superior y al mismo tiempo, prepara a sus estudiantes como técnicos en diversas especialidades.

Para 1993 se realizó un Proyecto de Educación Tecnológica y Modernización de la Capacitación en la Secretaría de Educación Pública y en la Secretaría del Trabajo y Previsión Social. En 1995 incursionaron los programas de Desarrollo Educativo y de Empleo, Capacitación y Defensa de los Derechos Laborales. También en el documento denominado “Proyecto para el Desarrollo e Implementación del Sistema Nacional de Capacitación para el Trabajo”.

Uno de los objetivos principales era sentar las bases para superar los desequilibrios sociales entre las zonas territoriales, los grupos sociales y los sectores productivos y las diferencias existentes entre las oportunidades individuales de capacitación, empleo e ingreso.⁴⁷ Como resultado a partir de la propuesta establecida surgió la implementación de estrategias de tipo piloto, con los rubros siguientes: currículo, formación docente y apoyo financiero.

Fue por lo antepuesto que la Educación Basada en Normas de Competencia en México ya puntualizada, nació como un convenio entre la Secretaría de Educación Pública y la

⁴⁷ *Ibidem*, p. 58-59

Secretaría del Trabajo y Previsión Social a partir de la consulta hecha a entidades empresariales, sindicales y civiles siguiendo los lineamientos del Banco Mundial.

La educación basada en competencias se desarrolló tanto en el ámbito nacional mexicano como en el internacional en cuatro rubros:

- a) Orientación con relación al perfil del bachiller.
- b) Educación tecnológica de nivel medio superior
- c) Educación de nivel superior
- d) Capacitación para el trabajo

Las competencias se incluyeron primero en preescolar (2004), posteriormente en secundaria (la Reforma de Educación Secundaria RES 2006), después en el bachillerato (Reforma Integral de Educación Media Superior RIEMS, 2008) y por último en primaria (Reforma de Educación Básica REB 2009).

Es importante considerar que la Educación Basada en Normas de Competencia incluye diversos aspectos: como son los económicos, educativos, pedagógicos, psicosociales, laborales y administrativos, etc., por lo que la comprensión, preparación y manejo esperado es versátil en cada uno de ellos.

Capítulo 3. El juego como Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias.

*Tenemos que hacer que nuestros niños tengan algo que contar.
Y esto solo se puede hacer si los niños tienen tiempo de jugar libremente.
Este debería de ser el material a llevar al colegio al día siguiente para trabajar.
Francesco Tonucci*

3.1. El juego

A lo largo de nuestra vida está presente el juego por medio del cual podemos socializar, desestresarnos y expresarnos, sin embargo, en la vida de un niño es mucho más importante, porque incluso lo podemos utilizar para conocer más de ellos, de sus gustos y de su forma de ser, por medio del juego podemos lograr desarrollar destrezas y habilidades. Después de plantear las características del niño preescolar y las competencias considero pertinente comenzar a hablar del juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje, por ello a lo largo del capítulo abordaré los antecedentes, características y tipos de juego, así como la importancia en el desarrollo humano, igualmente trataré de plantear lo referente a las Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje, considero importante plantear lo referente al juego y a las Estrategias para finalmente centrarme en el juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje

3.1.1. Antecedentes

El juego aparece en la historia de la humanidad desde las más remotas épocas, si intentamos encontrar su origen, nos damos cuenta que no hay humanidad donde no exista el juego, si nos remontamos a las tribus primitivas, podemos ver que el juego era una preparación para la vida y para poder sobrevivir. Durante la Edad media no contenía una buena estructura y contenía muy poca reglamentación. En tiempos más recientes el juego ha sido interpretado de acuerdo a algunos planteamientos teóricos que han surgido a partir de la Psicología de Piaget.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del ser humano, vital e indispensable, y a pesar de los constantes cambios en los que nos encontramos podemos decir que: “los niños, los juguetes y el juego son y continuarán siendo siempre amigos inseparables”⁴⁸, ya que los niños juegan constantemente, en todos los lugares que pueden hacerlo, aun sin tener juguetes a su alcance, son capaces de utilizar su imaginación para crear un juego. A lo largo de la historia nos hemos encontrado con grandes cantidades de juegos y juguetes algunos de los cuales pasan de generación en generación, igualmente, el juego es visto como un medio de educación, es decir en ocasiones se utilizan los juegos para propiciar el aprendizaje de los pequeños.

3.1.2. Concepto de juego

A través de la historia se han expresado diversas definiciones de juego, algunas de ellas son:

- *Dewey (1859-1956)*: Actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven
- *Patrick*: Aquellas actividades humanas que son libres y espontáneas, y que se llevan a cabo sin perseguir mayor fin que el concedido por el individuo que las pone en práctica.
- *Lebovici y Diatkine*: El juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador; acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio circunscritos. Se desarrolla con orden según reglas establecidas y suscita en la vida relaciones de grupo, que se rodean de misterio o que acentúan mediante el disfraz lo ajeno que son al mundo habitual.
- *Enrique Guarnier*: El juego no es sólo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento en el cual el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades.
- *John y Elizabeth*: el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.⁴⁹

Como pudimos observar no existe una definición única de lo que es el juego: “nos encontramos frente a una noción abierta y polisémica que por momentos se vuelve algo ambigua en algunas de las formas y usos que asume”⁵⁰ Gilles Brougere propone explorar la noción lingüística, así encontramos tres niveles de significado de la palabra: en un primer nivel la noción de juego como una actividad: una situación en la que un sujeto o varios de ellos juegan”⁵¹; en un segundo sentido puede ser definido como una estructura regida por reglas que: “existe y

⁴⁸ Díaz Vega, José Luis, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, p. 14

⁴⁹ *Ibidem*, p.146-147

⁵⁰ ARZENCANG, Noemí, *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, p. 28

⁵¹ *Ídem*.

subsiste con independencia de los jugadores que de ella participan”⁵²; y en un tercer nivel hablamos de la noción de juego asociada al término juguete.

Uno de los ambientes en los que podemos observar el juego es dentro de la escuela, en donde en ocasiones podemos observar propuestas planificadas y organizadas y en donde los participantes se proponen para su participación. Aunque en el mismo ambiente escolar, en ocasiones nos encontramos con el juego libre en el que los participantes deciden qué y cómo jugar.

Después de revisar varias definiciones, puedo decir que para mí el juego es una actividad libre, que siempre está abierta a la invención, dentro del juego existen reglas planteadas por los mismos participantes, las cuales en algunas ocasiones suelen ser cambiadas, pero no omitidas, en ocasiones no se busca jugar para ganar, se busca jugar para divertirse, para interactuar con los demás, e inconscientemente para aprender, el juego nunca deja de ser una actividad incierta.

3.1.3. Características del juego

Después de revisar distintos autores, elegí la clasificación de José Luis Díaz, debido a que fue la que me pareció más completa, abarcando todas las características propias del juego.

- ✓ **Es una actividad espontánea y libre:** el juego es algo natural en el niño, por naturaleza el niño siempre quiere jugar, es por ello que es una actividad espontánea y libre
- ✓ **No tiene interés material:** se juega solo por el hecho de jugar, en el juego los niños recrean escenas, imágenes u objetos del mundo a través de su imaginación
- ✓ **Se desarrolla con orden:** aunque durante el desarrollo del juego como tal no podemos observar como tal el orden, si lo observamos en el momento en que los niños se ponen de acuerdo para el papel que cada uno desempeñará.
- ✓ **Tiene límites que la propia trama establece:** en ocasiones durante el juego suelen participar personajes extraordinarios, pero no inmortales, por lo que cada personaje suele tener un límite.
- ✓ **Es un espacio liberador:** el juego ayuda a disminuir las tensiones debido a la libertad que se tiene al momento de jugar.
- ✓ **El juego no aburre:** cuando los pequeños deciden jugar es porque la actividad les llamó la atención, sin embargo cuando y no les interesa no hay que obligarlos a seguir jugando ya que perderá su finalidad y de nada servirá que el niño juegue por obligación, cuando los niños juegan de manera libre y se aburren, entre todos deciden cambiar el juego o bien el compañero anuncia que ya no quiere jugar e irá en busca de otra actividad que llame su atención

⁵² *Ídem.*

- ✓ **Es una fantasía hecha realidad:** el niño utiliza objetos a su alcance para reproducir objetos o lugares reales, cuando no cuentan con nada a su alcance, deciden solo utilizar su imaginación y creer que diversos objetos o lugares están ahí.
- ✓ **Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción:** por lo general los niños suelen llevar a la ficción lo que observan que sucede en su mundo real.
- ✓ **Se expresa en tiempo y espacio:** el niño suele transportarse al lugar y el tiempo en el que se encuentra su juego imaginario, el lugar puede ser una casa, un castillo, un salón de clases, el tiempo puede ser cuando existían las princesas, un momento actual, pero en la noche, o en el día, etc.
- ✓ **No es una ficción absoluta:** el juego por lo general va entre lo real y lo irreal, es decir los niños despiertan su imaginación y se transportan a otros lugares y tiempos, pero nunca dejan de lado el hecho de que existe una realidad.
- ✓ **Puede ser individual o social:** para llegar al juego cooperativo el niño suele pasar por diversas actividades antes: el juego individual, paralelo y asociativo.
 - Juego individual:** está es la primera etapa en la que se le ve al niño, por lo general comienza por jugar solo, incluso cuando utiliza el mismo espacio que los demás niños suele jugar solo.
 - Juego paralelo:** el pequeño suele imitar el juego de sus compañeros, pero sin jugar con ellos
 - Juego asociativo:** aunque jueguen la misma actividad el niño solo se preocupa por sus resultados
 - Juego cooperativo:** durante este tipo de juego ya existe un entendimiento y una participación estableciendo interacciones para llegar a un mismo fin.
- ✓ **Es una forma de comunicación:** el juego es una forma de comunicación debido a que es una manera de interactuar y conocer a sus compañeros
- ✓ **Es original:** aunque en ocasiones se puede jugar lo mismo, no siempre es de la misma manera, los niños durante el juego inventan cosas nuevas, y aunque se apega a la vida real no deja de ser diferente y de adaptarlo a lo que ellos quieren⁵³

3.1.4. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano

El juego es vital e indispensable para el desarrollo humano, el cual está vinculado a las dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional, el juego es la forma de exteriorización de los pequeños ya que durante el juego los pequeños son espontáneos. Los juegos que realizan los niños durante la infancia, fomentan el movimiento con su cuerpo fomentando el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. Por medio del juego los niños obtienen nuevas experiencias ya que es su oportunidad de cometer errores y aciertos, y aplican sus conocimientos para solucionar problemas.

⁵³ DÍAZ VEGA, *Op. Cit.*, p

Cómo se ha señalado antes el niño preescolar no puede pensar en abstracto, el necesita ver, sentir, tocar, manipular y experimentar, el juego crea y desarrolla las diversas estructuras de pensamiento originando y favoreciendo la creatividad.

En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar varios niveles de concentración, elaboración “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivo, (exige mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados).⁵⁴

La importancia del juego infantil en el desarrollo humano se relaciona directamente con lo intelectual, social y afectivo. A continuación, presentaré algunos cuadros que presentan las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual, social y afectivo-emocional.

CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL

- El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol y, además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente. Es un banco de pruebas donde experimenta diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.
- El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en la realidad y esto es un contraste fantasía-realidad.
- El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos. Por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.
- La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales. En el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

Doménech Bañeres *El juego como estrategia didáctica*, p. 15.

El juego es un proceso inserto en la vida, es mediante el juego en donde el niño entra en contacto con sus pares, lo que lo ayuda a conocer a las personas que lo rodean. Es una importante herramienta de socialización y comunicación.

⁵⁴SEP, *Programa de Estudio 2011*, p. 21.

CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIAL

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramático, ficción):

- Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Fomentan de forma espontánea la cooperación y la pro-socialidad
- Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta
- Facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.
- Potencian la adaptación socio-emocional

Los estudios sobre los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa como el parchis, la oca., juegos sensorio-motrices con reglas objetivas...) concluyen que éstos son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia.

Y sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...).
- Potencian la participación en actividad de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Doménech Bañeres *El juego como estrategia didáctica*, p. 17.

El juego favorece a la socialización ya que mediante el juego los pequeños entran en contacto con sus pares, lo cual les ayuda a conocer a las personas que tienen a su alrededor, cuando juegan los niños mismos buscan a otras personas lo cual favorece la interacción, como sabemos el juego comienza desde casa, desde ahí se dan las bases para la socialización, “el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones”⁵⁵ sin duda las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo humano, ya que puede funcionar para descargar tensiones, explorar, crear, socializar, desarrollar el pensamiento, etc.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 18.

CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL

- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños o la fiesta del pueblo, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... Los niños suelen repetir incansablemente la situación que han sufrido, pero invirtiendo el papel, tomando activo lo sufrido pasivamente, convirtiéndose en el médico o la médica que opera, o en el maestro que indica instrucciones. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado.
- El juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. Por un lado, es un medio de expresión de la sexualidad que se evidencia en los juegos de médicos, de novios..., y, por otro lado, es un medio de expresión de la agresividad, que encuentra una vía constructiva de salida en los juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro con lo que está modelando figuras...
- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y las niñas resuelven para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización; todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

Doménech Bañeres *El juego como estrategia didáctica*, p. 18.

Después de analizar las conexiones que existe entre el juego y el desarrollo intelectual, social y afectivo-emocional, podemos decir que aporta una infinidad de beneficios a los niños. Al no permitir a los niños jugar les quitamos la oportunidad de tener un desarrollo integral.

3.1.5. Tipos de juegos

- **Juego tradicional**

El juego tradicional es aquel que se pasa de generación en generación. Son juegos que se desarrollan sin necesidad de juguetes tecnológicamente difíciles, solo es necesario el mismo cuerpo o recursos que se puedan conseguir en la naturaleza o en casa. Este tipo de juegos pueden ser colectivos o individuales y con reglas sencillas.

- **Juego con objetos**

Durante el juego el niño emplea diversos juguetes, materiales u otros objetos: “la novedad de un objeto atrae su atención y estimula la exploración. [...] el niño jugará con cualquier cosa: cosas reales”⁵⁶, por lo general los objetos con los que juegan los niños son destinados al

⁵⁶ HUGHES, Fergus P. *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. p. 197.

mismo, conforme el niño va creciendo los objetos con los que juega suelen ir cambiando, empezando con objetos de colores llamativos y resistentes hasta llegar a objetos delicados, pero todos, cada uno tienen la misma finalidad, estimular todos los aspectos humanos.

En la siguiente lista se resumen las conductas lúdicas que ocurren en el juego con objetos a una edad temprana:

1. Conducta motora repetitiva, llevarse objetos a la boca
2. Exploración sistemática de los objetos.
3. Las acciones empiezan a ser adecuadas a los objetos.
4. Se combinan objetos que tienen relaciones funcionales.
5. Se combinan patrones de acción para construir secuencias más largas (agitar, vaciar y lavar un tazón)
6. Se aplican patrones de acción al yo (puede consistir simplemente en comer o dormir)
7. Se aplican patrones de acción a otros o a réplicas (la muñeca “come”)
8. La capacidad de obrar se atribuye a réplicas (la muñeca “alimenta” al osito de peluche)
9. Se “inventan” los objetos que no están presentes pero que se necesitan para completar una secuencia lógica (imaginar una cuchara para agitar con ella)
10. Se transforman los objetos para emplearlos en secuencias (usar un lápiz en vez de una cuchara)⁵⁷

- **Juego tecnológico**

Como sabemos en la última década se ha dado el auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los cuales han tenido un gran impacto en la vida económica, social y cultural en el mundo, es por ello que el sistema educativo debe tomar en cuenta el desarrollo de las habilidades digitales, no solo en los alumnos sino también en los docentes, es importante que los docentes conozcan estas herramientas para poder desarrollarlas en los alumnos, las TIC pueden apoyar al desempeño de su labor.

Por medio de este tipo de juego, se incorpora la educación a este nuevo entorno digital, introducirlo con finalidades educativas en las aulas. Desde siempre han existido los juegos en

⁵⁷ *Ibidem*, p. 198.

la sociedad, por ello la sociedad de la información y la comunicación no se queda atrás, integrando los juegos en el ámbito educativo: “la tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos”⁵⁸, muchas de las propiedades atractivas de los juegos tecnológicos pueden llegar a generar riesgos, sin embargo las condiciones del entorno social determinarán como se juega y la influencia que pueden provocar.

Podemos utilizar la atracción de este tipo de juegos para incorporar el lenguaje informático en la educación formal, se trata no sólo de saber leer sino también de escribir en los nuevos lenguajes multimedia

- **Juego reglado**

La construcción del juego y de las reglas no se produce al azar ni de manera arbitraria, los juegos reglados se encuentran organizados y estructurados por reglas que definen los mismos participantes o bien que ya acompañan al mismo juego, se trata de juegos más formales, ejemplos de juegos reglados son: juegos de mesa, escondidillas, listones, resorte, futbol, etc. Aunque para los niños preescolares aún no se ven como tal las reglas, poco a poco se convierten en reglas de acción claras para cada uno de sus participantes.

- **Juego simbólico**

Durante el juego simbólico, los pequeños son capaces de transformar diversos objetos en otra cosa de acuerdo con las necesidades de ese momento, es decir, una caja es capaz de convertirse en un coche, un palo en un caballo o una espada, su suéter puede ser un bebé, durante el juego simbólico se transforma la realidad a través del símbolo, dicho juego es muy común en la edad preescolar y más aún en el ámbito escolar, ya que ahí los niños no cuentan con los juguetes necesarios para lo que pueden utilizar cualquier objeto y darle un uso específico, “el juego simbólico, el remplazo de un objeto por otro que no tiene que ver nada con éste, a no ser en la imaginación del niño”⁵⁹, diversos objetos pueden intercambiar su uso

⁵⁸ MAYA VETANCOURT, Arnobio. *El taller educativo*. P. 93.

⁵⁹ DIAZ, Vega, *Op. Cit.* p. 108.

con el que al niño le conviene o bien, puede incluso tratarse de objetos imaginarios, incluso no solo se puede imaginar diversos objetos, si no también personas o animales, durante el juego el niño es capaz de desahogar sus tensiones que en la vida real no puede hacer, así todos los acontecimientos agradables o desagradables repercutirán en los juguetes. Sin embargo, conforme el niño va creciendo se vuelve cada vez más exigente en sus representaciones, “todo juego simbólico, sea individual o social, se convierte tarde o temprano en representación”⁶⁰

- **Juego de Representación**

El juego de representación suele ser libre y espontáneo, pero no por ello deja de ser organizado.

El juego de representación constituye una experiencia importante y enriquecedora, pues no sólo refleja el modo en que el niño conceptualiza a su mundo, sino que mediante su interacción social se adquieren pautas de comportamiento para relacionarse con él⁶¹

Durante el juego no importa los objetos con los que el niño cuenta, sino lo que simboliza cada uno de esos objetos, al jugar, el niño no solo es capaz de imitar el comportamiento humano, también suele imitar algunos sonidos de animales u objetos, sin embargo, poco a poco van necesitando que el símbolo se apegue más a la realidad, es decir, que sea más imitativo.

- **Juego didáctico.**

Dicho tipo de juegos se diferencia de los demás juegos en tanto ya no está asociado a la promoción del desarrollo cognitivo y social del sujeto, tampoco al descanso u ocio, su función está encaminada a la innovación dentro del trabajo escolar.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 111.

⁶¹ *Ibidem*, p. 120.

3.2. Estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje

Para lograr desarrollar algo en cualquier nivel necesitamos valernos de diversas estrategias de enseñanza y de aprendizaje, a lo largo del capítulo abordaré lo que es y algunos tipos de estrategias de enseñanza y de aprendizaje que podemos utilizar en preescolar.

3.2.1. Concepto

Durante el proceso de enseñanza se pretende apoyar el logro de aprendizajes significativos, la enseñanza como tal concierne al enseñante como su originador, sin embargo, es una construcción conjunta.

Definiendo las estrategias de enseñanza como: “conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos”⁶²

Y precisando las estrategias de aprendizaje como: “procedimiento e instrumento que un alumno adquiere y emplea intencionalmente como recurso flexible, para aprender significativamente y para solucionar problemas y demandas académicas”.⁶³

En conjunto puedo definir que las estrategias de enseñanza y de aprendizaje son herramientas que utiliza el maestro o el alumno para favorecer un mejor desempeño, es decir que son: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”

Para lograr determinado resultado, es necesario valernos de diversas estrategias, para lo cual es imprescindible elegir tanto métodos como medios.

Los métodos de enseñanza se dividen en cuatro:

- Métodos centrados en el profesor

⁶² ANIJOVICH, Rebeca y Silvia Mora. *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. P. 23.

⁶³ DÍAZ BARRIGA ARCEO, Frida y Gerardo Hernández Rojas. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. P. 180.

En estos, el profesor es el que determina todo lo referente a la enseñanza, “el ritmo, contenido y orientación”⁶⁴

- Enseñanza individualizada

Dicha enseñanza está centrada en el estudiante el cual es el que elige los medios y el tiempo requerido, debido a ello los programas son flexibles y existen múltiples medios de aprendizaje. En dicho método el aprovechamiento de los estudiantes es mayor, muchas veces se imposibilita debido a la disponibilidad del maestro, sin embargo, se puede combinar con otros métodos.

- Enseñanza centrada en los materiales

La ventaja de este tipo de enseñanza es su alcance, puede llegar a un mayor número de personas, sin embargo, solo queda como mera información, sin existir algún debate sobre el tema abordado.

- Enseñanza bidireccional y pluridimensional

Aquí nos plantea que “la acción y la experiencia son el mayor motor del aprendizaje. Su filosofía es “aprender haciendo”⁶⁵ al alumno le son presentados únicamente problemas y procedimientos, lo cual motiva a la participación y al intercambio de ideas entre profesor y alumno.

3.2.2. Tipos de Estrategias

Los proyectos situados o aprendizaje *in situ*

Ya mucho se ha hablado sobre la relación de debería existir entre el aprendizaje adquirido en la escuela y el que se toma de la vida misma. Muchos filósofos como Sócrates, Platón, Aristóteles, Confucio, Séneca, Comenio, Rousseau, Pestalozzi, Rousseau, Durkheim, Dewey, María Montessori, Rogers, etc., desde tiempos remotos han hablado sobre el tema y todos coinciden en el problema que se suscita al intentar separar ambos tipos de aprendizajes. “Otro

⁶⁴ SUÁREZ DÍAS, Reynaldo. *La educación: teorías constructivas, estrategias de Enseñanza-Aprendizaje*, p. 136.

⁶⁵ *Ibidem*, p. 137

ejemplo lo proporciona un hecho revelador: todas las naciones desarrolladas plantean, como uno de sus principios fundamentales de política educativa, el de la pertinencia de las enseñanzas en la escolaridad básica”⁶⁶

De manera concreta, la idea de que el currículo y la enseñanza formal deberían enfocarse en las necesidades, intereses y experiencias de los estudiantes surge en las primeras décadas del siglo XX en conjunto con el movimiento de la escuela nueva y de la escuela progresista y democrática de Dewey.

Este tipo de aprendizaje es puramente experiencial ya que “se aprende al hacer y reflexionar sobre lo que se hace en contextos de prácticas situadas y auténticas.”⁶⁷ Se busca que los estudiantes logren vincular la experiencia significativa (la vida cotidiana) con todos los saberes adquiridos en un salón de clases, pero dentro de esta línea, tenemos que tener mucho cuidado ya que no todas las experiencias son verdaderamente educativas y tampoco se limita a un solo saber-hacer específico.

La enseñanza situada consiste en un desenvolvimiento de facultades latentes o preexistentes que se reproducen o refuerzan a través de una atmósfera social y moral. Es situado porque es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura y a partir de ello se desarrolla; también se le llama *in situ* por que se aprende en el acto a través de una situación real.

Para que en realidad sea un aprendizaje situado, tiene que ocurrir en un contexto y situación determinada y es resultado únicamente de la persona que va a interactuar con otras. Una situación educativa auténtica contiene los siguientes elementos:

- Sujeto
- Instrumentos
- Objeto por apropiarse
- Comunidad
- Reglas de comportamiento y de división de tareas.

⁶⁶ RIGO LEMINI, Marco Antonio, *Enseñanza Situada*, p. 1095

⁶⁷ DIAZ BARRIGA, Frida, *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*, p. 30.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El Aprendizaje Basado en Problemas forma parte de una de las maneras didácticas de utilizar el modelo de competencias.

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se basa principalmente en un aprender a aprender a través de un problema real. Radica en el planteamiento de una situación problemática donde su comprensión y solución componen el punto central de la práctica y donde la enseñanza consiste en intencionar el desarrollo del proceso de búsqueda y resolución del problema planteado.

En algunas ocasiones se le define “como una experiencia pedagógica de tipo práctico organizada para investigar y resolver problemas vinculados al mundo real, la cual fomenta el aprendizaje activo y la integración del aprendizaje escolar con la vida real, por lo general desde una mirada multidisciplinar”⁶⁸

Como metodología de instrucción, el ABP necesita de la preparación y exposición de situaciones reales o simuladas no olvidando que deben de ser auténticas e integradas como un todo, “relacionadas con la construcción del conocimiento o del ejercicio reflexivo de determinada destreza en un ámbito de conocimiento, práctica o ejercicio profesional particular”⁶⁹

El estudiante que enfrenta el problema tiene que examinar la situación e identificarla desde más de un solo punto de vista y elegir o diseñar el mismo una o más opciones posibles de solución.

El ABP puede concebirse y trabajarse desde dos niveles; un nivel es el de diseño del currículo y el otro como estrategia de enseñanza. En ambos puntos, lo más importantes es promover el aprendizaje dinámico, activo y aprender a través de la experiencia práctica y la

⁶⁸ DIAZ BARRIGA, Frida, *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*, p. 62.

⁶⁹ *Ibidem* p. 63.

reflexión, enlazar la enseñanza escolar a la vida real, desarrollar habilidades de pensamiento y toma de decisiones, así como brindar la posibilidad de integrar el conocimiento procedente de distintas disciplinas.⁷⁰

El modelo educativo necesitado y ya aplicado en este medio globalizado y con tanta movilización de información tiene como particularidades más sobresalientes el aprendizaje cooperativo, la reflexión, las habilidades de comunicación, las capacidades para resolver problemas y construir significados, no hay que olvidar que estas características son del enfoque de aprendizaje basado en proyectos.

3.3. El juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias

Después de haber analizado lo que es el juego, una estrategia de enseñanza y de aprendizaje y las competencias, me parece pertinente hacer una conclusión acerca de si el juego puede ser utilizado como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias, para ello retomo las ideas de algunos autores como son Karl Groos, Jean Piaget, Lev Vigotsky y Jerome Bruner ya que me parece sus teorías resaltan la importancia del juego en la vida humana.

El juego cumple una importante función social, ya que es capaz de permitir el necesario descanso ante situaciones agotadoras, cuando las personas se sienten estresadas necesitan de algo para olvidar sus problemas o bien para desestresarse, muchas veces esto se logra por medio de una distracción como puede ser el juego.

Casi siempre se aprende más con diversos juegos que con lecciones aburridas y llenas de repetición y ejercicios, es necesario que dentro de las aulas a los niños se les vaya aumentando el nivel de complejidad de los juegos, pero que por el simple hecho de ser juegos ya llaman la atención de los pequeños, no es lo mismo decirle al niño “hoy vamos a ver lo que es arriba y abajo” a decirles “hoy vamos a jugar un juego muy divertido, que cuando les diga arriba nos

⁷⁰ *Ídem*

vamos a estirar hacia el techo, y cuando diga abajo nos agacharemos hacia el piso”, entonces por qué no manejar los contenidos con diversos juegos que llamen su atención y desarrollen en ellos las competencias que buscamos.

Diversas teorías respaldan la idea de que el juego funcione como una estrategia de enseñanza y de aprendizaje en el desarrollo de competencias tal como son: la teoría del Pre-ejercicio de K. Groos, propone el juego como un ejercicio para la adquisición de habilidades y competencias, igualmente las teorías de Vigotsky, Piaget y Bruner avalan la idea de que el juego funcione como una estrategia de enseñanza y de aprendizaje, a continuación, analizaré las ideas de estos autores.

KARL GROOS

La teoría de Groos se encontró muy difundida en el primer cuarto del siglo XX, denominándola teoría del ejercicio o de la autoeducación, la teoría de Groos nos menciona diversas tesis:

1. Todo ser viviente posee tendencias hereditarias que participan en su comportamiento.
2. Las reacciones innatas no bastan para cumplir misiones vitales complicadas.
3. Todo ser tiene en su vida el periodo de la infancia, durante el cual no puede sustentarse solo
4. El periodo de la infancia tiene el propósito de posibilitar la adquisición de adaptaciones ineludibles para la vida.
5. Varias de las reacciones se manifiestan de manera innata dando pie a nuevas adaptaciones.
6. Dichas adaptaciones se ponen en juego mediante las costumbres y aptitudes de la vieja generación.
7. El individuo manifiesta sus inclinaciones

Se resume su teoría de la siguiente manera:

si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de convivencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar.⁷¹

⁷¹ Elkonin Daniil B. *Psicología del juego*. P. 70 y 71

Para él, el juego tiene como finalidad principal desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras, la infancia tiene un sentido práctico ya que es la preparación para una vida adulta, esto mediante las diversas actividades lúdicas, él pone como ejemplo el caso de los animales, que de alguna manera aprenden las diferentes facultades motrices necesarias para la defensa o el ataque mediante el juego entre ellos mismos.

En general podemos decir que para él la niñez tiene el fin de lograr las adaptaciones para la vida, Groos hace notar que el juego tiene una suma importancia en el desarrollo de las personas.

JEAN PIAGET

Piaget concibe el juego como una manifestación del pensamiento infantil que promueve la generación de diversas formas mentales, nos dice que el juego es “una forma de actividad especialmente poderosa que fomenta la vida social y constructiva del niño.”⁷² Los juegos reglados se proponen dentro de las aulas debido a que se consideraba que facilitarían la extensión de las nociones operatorias básicas necesarias para la apropiación de los saberes escolares, podemos afirmar que: “la situación lúdica implica una actividad mental comprometida desde el punto de vista del alumno, y resulta educativamente útil cuando promueve formas de pensamiento y de aproximación al conocimiento cada vez más avanzadas”⁷³.

Es necesario considerar que al trabajar con juegos no podemos utilizar cualquier juego ya que debemos de tomar en cuenta las necesidades de los pequeños, es decir, el empleo de juegos en el ámbito educativo supone un análisis de los contenidos y procedimientos implicados en la labor educativa, los juegos nos ayudan a desarrollar en los pequeños la motricidad, la resolución de problemas, la creatividad, el seguimiento de reglas, la cooperación entre pares, etc.

⁷² AIZENCANG, *Op. Cit.* p. 45.

⁷³ *Ibidem*, p. 49.

Dentro de los juegos también encontramos diversos niveles de complejidad, empezando por el juego motriz e individual, el juego egocéntrico de 2 a 5 años, el juego de cooperación incipiente entre los 7 y 8 años y finalmente el juego de codificación de reglas entre los 11 y 12 años.

Durante la edad preescolar el niño no entiende lo que es la competencia, para él es importante ganar, pero con la plena conciencia de que puede ganar alguien más o pueden ser varios los ganadores, sin embargo, en tal caso de que no gane intentará lograrlo la próxima vez, esforzándose cada vez más.

Entonces podemos decir que el juego dentro del aula nos ayudará a desarrollar en el niño tanto su plano social como emocional y mental.

LEV SEMIÓNOVICH VIGOTSKY

En lo que respecta a Vigotsky, caracteriza el juego como una actividad iniciadora del desarrollo infantil, especialmente refiere al juego de simulación como un generador de la Zona de Desarrollo Potencial, Vigotsky plantea dos rasgos como centrales en la actividad lúdica: “la instalación de una situación imaginaria y el ser una actividad regida por reglas de conducta, explicitadas o no con anterioridad”⁷⁴, el juego resulta básico en cuanto a que el niño participa en una situación imaginaria sujetándose a diversas reglas que regulan su participación dentro del juego, cuando el niño juega a imitar diversas situaciones de su vida real, el niño se encuentra ensayando diversas formas de conducirse y apropiarse de reglas sociales, el niño tiende a jugar porque así lo desea, es una actividad automotivada.

Vigotsky diferencia entre tres tipos de juegos:

- Juegos con distintos objetos: se caracterizan por la exploración que realizan de diferentes objetos para dominarlos.
- Juegos constructivos: prueban las primeras acciones planificadas y racionales.
- Juegos reglados: promueven el desarrollo de la razón, planteando problemas complejos, exigiendo acomodarse a reglas para su resolución, involucra la combinación de diferentes habilidades

⁷⁴ *Ibidem*, p. 54.

La teoría Vigotskyana presenta el juego del niño como: “un sistema racional, adecuado, planificado, socialmente coordinado, subordinado a ciertas reglas”⁷⁵, dicho de otro modo el define el juego como una forma natural de la actividad infantil que es la base para la preparación futura, igualmente Vigotsky aseguraba que toda nueva situación o conocimiento debe ligarse con algo ya conocido e interesante, por ello se sugiere a los educadores de preescolar incorporar juegos en las prácticas de enseñanza. Otra aportación de dicho autor es que sugiere la que la escritura se enseñe de un modo natural, tal como se enseña el lenguaje:

[...] el mejor método es aquel según el cual los niños no aprenden a leer y a escribir, sino que estas dos actividades se encuentran en situaciones de juego. Para ello es necesario que las letras se conviertan en elementos corrientes de la vida de los niños, al igual que lo es el lenguaje⁷⁶

JEROME BRUNER

El juego es la única actividad que está libre de errores, es decir no tiene ninguna exigencia, por ello el juego es un escenario flexible de aprendizaje posibilitando la exploración y resolución de problemas así como la apropiación de reglas y valores sociales, por ello el juego podría cumplir una doble función: “la de potenciar el uso de instrumentos y la de potenciar su transferencia a nuevas y diferentes situaciones”⁷⁷, los niños parecen beneficiarse de la actividad lúdica para una mejor resolución de tareas, es decir los niños pueden resolver mejor un problema cuando lo han solucionado dentro del juego, dentro del juego no le preocupa si se equivocas o no. Jugando es como surgen las primeras construcciones gramaticales y complejas, ya que, en interacción con sus pares, comparten diversas palabras y nombran un sin número de objetos.

El juego se presenta como un terreno para el aprendizaje espontáneo en el cual el niño aprende un lenguaje y como utilizarlo, se pretende que el juego sea libre, que el adulto no intervenga tanto en él, de forma que deje al niño desarrollarse libremente y no provoque que se aburra, sin embargo, puede dar diversas ayudas para lograr un mejor desarrollo en el niño:

“en situaciones de juego, el docente podría introducir estímulos cognitivos, sociales y comunicativos, que propicien el enriquecimiento de la situación, por entender que el aprendizaje tiene lugar en el marco de las acciones y conversaciones lúdicas”⁷⁸,

⁷⁵ *Ibidem*, p 57

⁷⁶ *Ibidem*, p. 62

⁷⁷ *Ibidem*, p. 65.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 67.

Es decir, el docente no tiene que intervenir completamente en el juego del niño, pero sí ayudarlo a que se desarrolle ampliamente, por ello es importante que el docente proporcione al niño diversos instrumentos, técnicas y modelos. En general podemos observar que el juego no solo beneficia al niño, sino también a los adultos:

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto [...], es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utiliza la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.⁷⁹

Como hemos visto, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo del ser humano, y su incorporación en situaciones educativas se vio impulsada por diversos discursos no solo pedagógicos, si no también filosóficos y psicológicos. El juego es reconocido por la espontaneidad que presenta el niño, vinculada a sus intereses y necesidades, por ello su inclusión en las aulas permite aproximarse más a dichos intereses y necesidades, entonces el problema radica en establecer una relación entre el juego y el aprendizaje en las aulas, logrando las metas planteadas en el Programa de Educación Preescolar, y es ahí en donde el juego debe adaptarse a un nuevo espacio, convirtiéndose en un instrumento didáctico para lograr el desarrollo de diversas áreas del conocimiento, incluidas la iniciación del cálculo y la lectoescritura. En general debemos de buscar el aprendizaje por medio del juego, lo que se busca principalmente al vincular el juego con las actividades escolares es lograr un desarrollo autónomo, el verdadero error ha radicado en hacer una marcada diferencia entre las labores escolares y el juego, sin embargo, no hemos tomado en cuenta que el juego puede favorecer dichas labores, es decir no tienen por qué diferenciarse, más bien pueden complementarse y lograr un mejor desarrollo en el infante. En general podemos decir que el trabajo en el aula puede complementarse con el juego, por medio de él podemos ampliar diversas competencias necesarias para conseguir un desarrollo integral en los niños.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 68.

Capítulo 4. Propuesta. Taller para maestras en el uso del juego como una Estrategia de Enseñanza y de Aprendizaje en el desarrollo de competencias.

Después de definir al niño preescolar, las competencias, el juego y las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje, realicé una propuesta de un taller dirigido a las maestras de preescolar en el uso del juego como una estrategia de enseñanza y de aprendizaje para lograr desarrollar competencias en los niños, para la realización del taller utilice puros juegos con lo que pretendo hacer ver a las interesadas que se puede desarrollar competencias por medio del juego.

Título: APRENDO JUGANDO

Técnica: taller

Justificación: Elegí un taller para lograr un aprendizaje significativo entre los asistentes, lo cual solo se consigue por medio del desarrollo del pensamiento en la práctica, es decir, no pretendo que conozcan la información solo leyendo, es necesario llevarlo a la práctica, intento darles a conocer la visión de los niños, si digo que el juego desarrolla competencias dentro del preescolar entonces la mejor manera de demostrárselo a las maestras es desarrollando en ellas competencias y aprendizajes mediante el juego.

Pero, ¿Qué es un taller? En un principio el concepto se utilizaba solo en el ámbito laboral, posteriormente se utilizó en la educación, como la idea de ser un lugar donde se trabaja cooperativamente, donde se aprende haciendo junto a otros. Podemos ver diversas definiciones:

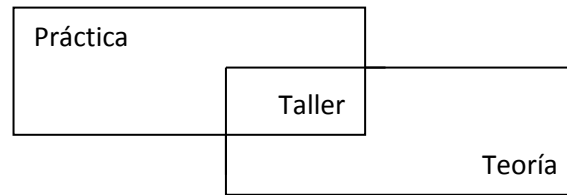
Taller es un medio que posibilita el proceso de formación profesional. Como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas, para cumplir los objetivos de ese proceso de formación del cual es su columna vertebral⁸⁰

Una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos⁸¹

⁸⁰ KISNERMAN, Natalio. "Los talleres, ambientes de Formación Profesional". En: *El taller, Integración de Teoría y Práctica* De Barros, Nidia A. Gissi, Jorge otros. Editorial Humanitas. Buenos Aires, 1977. El taller educativo Arnobio Maya Betancourt

⁸¹ REYES, Gómez Melba. *El taller en Trabajo Social*. En: Kisnerman, N. Op Cit. En El taller educativo. Arnobio Maya Betancourt, p. 12.

Es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva. ⁸²



El taller es por excelencia el centro de la actividad teórico-práctica de cada departamento. ⁸³

Por lo tanto, puedo definir que el taller es un medio que posibilita la unión entre la teoría y la práctica con el fin de lograr mejores resultados en el aprendizaje. Da la oportunidad de desarrollar los saberes de una manera práctica, sin ser meramente teórico.

Este taller está planteado con base en el interés de que los niños adquieran diversas competencias a lo largo del preescolar, sin embargo actualmente las educadoras quieren conseguir esto por medio de actividades, que en algunas ocasiones resultan tediosas para los niños, es por ello que pretendo que los niños adquieran dichas competencias por medio del juego, es decir utilizando un quehacer tan cotidiano para ellos, pero que al mismo tiempo favorezca las competencias necesarias para un mejor desenvolvimiento a futuro, recordando que una competencias no se adquiere de manera definitiva, si no que se amplía y se enriquece en función de los retos que va enfrentando el individuo, cuando se habla de un trabajo basado en competencias, se pretende que los niños poco a poco se acerquen al mundo, es decir que sean personas más autónomas, creativas, participativas, críticas, decisivas, etc.

Duración: 2 meses, de los cuales se asistirá 1 vez a la semana, el día viernes, durante 2 horas cada día.

Modalidad: Presencial

OBJETIVO PRINCIPAL

- Exponer a las maestras de preescolar que el juego es una forma de desarrollar competencias en los pequeños

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Lograr que se utilice el juego dentro de las actividades escolares

⁸² DE BARROS, Nidia Aylwin y Gissi, Bustos Jorge. Op. Cit. En El taller educativo. Arnobio Maya Betancourt, p. 12.

⁸³ PORCENSKI, Teresa. En: De Barros, Nidya y otros. Op. Cit. Estos conceptos pertenecen a cuatro escuelas de Servicio Social de América Latina y están citados por la autora. En El taller educativo. Arnobio Maya Betancourt, p. 13.

- Mostrar como el juego nos ayuda en las actividades escolares
- Explicar que el juego es una opción para desarrollar competencias de manera divertida

POBLACIÓN: El presente taller va dirigido a todas las personas dedicadas a trabajar con niños y que pretendan desarrollar en ellos diversas competencias de una manera divertida y entretenida.

Curso: Aprendo jugando

Sesión: 1					
Título: Presentación					
Objetivo general: Que los participantes se interesen por lo que se abordará en el taller.					
TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
▪ Bienvenida al curso “Aprendo Jugando”	▪ Lograr que los asistentes se interesen por lo que conocerán	▪ Presentación	Se presentará el coordinador ante el grupo, diciendo su nombre, el nombre del curso y la importancia del juego para el desarrollo del niño.	10 minutos	
▪ Introducción	▪ Conocer los aprendizajes previos de los participantes.	▪ Lluvia de ideas	Se realizará una breve introducción al curso, analizando los conocimientos previos de los participantes, esto se logrará por medio de diversas preguntas relacionadas con las competencias que puede desarrollar el juego en los niños	10 minutos	
▪ Presentación de objetivos	▪ Dar a conocer los objetivos principales del taller	▪ Exposición	Se explicará al grupo los objetivos principales.	10 minutos	▪ Presentación de 5 diapositivas
▪ Dinámica rompe hielo	▪ Que los participantes se conozcan para poder llevar una mejor interacción.	▪ Reunión en corrillos	Se reunirá al grupo en equipos de 5 personas para dramatizar una situación en la que comuniquen sus datos personales a los demás. ⁸⁴ *A	35 minutos	
➤ Importancia del juego	▪ Que los participantes se den cuenta que por medio del juego pueden desarrollar competencias.	▪ Técnica de desformalización	Como introducción al taller en el que pretendemos que el juego sea el elemento principal, realizaremos la actividad: “Relevos con globos” ⁸⁵ . *B Hablaremos de sus experiencias.	40 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Obstáculos: cuerdas, sillas, etc.
➤ Cierre: expectativas	▪ Conocer las expectativas de cada uno de los participantes	▪ Lluvia de ideas.	Se realizará el cierre de la actividad, solicitando a cada uno de los participantes que mencionen sus expectativas del curso.	10 minutos	
➤ Evaluación	▪ Conocer sus ideas acerca del inicio del taller	▪ Lluvia de ideas	Se preguntará a los participantes que les agradó y que no del inicio del taller, así como del facilitador	5 minutos	

⁸⁴ Medura, Olga. *Técnicas grupales y aprendizaje afectivo. Hacia un cambio de actitudes*. P. 42.

⁸⁵ 366 juegos para educar. P 87

Sesión 1:

*A: Técnicas de desformalización

- Se reunirá al grupo en equipos de 5 personas para que conversen sobre sus vidas
- Se les pedirá que elijan una estructura determinada y se presenten utilizándola. Por ejemplo, un equipo de fútbol, un elenco de teatro, una entrevista de trabajo, etc. La idea es que logren dramatizar una situación a través de la cual comuniquen a sus compañeros los datos personales que identifiquen a cada miembro del grupo
- Una vez que todos terminen de presentarse se realizará una pequeña reflexión acerca de la importancia del trabajo realizado para poder comenzar a conocerse, utilizando los datos recogidos en la presentación. Por ejemplo “He querido empezar de esta manera para que sepamos algo de cada uno de nosotros. Todo primer encuentro es difícil porque no sabemos cómo es el otro y esto nos hace sentir incómodos e intranquilos. Hoy nos hemos conocido y relacionado, podemos decir algo de los demás, lo cual nos permitirá trabajar en un mejor ambiente y cómodamente.”

*B: “Relevos con globos”

Se realizarán dos tipos de actividades, las cuales tienen como propósito desarrollar en las participantes una buena integración

- a) **Aterrizaje prohibido:** los jugadores deben tener siempre en el aire el globo durante todo el trayecto de los relevos golpeándolo con el puño. Obstáculos puestos en el recorrido (cuerda tensa, sillas, etc.) hacen más difícil el empeño.
- b) **Las tres cabezas:** Los jugadores del relevo se disponen en parejas y con los brazos se agarran por los hombros. Pueden por tanto estar unos junto a otros, y, dándose la vuelta, también de frente.
Con las cabezas sostienen un globo y lo llevan hasta la meta y a la vuelta. La competencia resulta más difícil si se prohíbe tocar con las manos el globo caído, o si pierde quien lo pasa a otro.

Sesión: 2					
Título: El niño preescolar (características físicas y sociales)					
Objetivo general: Lograr que los interesados conozcan más detalladamente la población con la que están trabajando.					
TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
➤ Inicio. Características de los niños en edad preescolar	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que mediante un breve intercambio de saberes los participantes identifiquen las características de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> Reunión en corrillos 	Se saludará al grupo, se solicitará a los participantes que se reúnan en equipos, cada equipo platicará acerca de las características de los niños.	15 minutos	
▪ Características físicas	<ul style="list-style-type: none"> Conocer las características físicas de los niños 	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de idea 	Por medio de una lluvia de ideas todos expondrán sus puntos de vista en cuanto a las características físicas de los niños.	10 minutos	
▪ Características sociales	<ul style="list-style-type: none"> Conocer las características sociales de los niños 	<ul style="list-style-type: none"> Juego 	Realizarán la actividad: "todos para uno y uno para todos" ⁸⁶ *C con la que se pretende hacer notar la importancia del apoyo mutuo, es decir de las relaciones sociales. Al finalizar se hablará de la importancia de las relaciones sociales.	25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Dos jarras con agua Vasos Paliacates Objetos para poner obstáculos
▪ Análisis de caso	<ul style="list-style-type: none"> Hacer ver la importancia de conocer a la población con la que se trabaja. 	<ul style="list-style-type: none"> Reunión en corrillos 	Se reunirá a los participantes en equipos, a cada equipo se le dará un caso acerca de un niño que no se adapta a la escuela, debido a varios motivos. Se pedirá que se debatan acerca de los motivos por los que el niño no logra adaptarse.	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Variedad de casos
▪ Importancia de las relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que los participantes se den cuenta de la importancia de las relaciones sociales en el desarrollo de sus alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego 	Se realizará la actividad: "cómo lograr el caos" ⁸⁷ en la que el tema a discutir será: la importancia de las relaciones sociales en el desarrollo del niño. *D	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Rotafolio Plumones
▪ El juego en el desarrollo del niño	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que los participantes reconozcan la importancia del juego dentro del desarrollo el niño. 	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de idea 	Se realizará una conclusión acerca de cómo puede intervenir el juego en el desarrollo social del niño	10 minutos	
▪ Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Conocer lo que los participantes conocen del niño preescolar 	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario 	Por medio de un cuestionario conoceré lo que los participantes conocen de la población con que trabajan.	5 minutos	

⁸⁶ López Gil, Miguel Ángel. *500 dinámicas grupales. Para un aprendizaje significativo.* p. 158.

⁸⁷ López Gil, Miguel Ángel. *500 dinámicas grupales. Para un aprendizaje significativo.* p. 158.

Sesión 2:

***C Todos para uno y uno para todos**

- Se tendrán preparados los vasos boca abajo en un extremo de la mesa y en el otro las jarras con agua. Con mochilas, libretas, etc. hace una ruta de obstáculos en el salón.
- Se forman grupos de cinco. Los sobrantes fungen como observadores. A unos equipos se entregan cuatro paliacates y a otros sólo uno, igual número de personas de cada equipo se vendan los ojos.
- El objetivo es que quienes tienen los ojos vendados, sigan las instrucciones de los miembros de su equipo que pueden ver, tomen dos vasos, los llenen de agua con uno en cada mano recorrerán la ruta alrededor del salón y los coloquen sobre la mesa, derramando la menor cantidad de líquido posible.
- El animador propicia una reflexión sobre el diferente resultado obteniendo por ambos equipos.

***D Cómo lograr el caos**

- El animador invita a todos a sentarse en círculo y propone un tema de discusión: La importancia de las relaciones sociales en el desarrollo del niño
- Comienza la discusión en la que el animador no debe intervenir Así se discute durante los primeros 15 minutos.
- El animador invita a los participantes a formar equipos de 5 personas, sentarse en círculos pequeños y discutir el mismo tema durante otros 15 minutos. Al terminar una persona de cada equipo expondrá los argumentos y conclusiones de éste, que el animador anote en el rotafolio. Por último, en sesión plenaria se manifiestan acuerdos, desacuerdos y motivos.

EVALUACIÓN.

- 1. ¿Qué características físicas tiene el niño en edad preescolar?**
- 2. ¿Qué características sociales tiene el niño en edad preescolar?**

Sesión: 3					
Título: El niño preescolar					
Objetivo general: Lograr que los participantes conozcan más detalladamente la población con la que trabajan.					
TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
▪ Inicio	▪ Lograr que los participantes identifiquen la forma de pensar de sus alumnos.	▪ Actividad: Diálogo franco	Se saludará al grupo, se comentará que durante la sesión abordaremos más acerca del desarrollo del niño preescolar, en lo que respecta a las características cognitivas y visto desde diferentes visiones. Se llevará a cabo la actividad "Diálogo franco" ⁸⁸ *E	25 minutos	
▪ Características cognitivas: Piaget y Vygotsky	▪ Que los participantes conozcan las características cognitivas del niño preescolar desde 2 perspectivas.	▪ Exposición	Se realizará una presentación acerca de las características cognitivas, de acuerdo con la visión de Piaget y Vygotsky. Se dará tiempo para algunas dudas o comentarios.	10 minutos	• Presentación en power point
▪ Importancia de la participación	▪ Reconocer la importancia de todos dentro del aula.	▪ Actividad: "El revoltijo"	Se llevará a cabo la actividad "El revoltijo" ⁸⁹ *F Se hablará acerca de la importancia de que todos participen, así como ver que cada uno tiene diferentes características cognitivas.	20 minutos	• Tantos papelitos como participantes haya.
▪ Piaget y Vygotsky	▪ Conocer la postura y las ideas que tiene cada uno de los participantes respecto a Piaget y Vygotsky	▪ Lluvia de ideas	Se dividirá al grupo en 2 equipos en el cual un equipo defenderá las ideas de Piaget y otro las de Vygotsky	20 minutos	
▪ Observación	▪ Que los participantes presten mayor atención a sus alumnos, la importancia que tiene observarlos detalladamente.	▪ Juego	Se realizará la actividad "Los detectives" ⁹⁰ *G con la cual se pretende trabajar más la atención de las participantes. Se hablará acerca de la importancia que tiene observar a los niños para lograr la identificación de alguna anomalía que puede no dejarlos avanzar correctamente en su desarrollo.	20 minutos	
▪ Vygotsky y Piaget	▪ Conocer la diferencia entre dos teorías que son básicas para conocer al niño preescolar.	▪ Lluvia de ideas.	Se realizará el cierre de la actividad, por medio de un cuadro comparativo entre Vygotsky y Piaget, el cual se realizará entre todos los participantes por medio de una lluvia de ideas. Se les solicitará a todos que investiguen acerca del origen de las competencias	20 minutos	
▪ Evaluación	▪ Conocer lo que los asistentes conocen del desarrollo cognitivo del niño preescolar	▪ Cuestionario	Realizaré un cuestionario para conocer lo que los asistentes conocen del niño preescolar	5 minutos	

⁸⁸ Medura, Olga. *Técnicas grupales y aprendizaje afectivo. Hacia un cambio de actitudes.*

⁸⁹ 500 *dinámicas grupales.* P. 69.

⁹⁰ 500 *dinámicas grupales,* p. 104

Sesión 3

*E “Diálogo franco”

Consiste en una dramatización de una conversación sincera entre profesores y alumnos, donde ambos manifiestan aquellos aspectos de su conducta que no les permiten tener una buena comunicación.

1. Dividir al grupo en subgrupos de 4 a 8 personas
2. La mitad de los subgrupos representan a profesores y la otra mitad a alumnos
3. Repartir las siguientes consignas por escrito

a) **Grupo que representa a los profesores**

- Ustedes van a representar a los profesores. Comenten las conductas agresivas que manifiestan sus alumnos en clase: irresponsabilidad, gestos, contestaciones, burlas, incumplimiento de normas, etc.
- Elijan las cinco que considere más molesta y escribanlas en un papel en forma de preguntas, de tal modo que los ayude a iniciar un diálogo franco con los alumnos sobre las causas de esas conductas

b) **Grupo que representa a los alumnos**

- Ustedes van a representar a los alumnos. Recuerden y comenten todas aquellas conductas negativas que manifiestan en clase: mala preparación, falta de creatividad, falta de respeto, berrinches etc.
- Elijan las cinco que consideren más molestas y escribanlas en un papel en forma de preguntas de tal modo que los ayude a iniciar un diálogo franco con los profesores sobre las causas de esas conductas.

Luego de 15 minutos se pone en común el trabajo y cada grupo lee sus preguntas

Los alumnos generalmente preguntan a sus profesores por qué gritan tanto, por qué no les ayudan en todo. Y los profesores les preguntan a sus alumnos por qué hacen berrinches cuando no tienen lo que quieren, porque no ponen atención.

Luego de la puesta en común, el profesor recoge las preguntas de todos los grupos y entrega las escritas por los profesores a los grupos que representan a los alumnos y las de los alumnos, a los grupos que simulan ser los profesores.

Establece la siguiente consigna: “Lean cada una de las preguntas y respóndanlas de manera franca y por escrito”

Finalizada esta parte del trabajo, cada grupo lee las preguntas con la correspondiente respuesta.

***F “El Revoltijo”**

- El animador debe preparar de antemano un papelito por cada participante. En ellos escribirá diferentes acciones que deberán realizar los participantes, como: bailar, llorar, leer, comer, pintar, etc.
- A una señal del animador, todos los participantes realizan la acción indicada en el papelito que les tocó.
- A otra señal se detienen e intercambian sus papelitos con el más cercano; actúan conforme lo indique el nuevo papelito.
- Cuando algún integrante reciba un papelito que ya había tenido deberá cambiarlo por otro, hasta que todos hayan recibido la mayoría de las instrucciones.
- El animador invita a los integrantes a expresar cómo se sienten después de la actividad y a reflexionar sobre lo importante que es la participación de todos.

***G “Los detectives”**

- El animador pide a los integrantes que se coloquen en fila mientras él (o un voluntario) se coloca al frente.
- Todos deberán observar con mucho detenimiento al que está al frente.
- Luego de unos minutos, el voluntario se sale del salón o se coloca detrás de los participantes, y modifica algo de su apariencia (se quita un arete, se desabrocha un botón, se cambia el reloj, etc.)
- Vuelve a colocarse delante del grupo que deberá descubrir cuál fue el cambio que realizó. Quien lo adivina, toma el turno de pasar al frente.
- El animador pregunta a todos cómo se sienten y luego invita a una breve reflexión sobre la atención que debemos prestar a los pequeños detalles.

EVALUACIÓN

1. Enumere 3 características cognitivas del niño preescolar desde cada una de las perspectivas (Piaget y Vigotsky)

Sesión: Sesión 4					
Título: Competencias					
Objetivo general: Que los asistentes conozcan el porqué de la importancia de las competencias en los niños preescolares					
TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
▪ Competencias	▪ Conocer la postura de cada uno de los participantes respecto a las competencias.	▪ Debate	Saludar al grupo y mencionar que se comenzará a hablar acerca de la educación por competencia, se preguntará que son las competencias (de manera breve ya que en la sesión 5 se profundizará en esto). Se dividirá al grupo en 2 equipos, uno defenderá el trabajo por competencias y el otro lo refutará.	20 minutos	
▪ Presentación de los antecedentes de las competencias	▪ Lograr que los participantes conozcan acerca de los antecedentes de las competencias	▪ Presentación	Se realizará una presentación acerca de los antecedentes de las competencias.	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de power point
▪ Actividad sobre el origen de las competencias.	▪ Lograr que los participantes conozcan acerca del origen de las competencias.	▪ Basquetglobo	Realizaremos la actividad basquetglobo ⁹¹ . *H en la que se abordarán a los autores principales del origen de las competencias: Freinet y Dewey	40 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Cucharas • Ideas de cada autor escritas en diferentes papeles
▪ Origen de las competencias	▪ Lograr que los participantes tengan una idea más clara acerca del origen de las competencias	▪ Reunión en corrillos	Se dividirá al grupo en varios equipos, dando a cada equipo revistas para que realicen un mapa mental acerca del origen de las competencias. *I	40 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Revistas • Tijeras • Cartulinas • Pegamento
▪ Competencias	▪ Lograr que los participantes identifiquen las diferentes competencias trabajadas durante la actividad.	▪ Actividad: Lenguaje de sordos	Se realizará el cierre del día por medio de la actividad "Lenguaje de sordos" ⁹² *J	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Tantas hojas y lápices como participantes haya. • Dos dibujos como se sugiere en el número 1 del desarrollo.
▪ Evaluación	▪ Conocer que son las competencias para los asistentes	▪ Cuestionario	Daré a los participantes un cuestionario para conocer su definición de competencias.		

⁹¹ LÓPEZ Gil, Miguel Ángel, 500 Dinámicas Grupales. Para un aprendizaje significativo.

⁹² 500 dinámicas grupales. P. 112.

Sesión 4:

*H Basquetglobo

- Se colocará al frente y a la vista de todos la palabra Antecedentes y los dos autores principales de los mismos (Dewey y Freinet). Ej.

ANTECEDENTES

FREINET	DEWEY

- Los participantes formarán un círculo y a cada quien se le entregará una cuchara, que sostienen por el mango con la boca.
- Al empezar la música, el globo debe pasar de la cuchara de un participante a la de otro, sin tocarlo con las manos
- Cuando la música se detiene, el participante que tiene el globo debe lanzarlo con fuerza con su cuchara, para meterlo en la caja colocada en el centro del círculo.
- Si el globo cae fuera de la caja, se le dará alguna característica de alguno de los autores y deberá colocarlo en el autor correcto:

DEWEY

- **Filósofo, psicólogo y educador estadounidense**
- **Sostenía que los seres aprenden mediante el enfrentamiento con situaciones de la vida misma, con experiencias reales**
- **No hay aprendizaje efectivo que no parta del interés del niño**
- **Criticaba a los tradicionalistas por no relacionar las asignaturas del programa de estudios con los intereses y las actividades diarias del niño**

FREINET

- **Maestro de zona rural**
- **Es imprescindible basar la educación en:
Los intereses de los niños**

En sus posibilidades, en sus necesidades y deseos

El trabajo cooperativo

La naturaleza y la sociedad.

- **Relación concreta entre el quehacer de la escuela y el quehacer social**
- **El trabajo escolar es concebido como una actividad orientada a un fin y las grandes etapas educativas**

- Continúa el juego hasta que hayan colocado todas las características tanto de Dewey como de Freinet.

***I “Mapa mental”**

- Se dividirá al grupo en equipos
- A cada equipo se le entregará revistas, tijeras y pegamento para que realicen un mapa mental acerca del origen de las competencias.
- Cada equipo tratará de explicar lo que intento decir otro equipo, interpretando su mapa mental

***J “Lenguaje de sordos”**

- Sentados los participantes se les reparten hojas y lápices con los que realizarán dos dibujos, siguiendo las indicaciones que se les den, ejemplo “en la parte de abajo hay un cuadro parado en una punta; colocado arriba de este cuadro hay otro cuadro parado también de punta sobre la punta del otro. etc.”
- El animador, de espaldas al grupo describe el primer dibujo. Los participantes no pueden hablar ni hacer preguntas. El ejercicio se repite con la figura 2, ahora explica frente al grupo y todos pueden hablar y hacer preguntas (obviamente sin ver el dibujo)
- Finalizados los dos ejercicios, los participantes muestran sus dibujos y los comparan en ubicación, tamaño, logro, etc.
- El grupo opina en torno a la dinámica ¿Cuál de los dibujos se parece más al original? ¿Qué competencias se trabajaron durante la actividad?

EVALUACIÓN

1. **De acuerdo a lo abordado en la sesión y a tu experiencia, proporciona tu definición de competencias**

Sesión: Sesión 5

Título: **Competencias y Programa de Estudio**

Objetivos generales:

- **Que los participantes conozcan con detalle a lo que se refiere el término competencia.**
- **Lograr que los participantes conozcan el programa de educación preescolar, ya que es en el que se debe basar su labor escolar**

TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA E-A	TIEMPO	MATERIALES
▪ Conceptualización de competencias	▪ Lograr que los participantes identifiquen mejor el término competencias	▪ Actividad: "mímica"	Se saludará al grupo y se les comentará que se continuará trabajando acerca de las competencias y que para ello se dividirán en equipos, cada equipo representará al menos 3 palabras relacionadas con el término competencias. *K	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Pluma
▪ Antecedentes del Programa de Educación Preescolar	▪ Lograr que los participantes identifiquen las competencias trabajadas durante la actividad.	▪ Lluvia de ideas	Todo el grupo comentará acerca de las competencias que necesitaron para entender o transmitir las palabras al resto del equipo.	10 minutos	
▪ Definición del término competencias	▪ Lograr que los participantes tengan una idea clara de a lo que se refiere el término competencias.	▪ Lluvia de ideas	Por medio de una lluvia de ideas entre todas realizarán una definición al término "competencia".	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Hojas de rotafolio
• Antecedentes del Programa de Educación Preescolar	▪ Que los asistentes conozcan de dónde surge el Programa de Educación Preescolar	▪ Reunión en corrillos.	Se comentará a los asistentes que se comenzará a abordar el Programa de Educación Preescolar, llamado actualmente Programa para la educadora, para ello comenzaremos dividiendo al grupo en equipos, a cada equipo se le entregarán varias tarjetas con los antecedentes del programa, los cuales deberán acomodar en orden. Se revisará entre todo el grupo que los hayan colocado en orden.	15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas que contengan los antecedentes
➤ Características del Programa de Educación Preescolar	▪ Lograr que los participantes conozcan la forma en que está dividido el Programa.	▪ Lluvia de ideas	Por medio de una lluvia de ideas recordarán los campos formativos por los que está compuesto el programa, así como sus características.	15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Hojas de rotafolio
➤ Competencias	▪ Lograr que los participantes identifiquen sin problemas las competencias y los aspectos abordados en el Programa		Se llevará a cabo la actividad "Organizando las competencias" *L	25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de rotafolio que contengan los campos formativos. • Cuadros adhesivos • Tarjetas con los aspectos del PE
➤ Competencias trabajadas en una actividad	▪ Lograr que los participantes identifiquen las competencias en diversas actividades.	▪ Actividad: "Tómala por la cola"	Se realizará el cierre por medio de la actividad: "Tómala por la cola" ⁹³ *M Al terminar todo el grupo comentará acerca de las competencias que se trabajaron durante la actividad.	20 minutos	
➤ Evaluación	▪ Conocer si los interesados conocen el Programa de Estudio 2011	▪ cuestionario	Realizaré un cuestionario para saber lo que los interesados conocen del Programa	5 minutos	

⁹³ 500 dinámicas grupales. P. 190

Sesión 5:

***K “La mímica”**

- Un jugador hace de conductor del juego y prepara una lista de unas cuatro palabras relacionadas con el término competencia para ser representadas. Los demás participantes se dividen en dos grupos y se sitúan a unos metros del conductor.
- Un jugador de cada grupo va hacia el conductor y éste les dice la palabra que deben representar. Los jugadores vuelven corriendo a su grupo a escenificarla sin hablar.
- Cuando alguien adivina la palabra, acude a decírsela al conductor para que le diga la siguiente y representarla a su vez.
- Gana el grupo que finaliza antes la lista preparada por el conductor del juego,

***L “Organizando las competencias”**

- Se dividirá al grupo en 6 equipos, a cada equipo se le asignará un campo formativo, se repartirá a cada uno diversas tarjetas con los aspectos, se les solicitará que acomoden cada uno de los aspectos en las diferentes competencias.

***M “Tómala por la cola”**

- Se invitará a todos los participantes a colocarse en círculo, sentados en sillas o en el suelo, y se les explicará en qué consiste la dinámica.
- Cada persona dirá una palabra, y el que le sigue tendrá que continuar con otra palabra cuya primera letra sea la misma que la última del anterior, en forma rápida. Cuando una persona no encuentra pronto la palabra, el compañero que le sigue continúa donde se quedó el anterior.
- La persona que tarda varios segundos o que se equivoque pierde y sale de la dinámica.

Evaluación

- 1. Menciona los campos formativos que se trabajan en el Programa**
- 2. Menciona 5 competencias que se trabajan en preescolar.**

Sesión: Sesión 6

Título: Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

Objetivo general: Qué los participantes conozcan lo que son las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, así como sus usos dentro del ambiente escolar.

TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
➤ Estrategias de enseñanza y de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Conocer lo que los participantes saben acerca de las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas 	Se saludará al grupo, se les preguntará acerca de lo que creen que son las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje, así como su uso. Todas las ideas serán anotadas en un papel de rotafolio	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Plumones Hojas de rotafolio
➤ Conceptualización de estrategias de enseñanza y de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Definir lo que son las Estrategias de enseñanza y de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Reunión en corrillos 	Se dividirá al grupo en equipos, cada equipo realizará una definición con todas las ideas escritas. Cada equipo expondrá su definición al resto del grupo por medio de la actividad "Jeroglífico" ⁹⁴ *N Finalmente, y basándose en todas las definiciones dadas se realizará una entre todos, de forma escrita	50 minutos	
➤ El juego como desarrollo de competencias en preescolar	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que los participantes realicen un juego que desarrolle competencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Reunión en corrillos 	Se dividirá al grupo en equipos, al azar cada equipo tomará un papelito en el que vendrá anotadas las especificaciones para la realización de su juego. *O	50 minutos	
➤ Cierre de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> Aclarar algunas dudas que tengan los participantes 	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas 	Se preguntará al grupo acerca de las dudas que hayan surgido a raíz de la actividad que se está realizando.	5 minutos.	
➤ Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Conocer algunas estrategias que los participantes usan en las aulas. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario 	Realizaré un cuestionario para conocer algunas estrategias usadas en el aula	5 minutos	

⁹⁴ Miraflores, Emilio. *Juegos para días de lluvia. Adaptados al aula y espacios cerrados*, p. 49.

Sesión 6

***N Jeroglífico**

- Cada equipo presentará al resto de las participantes unos gráficos que tendrán que descifrar, dichos gráficos tendrán que ver con la definición de estrategias E-A
- Los gráficos pueden ser letras, dibujos, números, etc.

***O Características para la elaboración del juego**

- A cada equipo se le repartirá solo la competencia y aspecto del cual realizarán su juego, eligiendo cada equipo el aprendizaje esperado.
- Se les repartirán la siguiente información del grupo para el cual realizarán el juego:
 - ✓ Número de alumnos
 - ✓ Características del grupo con énfasis en los aspectos relacionados con la competencia por trabajar
 - ✓ Datos generales del grupo
- Durante esta sesión solo se pondrán de acuerdo en el juego a realizar, exponiéndolo al resto del grupo en las siguientes dos sesiones.

Evaluación

- 1. Enlista algunas de las estrategias que utilizas para enseñar**
- 2. Menciona algunas estrategias que facilitas a tus alumnos para que aprendan**

Sesión: **Sesión 7 y 8**

Título: **El juego como estrategia de enseñanza y de aprendizaje en el desarrollo de competencias**

Objetivo general: **Lograr que los participantes planeen un juego por medio del cual puedan desarrollar competencias en sus alumnos.**

TEMA	OBJETIVOS	TÉCNICAS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	TIEMPO	MATERIALES
➤ El juego como desarrollo de competencias en preescolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Que los participantes lleven a cabo una actividad con la que se den cuenta de cómo el juego puede ayudarlas en su labor diaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reunión en corrillos 	En equipos realizará un juego que desarrolle un aprendizaje esperado. Presentarán el juego que realizaron y al terminar el resto del grupo deberá adivinar la competencia, aspecto y aprendizaje esperado en el cual está basado su trabajo. Cada trabajo será evaluado por medio de una rúbrica.	100 minutos	
➤ Conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer la manera en que el taller les pueda ayudar en su labor diaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lluvia de ideas 	Por medio de una lluvia de ideas opinarán acerca de la importancia de desarrollar competencias por medio del juego y no por simples trabajos escolares.	10 minutos	
➤ Evaluación del curso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer acerca de lo que hay que mejorar o mantener en la realización del taller 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario 	Calificarán el taller por medio de un cuestionario	10 minutos	

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios	Óptimo	Medio	No Suficiente
Implementación de un aprendizaje esperado en el juego	Incluyeron un aprendizaje esperado dentro del juego	Incluyeron parte de un aprendizaje esperado dentro del juego.	No incluyeron un aprendizaje esperado dentro del juego
Implementación de un juego llamativo	El equipo fue capaz de desarrollar un juego atractivo	Al equipo le faltó desarrollar más técnicas que llamaran la atención	El equipo desarrollo un juego que no llama la atención
Implementación de un juego en donde se desarrolle adecuadamente el aprendizaje esperado seleccionado.	El juego desarrolla completamente el aprendizaje esperado	El juego desarrolla una parte del aprendizaje esperado	El juego no desarrolla el aprendizaje esperado
Implementación de un juego que motive la participación de todos los involucrados	En todo momento se motiva a la participación	En algunas ocasiones se motiva a la participación	No se motiva la participación
Se refiere al uso de material didáctico	Se toma en cuenta el uso de material didáctico	Se toman en cuenta solo algunos materiales, los cuales no serían suficientes durante la actividad.	No se hace mención a ningún material didáctico

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

Sírvase evaluar cada una de las siguientes afirmaciones

	Taller	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	Cómo califica la duración del taller en relación con los contenidos y actividades realizadas					
2	El propósito del taller cumplió con sus expectativas académicas					
3	Los contenidos son congruentes con el propósito del taller					
4	Los contenidos del taller enriquecen su práctica laboral					
5	Las actividades fueron congruentes con el propósito del taller					
6	Las actividades enriquecen su práctica laboral					
7	Los recursos utilizados fueron pertinentes en cuanto a la temática del taller.					

	Persona facilitadora	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	La persona facilitadora mostró dominio de los contenidos durante el taller					
2	La persona facilitadora mantuvo una comunicación fluida y oportuna con los participantes a lo largo del taller					
3	La persona facilitadora realizó realimentaciones que favorecieron su proceso de aprendizaje					
4	La persona facilitadora mostró cordialidad durante todo el taller					

¿Modificaría algún (os) aspecto (s) del taller?

Sí ()

No ()

¿Cuáles?

En el espacio, le invitamos a hacer los comentarios que considere pertinentes con respecto al taller. Sus opiniones son de suma importancia para nosotros.

Finalmente, en una escala del 1 al 10, donde 1 corresponde a la calificación más baja y la 10 a la más alta ¿Cómo calificaría este taller en general?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

PLANEACIONES COMPARATIVAS: ANTES Y DESPÚES DEL TALLER

Realicé dos planeaciones de lo que se espera cambie después del taller, en la planeación de “antes” se trabaja solo con actividades dentro del salón en las que se habla mucho de sus experiencias, sin embargo, en ocasiones los niños no encuentran las palabras para expresarse correctamente. En la de después se trabaja basándose en juegos.

ANTES

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo personal y social	ASPECTO: Relaciones interpersonales
COMPETENCIA: <ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía. 	
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> Muestra disposición a interactuar con otros niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros. 	
TIEMPO: 1 día (1:35 min)	MATERIAL: hojas, crayolas y lápiz.
<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDÁCTICA “Mis amigos”</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntaré a los niños acerca de lo que es la amistad, y acerca de sus amigos. Solicitaré que realicen un dibujo de sus amigos Pediré a los niños que se pongan de pie y que levanten los brazos con los ojos cerrados. Levántense sobre las puntas de los pies como si quisieran tocar el techo. Abran los ojos y siéntense. Cierren los ojos y ahora piensen en un amigo que no sea de esta escuela. Obsérvenlo atentamente con la imaginación, ¿cómo es? Ahora imaginen que juegan con él. Imagínense que su amigo está ahora en este grupo, ¿Qué les gustaría hacer con él? ¿Qué tipo de juegos harían? Realícenlo con la imaginación. Ahora tomen a su amigo de la mano y acompáñenlo a casa. Despidanse. Vuelvan aquí y abran los ojos; miren el entorno ¿tienen amigos en este grupo? ¿Qué niños son amigos suyos? Preguntaré ¿qué significa ser amigo?, ¿qué cosas pueden hacerse con los amigos? ¿a qué les gusta jugar con sus amigos?, pediré que realicen un dibujo en el que plasmen el juego que más les gusta jugar con sus amigos. 	

DESPUÉS

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo personal y social	ASPECTO: Relaciones interpersonales
COMPETENCIA: <ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.	
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none">• Muestra disposición a interactuar con otros niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.	
TIEMPO: 1 día (1:35 min)	MATERIAL: 2 pelotas
<p style="text-align: center;">Los dos amigos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nos reuniremos en el patio y pediré a todos los niños que se coloquen de pie formando un círculo, mirando todos hacia el interior.2. Un jugador coge una de las pelotas y la otra se la da al jugador que quede más alejado de él.3. Las dos pelotas representan a dos amigos que están enojados y no quieren encontrarse. Cuando se inicia el juego, el jugador que tenga una de las pelotas la pasa rápidamente al de la izquierda o al de la derecha intentando que no le lleguen a él las dos pelotas al mismo tiempo.4. Las dos pelotas no pueden lanzarse, sino que deben pasarse de mano en mano. Si un jugador lanza la pelota, el siguiente no tiene por qué recogerla, y está siguen siendo de quien la tenía.5. Cuando a un jugador le llegan las dos pelotas a la vez, queda eliminado.6. Se van eliminando jugadores hasta que sólo quedan tres en el juego.	

CONCLUSIONES

Lograr una educación por medio del juego puede ser posible, el juego se encuentra inmerso en muchas de nuestras actividades cotidianas, sin el simplemente todo sería monótono y estresante. Varios aspectos intervienen durante la construcción del ser humano y dentro de este desarrollo tiene una importancia relevante el juego, por medio del cual se desarrollan diversas habilidades, aptitudes y destrezas.

Al momento en que ingresan al kínder (2 o 3 años) los niños se muestran apartados, inseguros, en una etapa egocéntrica en la que piensan que son lo único, que todo es para ellos, poco a poco van adquiriendo la idea de que todos los materiales se comparten, que tienen la opción de jugar con más de un compañero, que pueden adquirir diversos conocimientos y el lograr esto es en gran medida gracias al juego, por medio de él, los niños interactúan de una manera diferente con sus compañeros, se conocen, hablan y se ayudan cuando lo necesitan, van entendiendo la importancia de las reglas, si respetan las reglas dentro del juego y esperan su turno para participar y de más, será más fácil que dentro de un aula respeten reglas y esperen turnos, esto facilitará el trabajo y ayudará a que todos tengan un desarrollo integral.

Sin duda estoy convencida que el juego ayuda en el desarrollo de competencias dentro del preescolar, el tener un contacto cercano con los niños (dentro de mi trabajo) me permite asegurarlo, y la investigación realizada me ayudo a dar las bases para demostrar la importancia del juego dentro del desarrollo humano.

Por otro lado, y en lo que respecta a la tecnología, nos encontramos en un mundo en el que la tecnología nos está sobre pasando, incluso dentro de las aulas ya es utilizada, no descarto que el juego tecnológico pueda ayudar en el desarrollo de los niños, sin embargo, tengo la firme idea de que nada puede sustituir al juego presencial, el que permite interactuar, correr, gritar, ayudar, respetar, en fin, infinidad de cosas que solo se consiguen “jugando” . El juego no solo permite al niño todo lo mencionado también le permite expresar sus sentimientos, ampliar su vocabulario, su atención, su memoria y su concentración.

Si diéramos al juego el valor que merece lograríamos mejores y mayores resultados en cada uno de nuestros niños, lograríamos un desarrollo más completo:

“el juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar, le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo y la acción de este sobre el mundo, conocer a otras personas y generar relaciones sociales, desarrollar vocabulario y propicia la imitación de roles importantes en la generación de juego simbólico”⁹⁵

Nos encontramos en una sociedad en la que los trabajos buscan personas “competentes”, por ello la educación básica está encaminada a las competencias, no estoy en contra de las competencias ya que considero, como lo mencionó Freinet, que las personas deben ser “educadas para la vida” (de ahí surgen las competencias), sin embargo, creo que la escuela no incluye en su Plan de Estudios todo lo que puede adquirir un niño, un niño es capaz de obtener muchos más “competencias” de las mencionadas ahí. Los niños a esa edad los considero como “esponjas” que absorben cuanto les des y mientras más se les ofrezca mayor será su desarrollo’.

Considero que mi labor como pedagoga es precisamente el buscar la manera en que algunas estrategias pueden ayudar a lograr un desarrollo integral en los seres humanos, y estoy plenamente convencida de que gran parte de lo que desarrollamos se debe al preescolar, bien sabemos que la primera educación se da en casa, sin embargo es en el preescolar en dónde se dan las bases para ampliarlas o desarrollarlas, nos hace más independientes, más responsables, empáticos, sociales, y es precisamente por medio del juego que se puede lograr lo que estamos perdiendo, desde la interacción con las demás personas hasta el respetar diversas reglas, el juego nos da la oportunidad de lograr un desarrollo integral desde pequeños.

El taller “Aprendo jugando” ofrece a las docentes las herramientas prácticas y teóricas necesarias para poder implementar el juego en sus planeaciones diarias, con la finalidad de desarrollar competencias en los niños. Dentro del colegio, en el que presto mis servicios como pedagoga, me encargo de realizar los diagnósticos de cada uno de los niños y a realizar las planeaciones de las maestras, dentro de las cuales consideré la realización de juegos para poder desarrollar las competencias en los niños, y me di cuenta que es posible lograrlas por medio del juego, en todos los campos formativos es posible plantear una actividad lúdica, y fue por ello que el taller lo encamine a las personas que trabajan con niños,

⁹⁵ HÉRNANDEZ VALBUENA, Carolina. *Didáctica y estrategias en el aula de educación preescolar*, p.

especialmente a las maestras y lo realice por medio de juegos para que recuerden y noten la importancia del juego en el desarrollo humano. Realice una rúbrica para la evaluación del taller para poder hacer una valoración completa de lo aprendido a lo largo del taller. Mi intención al finalizar el taller no es el lograr que ya no se trabaje como estamos acostumbrados, sino que se abra el panorama y logremos incluir los juegos dentro de las planeaciones, ya que para mi es una buena estrategia para lograr el aprendizaje de los niños.

FUENTES CONSULTADAS

Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ, Luis, Enrique Soler, et. al. *Enseñar para aprender procesos estratégicos*, 3a ed. España: CCS, 1999, 423 p.
- ANIJOVICH, Rebeca y Silvia Mora. *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor, 2009, 128 p.
- ARZENCANG, Noemí. *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, Ediciones Manantial, 160 p.
- BARRON TIRADO, Concepción. *Currículum y actores. Diversas miradas*. Distrito Federal: UNAM Coordinación de Humanidades, Centro de Estudios sobre la Universidad, 2004, 228 p.
- BIBER, Barbara. *Educación preescolar y desarrollo psicológico*. Distrito Federal: Gernika, 1986, 431 p.
- CARRETERO, Mario, J. L. Castillejo Brull, Amparo Acosta, et. al. *Pedagogía de la educación preescolar*. México: Santillana 1992, 340 p.
- DÍAZ BARRIGA, Frida. *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida* México: Mc. Graw Hill, 2006. 171p.
- DÍAZ VEGA, José Luis. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Editorial Trillas, 1997, 232 p.
- DOMÉNEC BAÑERES, et. al. *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó; Caracas: Laboratorio educativo, 2008, 130p.
- EL'KONIN, Daniil B. *Psicología del juego*. Tr. de Venancio Uribes. Madrid: Visor, 1985, 274p.
- FRADE, Laura. *Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta bachillerato*, 2ª ed. Distrito Federal, 2009, 415 p.
- HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. *Paradigmas en psicología de la educación*, 15ª ed. México: Paidós 1998, 267 p.
- HERNÁNDEZ VALBUENA, Carolina, *Didáctica y estrategias en el aula de educación preescolar*, Bogota: Universidad Santo Tomas 2010, 222p.
- LÓPEZ GIL, Miguel Ángel. *500 dinámicas grupales para un aprendizaje significativo*
- MAYA BETANCOURT, Arnobio. *El taller educativo ¿Qué es? Fundamentos, como organizarlo y dirigirlo, como evaluarlo*. Santafe de Bogotá, Colombia Cooperativa Editorial Magisterio 1996, 228p.
- MEDURA, Olga. *Técnicas grupales y aprendizaje afectivo: hacia un cambio de actitudes*, 2ª ed. Buenos Aires: Humanitas 1980, 128p.
- MEECE, Judith L. *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*. México Mc. Graw Hill, 2000, 394p
- MONEREO, Carles, *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. 10 ed. Barcelona: GRAO 1994, 191 p.

- PERRENOUD, Philippe Construir *competencias desde la escuela*. Santiago de Chile: J. C. Sáez, 2008, 125p
- REYES GÓMEZ, Melba. *El taller en Trabajo Social*. En: Kisnerman, N. Op Cit. En El taller educativo. Arnobio Maya Betancourt,
- SEP, *Programa de Educación Preescolar 2014*
- SEP, *Programa de Educación Preescolar 2011*

Referencias electrónicas.

- http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=competencia consultada el 14 de septiembre de 2011.
- <http://www.oei.org.co/iberfop/documentos/40-conce.pdf> consultada el 11 de septiembre de 2011
- <http://blog.tiching.com/las-10-mejores-frases-sobre-educacion/> (consultado el 29 de abril de 2013)
- <http://rejuega.com/blog/juego-aprendizaje/juego-libre/francesco-tonucci-20-frases-sobre-el-juego-infantil-para-reflexionar/> (consultado el 13 de marzo de 2014)
- http://www.frasecelebre.net/temas/varios/juego_4.html (consultado el 11 de junio de 2016)
- http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm (consultado el día 10 de febrero de 2018)