

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

“EL USO DE LA LUDOTECA INFANTIL COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA EDUCACION PRESCOLAR”

Autor: Ilse Yamilt Mendoza Márquez

**Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Cultura Física y Deporte**

**Nombre del asesor:
Luis Andrés Saavedra Fabela**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





**EL USO DE LA LUDOTECA INFANTIL COMO HERRAMIENTA DIDACTICA
EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE NIÑOS DE 5
AÑOS EN LA EDUCACION PRESCOLAR.**

LICENCIATURA EN CULTURA FISICA Y DEPORTE

Que se presenta para obtener el título de
Licenciado en Cultura Física y Deporte

Presenta

C. Ilse Yamilt Mendoza Márquez

Asesor: Luis Andrés Saavedra Fabela

Morelia, Michoacán, México

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	3
CAPÍTULO UNO	
FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACION	
1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Pregunta de investigación	20
1.3 Objetivo de investigación.....	20
1.4 Hipotesis de la investigacion.....	21
1.5 Justificación	22
1.6 Delimitación	25
1.7 Metodología	26
1.8 Matriz de congruencia.....	26
CAPÍTULO 2.	
MARCO DE SUSTENTO	
2.1 Breve historia de Nivel de Preescolar en México.....	29
2.2 Concepto de Enseñanza y de Aprendizaje.....	34
2.3 Características y tipos de Enseñanza y Aprendizaje.....	36
2.4 El Proceso Enseñanza-Aprendizaje del Alumno del Nivel de Preescolar.....	43
2.5 La evaluación del Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	46
CAPITULO TRES	
MARCO TEORICO	
3.1 Origen y Concepto de Ludoteca Infantil.....	53
3.2 Características de la ludoteca infantil	58
3.3 Beneficios de las Ludotecas	65
3.4 Tipos de Ludotecas	67
3.5 La ludoteca infantil y la educación física.....	71
CAPÍTULO CUATRO	
LA RUTA METODOLÓGICA	
4.1. Contexto de la investigación.....	78
4.2 Diseño de la investigación	80
4.3 Aplicación de instrumentos	82
4.4 Codificación de los resultados	91
4.5 Sugerencias de atención	94
CONCLUSIONES	96
BIBLIOGRAFÍA	100

INTRODUCCION

La presente investigación titulada **El uso de la ludoteca infantil como herramienta didáctica en el desarrollo de habilidades y destrezas de niños de 5 años en la educación preescolar**, se llevó a cabo en la Ludoteca de AUDITORIA SUPERIOR DE MICHOACAN (ASM), que centra en una de las dimensiones del desarrollo humano que es: la lúdica, puesto que, su importancia en la formación del individuo en sus primeros años de vida, puede ser un elemento de apoyo en el desarrollo del niño además de ser una alternativa de su desarrollo integral.

Se ha observado que, en algunos sectores de la ciudad de Morelia, Michoacán la carencia de espacios específicamente las ludotecas en los trabajos de empresas privadas, como de gobierno que son muy escasas y toda la formación y el desarrollo integral del niño fuera de las escuelas son sustituidas por televisiones o aparatos electrónicos como Tablet, celulares, videojuegos, dejando de lado la actividad física o actividades lúdicas.

Hoy en día papá y mamá trabajan por la necesidad económica, debido al estímulo del consumo, entre otras cosas, por lo tanto, la actividad de convivencia con sus hijos es muy poco, además si le sumamos la falta de actividad física de sus niños son nulos o solo por ciertos momentos. Los lugares lúdicos de los niños son reducidos o peligrosos para su seguridad, debido a que la mayoría de los juguetes imitan armas de guerra, los juegos computarizados o videojuegos son violentos, con poco contenido educativo y en su mayoría conlleva al aislamiento del niño, limitando su sociabilidad y su comunicación con la familia.

Al tomar en cuenta que los niños aprenden de distintas maneras y una de ellas es a través del juego, se han presentado varias inquietudes, por las cuales se decidió abordar este tema en la presente investigación, en la edad de preescolar, el factor lúdico es indispensable para el desarrollo de habilidades y destrezas del

menor, de este modo, en el tema de la investigación los involucrados son los niños que cursan el grado de preescolar, en el cual no todos aprenden de la misma manera y algunos muestran problemas de aprendizaje. Entonces, el juego es un tópico común para la institución porque a través de este interactúan y socializan los estudiantes, los profesores pueden generar estrategias didácticas de juego para emplearlas en la enseñanza que se emplean en las ludotecas.

La mencionada sociabilización se origina, desde que el niño se encuentra en una etapa en la que el juego le resulta llamativo, en algunos casos, los docentes no se preocupan por la importancia del factor lúdico en la enseñanza, lo cual provoca que no se le otorgue el valor que amerita, para resolver este problema sería conveniente conocer los distintos juegos que existen para fomentar al aprendizaje de los niños, que se empleen de forma adecuada en el aula y se les conceda una importancia significativa.

La necesidad de implantar la actividad lúdica en la escuela no proviene únicamente desde el área de la educación física, sino que, como ejemplo ideal de actividad integral favorecedora de otros aprendizajes, llega más allá. Las doctrinas de Fröebel, Montessori, Decroly, Claparède y otros, andaban demostrando por toda Europa las virtualidades educativas de la actividad lúdica, gracias a la difusión de la prensa pedagógica, las traducciones de sus obras y a los viajes y estancias de educadores en países europeos como los promovidos por la Junta para Ampliación de Estudios, pronto comenzaran a calar estos postulados y otras corrientes pedagógicas europeas en nuestro país.

Así, las aplicaciones de estos juegos a la educación de los sentidos y a aprendizajes como la lecto-escritura, geometría y aritmética o la educación social, con unos excelentes resultados, convencen poco a poco a aquellos maestros y educadores que apuestan por la renovación de las prácticas pedagógicas y creen en las posibilidades educativas del juego como elemento formativo de primer orden.

Aunque muy lentamente, de manera minoritaria o reducida a experiencias puntuales y ahondando más en el discurso teórico que en el práctico, vemos como en el preescolar va acogiendo a la actividad lúdica en su seno, sí bien al principio los ensayos son muy tímidos, casi siempre motivados desde la perspectiva de la educación física y mezclados entre los deportes u otras actividades paralelas a la acción escolar, existen determinados educadores absolutamente convencidos de su poder pedagógico y las iniciativas del contacto con corrientes foráneas de renovación pedagógica se hacen extensibles a todas las demás áreas educativas.

Y es que, aunque partiendo o primando cada uno de los diferentes ámbitos educativos (físico o corporal, intelectual o cognoscitivo, cívico o social, creativo o estético) que son los que arrastran o impulsan a recomendarlo o implantarlo, acaban siempre por considerar la integralidad y virtudes de la actividad lúdica en todas sus vertientes. A todas estas iniciativas prácticas y cambios en el pensamiento pedagógico español respecto a la actividad lúdica desde las diferentes perspectivas, centramos nuestro trabajo, atendiendo y utilizando la historia contemporánea para poder ir observando la evolución en las concepciones y prácticas educativas a lo largo de más de un siglo y medio.

En la presente investigación partimos del planteamiento de que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud lúdica, se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría (características muy alejadas de lo que consideramos como verdadero juego), degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de la motivación que provoca el juego en el educando.

Por lo tanto y con el fin de acotar y delimitar nuestra investigación, consideraremos aquí todas aquellas actividades, ideas o planteamientos que se planifican y que poseen en su caracterización aquellos rasgos que consideramos

lúdicos. Si bien ello no exime de que en la práctica acaben derivando en actividades tradicionalmente escolares o meramente académicas e intelectualistas, debido al afán de didactismo o aplicación del juego que muchos educadores pretenden añadir a las actividades lúdicas, para obtener siempre un fin instructivo, dejando de ser juego para pasar a convertirse en otra cosa.

Puesto que no es esta una investigación de carácter psicológico, pasamos por alto la abundante bibliografía y trabajos existentes respecto a las relaciones del juego y el desarrollo evolutivo o meramente cognitivo del niño, puesto que a ello ya se han dedicado otras personas. Tampoco nos detenemos excesivamente a repasar las numerosas teorías del juego ni su contenido epistemológico, aunque las tengamos en cuenta por la influencia que han tenido en el pensamiento educativo.

Nuestra investigación es pues, de carácter histórico, buscando apoyo y basándose en todas aquellas publicaciones pedagógicas de carácter periódico y órganos de expresión docente más importantes de cada momento histórico estudiado (Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, Revista de Pedagogía, La Escuela Moderna, Boletín de la Escuela Moderna, Escuela Española, El Magisterio Español, Servicio, Vida Escolar, Revista de Educación, Didascalía, Revista Española de Pedagogía, Mundo Escolar, Bordón, Cuadernos de Pedagogía) así como en monografías, manuales utilizados en las Escuelas Normales, reuniones científicas y congresos, legislación educativa, junto a una serie de memorias técnicas presentadas por algunos maestros de principios de siglo XX.

En este recorrido por la historia contemporánea, atendemos a diferentes categorías o tópicos que nos ayudan a definir, conocer y estructurar mejor nuestro trabajo, con el fin de presentar de una manera más clara, diferentes aspectos de la mentalidad docente y la práctica pedagógica entorno a la actividad lúdica como elemento educativo.

Para sistematizar nuestra exposición dividimos el trabajo en cuatro capítulos en donde el primero lleva por nombre **Fundamento de la Investigación**, mismo que aborda la construcción del problema de estudio, señalando las distintas formas en cómo se presenta la situación problemática que da inicio a la presente indagatoria, además de señalar el objeto de estudio, las razones del porque es importante analizar el tema del documento, así como todo aquel elemento que fortalece a este.

El capítulo dos es el **Marco de Sustento** se encuentran los conceptos que conforman dan firmeza a esta investigación tales como educación, el niño de preescolar, juego, lúdica, socialización infantil, ludoteca. Esta ocupa el tema central de esta tesis, para recalcar que hacen falta espacios lúdicos – recreativos, darnos cuenta que el juego (lúdico) y que el espacio de las ludotecas son una herramienta necesaria para estimular el juego, ya que es el principal elemento educativo que tiene un niño.

El capítulo tres se titula **Marco teórico**, donde se habló de las teorías en el desarrollo físico del niño de educación preescolar, se retoman las aportaciones de autores de educación física, así como de la cultura física, para así poder señalar en donde la ludoteca infantil y la educación física se unen en el desarrollo integral del menor, cuáles serían las estrategias de atención y que aportaciones en el desarrollo de habilidades y destrezas tendría el menor que asiste a estos espacios de la ludoteca.

En capítulo cuatro lleva por nombre **Metodología de la Investigación**, en el que se hace mención del diseño de la tesis, las características y cualidades del contexto de estudio, lugar donde se realizaron las actividades que sirven como indagatoria para conocer el sujeto y el objeto de estudio, aunado a presentar todos los instrumentos de investigación realizados, con sus debidas interpretaciones, que nos permite dar respuesta a la pregunta de investigación.

Además, este documento recepcional cuenta con las conclusiones a las que se llegó después de la realización del trabajo de campo; se presentan las fuentes de consulta, los anexos y apéndices, cumpliendo con los requisitos que la Universidad Vasco de Quiroga, solicita a sus alumnos para obtener el título correspondiente en sus carreras universitarias.

CAPÍTULO UNO
FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACION

1.1 Planteamiento del problema

Para conocer la situación que afrontan los maestros a la hora de implementar su rol como educadores, en la presente tesis se ha realizado un rastreo de investigaciones cuyos temas sirven para nutrir teóricamente y despejar dudas para comprender más afondo la problemática que se afronta en este trabajo.

Los siguientes trabajos investigativos, hablan sobre el rol del docente y las dificultades que presentan en el contexto educativo, desde las políticas públicas hasta su propia práctica regulada por los mecanismos de control que comprenden a una institución educativa. Desde esta perspectiva se encontró una tesis perteneciente a la Universidad Javeriana de Colombia, titulada Percepciones de los maestros sobre su rol en la política educativa de los colegios públicos de excelencia para Bogotá en las instituciones educativas distritales Orlando Higuera Rojas y Alfonso López Michelsen. Este trabajo investigativo habla sobre las experiencias del docente en el campo educativo planteando el siguiente problema.

Se ve al maestro solamente como ejecutor de las políticas públicas, a través de su acción pedagógica, pero no se le reconoce su rol activo, propositivo y crítico en el desarrollo de estas políticas, que también lo afectan como sujeto y como pedagogo (Gasca, Méndez y Méndez, 2009, p 15.).

De esta manera, evidencian cierta inconformidad de parte de los maestros, ya que no se les tiene en cuenta participativamente para poder contribuir a la construcción de las políticas públicas que tienen que ver con la educación, en consecuencia, el rol del docente se ve cuartado y subvalorado limitándolo únicamente a las actividades académicas.

Este trabajo es importante para el desarrollo de esta tesis, ya que brinda una perspectiva amplia en cuanto a las limitaciones que sufren los docentes, no solo

desde las directivas sino también desde el gobierno y el desarrollo de las políticas que regulan el funcionamiento de la educación en general. También porque aborda el rol del docente en general, dando a entender que el docente de educación física hace parte del gremio y sin duda alguna su rol y sus capacidades intelectuales para poder aportar a la construcción de políticas públicas también se ven restringidas.

El gobierno y las reformas educativas demandan una educación de calidad donde las funciones del docente son reguladas por mecanismos de control, tal cual, las autoridades o los dirigentes de una determinada institución que dominan, definen y asignan el rol del docente acorde a los patrones socio-culturales que la comprenden.

El programa interdisciplinario de investigaciones en educación (PIIE) de Chile, publica un estudio denominado El Sistema Escolar y la Profesión Docente (Regulación del Rol Docente: algunos mecanismos y condiciones del Sistema que regula el Rol Docente), el cual habla sobre el correcto desempeño de los profesores en los diferentes establecimientos educativos para formar a los educandos acorde al ámbito político y socio-cultural que enmarca a la escuela. Teniendo en cuenta que los actores directivos tienen la facultad de evaluar y juzgar las funciones o el desempeño de un docente, toman la decisión de crear mecanismos que le permitan asignar un rol que se ajuste a los intereses propios de las demandas del gobierno y de la institución, de esta manera, el rol del docente que moldea en su formación como educador sufre una transformación o simplemente lo reforman las directivas, tal y como lo menciona el PIIE.

La calidad de la educación, en última instancia, se decide en la calidad de las prácticas de enseñanza-aprendizaje que los educadores llevan a cabo con sus alumnos en el marco de la institución escolar y de las relaciones de esta con las familias y la comunidad. La calidad y el sentido de las prácticas pedagógicas, a la vez, están frecuentemente condicionadas por el rol del docente, esto es, el rol

que las instituciones asignan a los docentes, tamizado por los deseos que el docente tiene acerca de su quehacer, que se sintetizan, finalmente, en el rol que realmente asumen (Cerdeira, Silva y Núñez, 1991, p. 20).

Alrededor de este planteamiento se puede visualizar que las instituciones educativas y su afán por tener una educación de calidad, devalúa el deseo y la intencionalidad que nace del maestro a la hora de poner en práctica su propio rol, dándole origen a la asignación de un rol que finalmente lo estructuran los directivos.

Análogamente, estas afirmaciones dan la facultad de orientar la problemática que vivencia el Docente de Educación Física, debido a que en algunos contextos educativos su rol como educador se ve manipulado, de tal manera que resulta ser condicionado por las exigencias de la institución.

Esta investigación resulta ser significativa ya que, permite una aproximación en cuanto a las limitaciones que se dan el desarrollo del rol del profesor, debido a que la burocracia, las normas y todo aquello impuesto por la institución, de una u otra manera, alienan la creatividad y el compromiso que tienen el educador físico con los educandos, de esta manera, siempre va estar sujeto a la monotonía, no va tener posibilidades de proponer e innovar en el currículo, por ende en los procesos de enseñanza y aprendizaje como parte del rol asignado en su durante la formación profesional.

Se preocupa por la dificultad que presentan los educadores al implementar su rol en las instituciones educativas, debido a que las estructuras organizativas en la escuela tienden a ser semejantes, reduciendo a la actividad del profesor a un administrador de la clase o un conductor de actividades restringiéndose las interacciones entre profesores y alumnos (Ibarra, 2006. P. 45).

Desde el punto de vista de la educación física, el rol del docente se ve afectado de tal manera que es aminorado a la ejecución de ejercicios físicos prescritos por las directivas sin contemplar que el educador físico puede hacer mucho más que eso. Alrededor del rol del docente existe una investigación realizada en la Universidad de la Sabana realizada por María Elvira Casa Jaramillo y Mónica Guevara que centraron su atención en el juego simbólico y el rol docente, cuyo objetivo general se basa en Describir el rol del docente al proponer juegos simbólicos en preescolar.

Se trata de una problemática donde se ve inverso la práctica docente en pedagogía infantil y el tradicionalismo metodológico que perdura en dichas prácticas con los educandos de primera infancia, ya que solo reducen sus procesos de enseñanza y aprendizaje a las guías, los dictados y actividades que obedecen a un margen tradicionalista, lo cual causo inquietud en las autoras de esta investigación, de tal manera que propusieron el juego simbólico como recurso pedagógico en las prácticas de las profesoras y al mismo tiempo caracterizar ese rol que desempeñan.

Metodológicamente procedieron por medio de la investigación cualitativa con un enfoque descriptivo, utilizando instrumentos de recolección como cuestionario y un grupo focal para determinar el rol que cada uno de las docentes implementaba al proponer los juegos simbólicos, de esta manera concluyeron que las docentes demuestran un rol social al actuar como mediadoras en el juego.

Retomando a Zapata y Ceballos concluyen que para un buen desarrollo educativo en la primera infancia el rol del docente debe ser construido y puesto en práctica teniendo en cuenta todas las necesidades del contexto, de los niños, de las familias desde el punto de vista humanístico. Social, cognitivo y no solo desde las necesidades del gobierno y la economía. Zapata y Ceballos (2010) afirman que

El rol del educador o educadora para la primera infancia ha de ser consecuente con las demandas y características de los contextos en coherencia con la política de infancia que tenga, centrado en el reconocimiento del niño y la niña como sujetos de derecho, en el enfoque de atención integral (educación, salud y protección) y en el acompañamiento afectivo caracterizado por una clara intencionalidad pedagógica, que rompa con el esquema de escolarización temprana y posibilite el desarrollo no solo de las capacidades cognitivas, comunicativas y afectivas sino el desarrollo de habilidades para la vida, a través de la lúdica y el juego, haciendo partícipes de dicho proceso a la familia y a la sociedad como agentes educativos corresponsables y garantes de un verdadero desarrollo integral (p. 2).

De esta manera, el rol del docente de educación física, también podría ser consecuente de las necesidades y demandas del entorno educativo y que realmente responda a los diferentes contextos sociales presentes en la población colombiana, sin embargo, a pesar de que en las universidades fomenta esta formación, realmente el rol del profesor de educación física no está respondiendo a las exigencias de las instituciones educativas.

El problema de investigación es, que hoy en día no se le da la importancia a los espacios lúdicos, ya que estos solo algunas personas los toman como un lugar para que sus hijos, se entretengan olvidando y dejando de lado la educación que un niño requiere ya que es una herramienta importante en la formación de la persona, le permite ser competente y capaz de afrontar los retos que día a día se le presentan a lo largo de su vida, por tal razón debe de ser una educación integral, participativa, dinámica, y con pertinencia social. Por tal razón necesita de la implementación de la formación lúdica y con ello propiciar un ambiente dinámico y agradable en el proceso del niño para que desarrolle sus potencialidades.

El desarrollo integral de la infancia es la base del perfeccionamiento humano, el cual es el fundamento del progreso del país, es allí donde se inician y consolidan los elementos más importantes de la personalidad: la capacidad para aprender y las estrategias para pensar; la seguridad en sí mismo y la confianza en las

propias posibilidades; las formas de relacionarse con los otros y la capacidad de amar; el sentimiento de dignidad propia y el respeto a los demás; la iniciativa y la capacidad de emprendimiento; el considerarse capaz y el ser productivo; el ayudar a los otros y los sentimientos y conductas solidarias.

La educación es una herramienta importante en la formación de la persona, le permite ser competente y capaz de afrontar los retos que día a día se le presentan a lo largo de su vida, por tal razón debe de ser una educación integral, participativa, dinámica y con pertinencia social.

Por tal razón se necesita de la implementación de la formación lúdica en las aulas y con ello propiciar un ambiente dinámico y agradable en el proceso de formación educativa, con un verdadero aprendizaje significativo y dejar a un lado el sistema tradicional que por años se ha establecido en las aulas, sistema que no permite que los alumnos desarrollen sus potencialidades. En la actualidad se ve claramente como nuestra sociedad, tal y como estaba planteada, se derrumba rápidamente, haciéndose evidente la necesidad de un cambio. La educación es nuestra mejor herramienta para cambiarla y mejorarla.

Es imperante la necesidad de transformar la escuela, de buscar nuevos métodos y procedimientos, nuevas estrategias y contenidos, que estén acordes con las necesidades e intereses del alumno, una escuela que nos permita un desarrollo integral, que motive a aprender, que nos tenga en cuenta como personas, por tanto, respete nuestros ritmos, necesidades e intereses, en la que seamos agentes activos de nuestro aprendizaje.

Es por esto que surge la necesidad de implementar ludotecas infantiles, espacios físicos que permitan al estudiante aprender en medio de experiencias gratificantes, por medio de actividades lúdicas, los niños desde su nacimiento aprenden jugando y experimentando con su propio cuerpo. La ludoteca infantil es protagonista en este proyecto ya que es un espacio donde se realizan

actividades lúdicas, de juegos con juguetes, especialmente en los niveles inicial y preescolar, con el fin de estimular el desarrollo intelectual, psico-afectivo y motriz.

Además de los valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno. La característica propia de la ludoteca es la acción pedagógica que tiene el juego como metodología y el juguete como recurso esencial de la intervención, el juego se ha demostrado que es de importancia para la educación infantil, del mismo modo es su práctica en la ludoteca como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego.

El juego es un recurso que permite al individuo hacer por si solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una función educativa importante, que contribuye a la integración social de los niños a si desarrollo integral como personas con valores, hábitos y comportamientos normalizados. El aprendizaje significativo permite desarrollar la mente humana y favorece el éxito escolar.

Aprendizaje no es memorizar textos, nombres y datos de un libro, tampoco es formar lecciones indicadas o repetir palabras textuales de un tema. El hecho de acumular datos en la memoria, no ejercita la inteligencia, no incentiva el ingenio ni promueve la reflexión; el producto de esta forma de aprender sólo anula las predisposiciones y habilidades de los niños, porque esquematiza su mente, se vuelve inactivo. El aprendizaje consiste en una actividad de conocimiento, en hacer algo que requiere la aplicación de la lúdica, el juego y los juguetes es aplicar datos de un área de práctica en algo que se está elaborando o construyendo, comprendiendo el contenido de un texto, interrogando el porqué de las cosas.

El objetivo de esta tesis es implementar una ludoteca infantil para que el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años en la ludoteca de Congreso del Estado de Michoacán, puedan tener la oportunidad de disfrutar de un lugar lleno de posibilidades pedagógicas para obtener un aprendizaje significativo a través del juego y de la actividad física, por ello es necesario poner a consideración el valioso aporte que han hecho algunos autores.

Además, se ha observado que en algunas ocasiones existen niños que desde edades tempranas no tuvieron el apoyo de sus padres en su desarrollo físico, no los dejaron jugar, gatear, manipular objetos de distintas formas, texturas y peso, por lo que cuando ingresan a la educación preescolar se les dificulta realizar actividades que los docentes del aula o de educación física les solicitan, causando un retraso en su desarrollo.

También existe la situación de que, existen en las ludotecas profesionales de la educación que desconocen las actividades físicas que se pueden realizar con estos niños, por lo que, solo les dan importancia a actividades como fomentar la psicomotricidad gruesa y dejan de lado la motricidad fina, la lateralidad, elementos que en la actividad física son de mucha importancia para el crecimiento de los infantes.

En la ludoteca del congreso del estado, los niños que ahí asisten son hijos de secretarías, del personal administrativo y manual, de algunos diputados o de jefes de los distintos departamentos y direcciones, mientras que sus papás terminan sus actividades laborales o bien, algún otro familiar pasa por ellos, pero se ha notado que no cuentan con todo el material necesario, ni el espacio para realizar otras actividades como son las deportivas y algunas recreativas.

Por lo que, se ha solicitado el apoyo a distintas áreas del gobierno estatal para adecuar la ludoteca con mayores insumos para realizar su trabajo, aunque algunos de los niños que ahí asisten, tienen actividades extra escolares y

deportivas, no todos los menores tienen las mismas oportunidades, lo que provoca que el personal que los atiende deba de realizar y planificar acciones en relación con las necesidades de los infantes.

Dentro de las actividades físicas que se pueden realizar, es preciso comentar que la ludoteca no cuenta con el personal adecuado y capacitado para realizarlas, además del material necesario, en ocasiones solo parece que es un lugar donde se cuidan niños y no se apoya en el desarrollo físico del niño, las pocas actividades que se pueden hacer solo son saltar, correr en pequeñas distancias y algunos estiramientos, que si bien ayuda, no cumplen con los planes de desarrollo de salud y actividad física que debería tener esos niños de acuerdo a su edad.

También asisten niños que comienzan a presentar problemas de alimentación como son el sobrepeso, situaciones que hacen que se cansen rápido, otros no cumplen con la estatura en relación con su edad, por lo que se hace indispensable que las actividades físicas se realicen, para comenzar a generar el hábito del cuidado personal y la buena alimentación, situación que les puede cambiar su vida.

Este problema presenta distintas dimensiones como son:

Dimensión social, esta se refleja en la poca atención que se les da a las ludotecas infantiles en nuestro país, aunado a que en ellas se carece de un plan de actividad física, provocando que estos espacios se vayan perdiendo, olvidándose la sociedad de todas las aportaciones que nos dan, ya que no solo es para el cuidado de niños, sino que ayuda al desarrollo integral, a tener una estimulación oportuna desde edades muy pequeñas en el ser humano.

Dimensión económica: donde se nota que no todas las ludotecas infantiles cuentan con los recursos necesarios para su operación en todo el país, algunas

de ellas tienen que cobrar una cuota de apoyo a las actividades que realizan por parte de los padres de familia, además si a esto aunamos que en la cuestión de la educación física, estas no cuentan con el personal adecuado para realizar acciones físicas, no tienen el material necesario, por lo que algunos de los colaboradores de estos espacios, tienen que comprar su material si necesitan hacer ciertas actividades psicomotoras con los niños.

Dimensión pedagógica, esta se da, por la carencia de estrategias didácticas en la atención de los niños, en cuanto a la actividad de educación física, no se tiene un plan de estudios o de acción educativa que apoye en el desarrollo de habilidades y destrezas de los asistentes, así como un proyecto de seguimiento y continuidad a aquellos niños que se les detectan talentos específicos en algún deporte, para así apoyar a su desarrollo, fomentando hábitos sanos y construyendo mejores ciudadanos.

Aunado a esto las acciones que se han realizado para apoyar el trabajo de la ludoteca infantil son muy pocas y en materia de educación física casi son nulas, pero no por esto no se están, haciendo acciones de intervención, puesto que, existe personal que practica actividades con los niños para apoyar en el desarrollo de sus habilidades y destrezas, preparándolos para su ingreso a otros niveles educativos.

En la actualidad se ve claramente como nuestra sociedad, tal y como estaba planteada, se derrumba rápidamente, haciéndose evidente la necesidad de un cambio. La educación es nuestra mejor herramienta para cambiarla y mejorarla. Es importante la necesidad de transformar el tiempo del niño fuera de la escuela, de buscar nuevos métodos y procedimientos, nuevas estrategias y contenidos, que estén acordes con las necesidades e intereses del niño y enseñarle por medio de lo lúdico, el desarrollo integral que motive a aprender al niño preescolar y en la que seamos agentes activos de su aprendizaje.

Es por esto que a los trabajadores de AUDITORIA SUPERIOR DE MICHOACAN (ASM) se les brinda esta ludoteca infantil, espacios físicos que permitan al niño aprender por medio de lo lúdico, que no sientan que vienen de una escuela para entrar a otra, pero que aprendan los mismos valores y educación por medio del juego y experimentando con su propio cuerpo.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera el uso de la ludoteca infantil puede ser una herramienta didáctica en el desarrollo de habilidades y destrezas de niños de 5 años en la educación preescolar?

Como preguntas secundarias tenemos:

¿Qué es la ludoteca infantil?

¿Qué actividades físicas se pueden realizar en una ludoteca infantil?

1.3 OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Objetivo general: Conocer las habilidades y destrezas por medio de lo lúdico en edad preescolar en niños de 5 años.

Objetivos específicos:

- Investigar el desarrollo infantil del niño de educación preescolar.
- Resaltar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo del niño preescolar.
- Indagar el uso de la ludoteca infantil en el desarrollo de la actividad física del niño preescolar.

La ludoteca infantil sea un espacio de aprendizaje para los niños de 5 años, donde puedan disfrutar de un lugar lleno de posibilidades pedagógicas para obtener un aprendizaje significativo a través del juego, el juego tiene como primera función, satisfacer la necesidad que el niño posee ofreciéndole juguetes, materiales lúdicos y espacios de juegos adecuados a su edad.

El juego es el principal elemento educativo que tiene un niño; nuestro fin último por medio de la ludoteca es que los niños desarrollen y conozcan sus habilidades y destrezas por medio del juego, aprendan valores y nosotros como docentes corregir su desarrollo y su forma de participar en las actividades colaborativas.

1.4 HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

Cuando el docente de cultura física y deporte usa y propone actividades físicas y lúdicas en el espacio de la ludoteca infantil, este tendrá mayores resultados en el desarrollo del niño de 5 años de educación preescolar, en consecuencia, sí no se conoce la trascendencia de ese espacio, menores serán los resultados de apoyo a estos niños.

Variable dependiente

Ludoteca infantil

Indicadores

Concepto

Usos

Actividades

Variable independiente

Desarrollo de habilidades y destrezas físicas.

Indicadores

Concepto

Tipos

Educación física

1.5 JUSTIFICACIÓN

En Auditoria Superior de Michoacán es el lugar donde se atienden a los hijos de los trabajadores que laboran ahí, en esta ludoteca se les brinda atención educativa y recreativa que le ayuda a adaptarse, a integrarse y convivir con los demás niños. Teniendo en cuenta que una de las funciones como profesionales es contribuir a mejorar la calidad de vida de los niños, a través de la educación inicial y lúdica. La ludoteca ayuda a fortalecer vínculos afectivos entre alumnos y maestros, esto permite que el niño tome confianza, seguridad en sí mismo lo cual lo ayudara en lo emocional y lo impulsara a lograr un rendimiento positivo lleno de éxito lo que lo hará sentirse plenamente realizado, al ver concretado sus logros de forma práctica y sencilla como lo es el juego.

La justificación de este trabajo radica en que en la educación en el preescolar actual y en las ludotecas infantiles, que han pasado por ciertas carencias en la aplicación de actividades físicas y recreativas en algunas instituciones, por lo que es necesario el detenerse a pensar de qué manera se logrará estimular al alumno en la construcción de conocimientos, en tiempos como estos, donde existen algunos docentes que solo están llenando un lugar en una escuela, echando a saco roto todo el daño que pueden provocar en el niño al no trabajar psicomotricidad, porque es necesario conocer toda la información acerca de la planeación, para la aplicación correcta de métodos que ayuden al educando de una manera interesante en este tema.

La tesis se realizó con la intención de conocer el desempeño que en realidad tiene los maestros en las ludotecas en el tema de la educación física, como es que ellos aplican en esa etapa estudiantil, además de la reacción que el niño presenta hacia los profesores o sus padres, ya que el alumno de hoy se encuentra muy estimulado por su contexto, pero es como lo que llega a interactuar con objetos que lo muevan cognitiva y físicamente para llegar a tener aprendizajes sólidos y significativos.

Todo lo que se observó, tuvo un análisis para la tomar algunas acciones, como fueron la clasificación de estrategias que resultaron con un mayor interés en el educando, especificando los problemas de psicomotricidad que presentaron los niños, de la misma forma se conocer cuáles están teniendo muy poco impacto en la adquisición de conocimientos dentro del aula, este trabajo servirá también para darse cuenta, lo que en realidad se está aplicando a los estudiantes y partir de estos datos poder trazar algunos componentes que sirvan de guía para que el trabajo sea más efectivo.

Este documento servirá de base para que los docentes, alumnos e investigadores para conocer las distintas formas en que se puede trabajar la actividad física en las ludotecas con los alumnos del nivel de preescolar, ya que por sus edades es indispensable estimular sus habilidades y destrezas, para que así logren construir conocimientos durante su trayecto instruccional.

Se han revisado que este problema no es cuestión de el momento histórico en que vivimos, desde otras décadas se ha venido estudiando con la idea de realizar propuestas en la intervención docente de la actividad física y apoyar a los alumnos a desarrollar las habilidades y destrezas que este campo les ofrece, puesto que se ha comprobado que sí un alumno no desarrolla todo su potencial presentara problemas de aprendizaje que podrán limitar su vida académica. Por lo que el objeto de estudio es conocer como los docentes trabajan la educación

física de sus alumnos en una ludoteca infantil y la influencia que esta tiene en la construcción de conocimientos en el nivel de preescolar.

Esta es una manera de motivarnos a nosotros los docentes, padres de familias y niños a lograr un mejor rendimiento de manera agradable, fácil, concreta, como es el método lúdico, ya que es la manera más apropiada para captar la atención de los niños propiciando así una enseñanza de calidad. Esta tesis permitirá brindar a que aumente la participación lúdica, a través de estimular la creatividad y el buen uso del tiempo libre de los niños; haciendo uso del juego como la actividad vital para los alumnos, se considera que todo tipo de limitaciones de este, constituye en una limitación en el desarrollo normal como seres humanos. Por lo cual la enseñanza debe de estar enfocada de una mejor forma, enriqueciendo y aprovechando el dinamismo del niño y su gran interés por el juego, para utilizar este mismo, facilitando la enseñanza-aprendizaje proyectados en lo que realmente es adecuado para el alumno.

Esta tesis encuentra su sustento teórico en autores expertos en el tema tal como lo es Ernest Dupreque, que en el siglo XX es quien le da el nombre a la psicomotricidad, por lo que nos servirá de referente para conceptualizar el tema, caracterizarlo y señalar las metodologías de trabajo en el nivel de preescolar del tema objeto de estudio.

Otro autor, que será analizado en el documento es Oscar Zapata, con su libro la psicomotricidad y el niño, quien nos señala puntualmente las características a trabajar con los niños del nivel de preescolar, debido a que se tiene que considerar la edad de los infantes para realizar las actividades que permitan desarrollar sus habilidades y destrezas.

Se revisan las aportaciones de Johanne Durivage en su libro educación y psicomotricidad, de la autora Sofia Kloppe, así como de Jorge Batllori, Horacio Elena, estos tres con su aportación del libro juegos para la educación infantil

preescolar que nos señalan que existen estrategias tan diversas que apoyan al docente para que mediante la estimulación motora, lúdica y académica se trabaje este tema materia de estudio de una forma clara, motivadora permitiendo así el desarrollo de los campos formativos del nivel de preescolar y el fortalecimiento de las habilidades y destrezas de los alumnos.

1.6 Delimitación

La investigación se llevó a cabo en la ludoteca infantil de la AUDITORIA SUPERIOR DE MICHOACAN (ASM), el cual se encuentra ubicada en la ciudad de Morelia, Michoacán. En la calle Guadalupe Victoria No 245, de la colonia centro.

Ofrece juegos y juguetes, para los hijos de los trabajadores del congreso del estado y para los trabajadores de la Auditoria Superior de Michoacán, en ella preparan a los niños para experimentar emociones diferentes en un espacio diseñado para cuidar los hijos de los colaboradores de dicha institución, apoyan con favorecer y estimular a los menores, a través de la impartición de valores que permiten al niño en crecer como ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante y capacitado para convivir en armonía y paz con su entorno y contribuir así, a su desarrollo intelectual, psicoafectivo y motriz.

Ofrece, todo tipo de juguetes, literatura infantil, juegos de expresión plástica, juegos de animación, pre deportivos, de reflexión y juegos tradicionales, entre sus servicios especiales cuentan con estimulación temprana y música, ballet infantil, yoga infantil, danza árabe y club de tareas, además pueden festejar el cumpleaños de los niños con paquetes de apoyo a sus fiestas.

1.7 METODOLOGIA

En esta investigación se utilizó para su análisis el paradigma cualitativo para conocer la realidad del trabajo de la actividad física en las ludotecas para la educación preescolar y descifrar como y de qué forma se aplican las técnicas dentro del salón de clase; para realizarlo se debe de tener entrevistas con los docentes, los padres de familia acerca del tema, tomando en cuenta las opiniones de todos los involucrados en esta situación, ya que será de gran ayuda para detectar problemas sobre el tema en cuestión y diseñar acciones de apoyo hacia los mismos. Utilizando como instrumentos entrevistas, la observación por medio de diarios de campo como parte fundamental para la recolección de datos.

1.8 MATRIZ DE CONGRUENCIA

MATRIZ DE CONGRUENCIA Ilse

Tema:	EL USO DE LA LUDOTECA INFANTIL COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA EDUCACION PRESCOLAR.			
Planteamiento:	¿De qué manera el uso de la ludoteca infantil puede ser una herramienta didáctica en el desarrollo de habilidades y destrezas de niños de 5 años en la educación preescolar?			
Hipótesis	Cuando el docente de cultura física y deporte usa y propone actividades físicas y lúdicas en el espacio de la ludoteca infantil, este tendrá mayores resultados en el desarrollo del niño de 5 años de educación preescolar			
Objetivos	Esquema Capítulo I (X)	Esquema Capítulo II (Y)	Esquema Capítulo III	Esquema de capitulo IV
Objetivo general: Conocer las habilidades y destrezas por medio de lo lúdico en edad preescolar en niños de 5 años.	FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACION 1.1 Planteamiento del problema	MARCO DE SUSTENTO <u>2.1 Breve historia de Nivel de Preescolar en México</u> <u>2.2 Concepto de Enseñanza y de Aprendizaje.</u>	MARCO TEORICO <u>3.1 Origen y Concepto de Ludoteca Infantil</u> <u>3.2 Características de la ludoteca infantil</u> <u>3.3 Beneficios de las Ludotecas</u>	LA RUTA METODOLÓGICA <u>4.1. Contexto de la investigación</u> <u>4.2 Diseño de la investigació</u>

<p>Objetivos específicos:</p> <p>Investigar el desarrollo infantil del niño de educación preescolar.</p> <p>Resaltar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo del niño preescolar.</p> <p>Indagar el uso de la ludoteca infantil en el desarrollo de la actividad física del niño preescolar.</p>	<p>1.2 Pregunta de investigación</p> <p>1.3 Objetivo de investigación</p> <p>1.4 Hipotesis de la investigación</p> <p>1.5 Justificación</p> <p>1.6 Delimitación</p> <p>1.7 Metodología</p> <p>1.8 Matriz de congruencia</p>	<p><u>2.3 Características y tipos de Enseñanza y Aprendizaje.</u></p> <p><u>2.4 El Proceso Enseñanza- Aprendizaje del Alumno del Nivel de Preescolar</u></p> <p><u>2.5 La evaluación del Proceso Enseñanza- Aprendizaje</u></p>	<p><u>3.4 Tipos de Ludotecas</u></p> <p><u>3.5 La ludoteca infantil y la educación física</u></p>	<p><u>4.3 Aplicación de instrumentos</u></p> <p><u>4.4 Codificación de los resultados</u></p> <p><u>4.5 Sugerencias de atención</u></p>
---	---	---	---	---

CAPÍTULO DOS.

MARCO DE SUSTENTO

2.1 Breve historia de Nivel de Preescolar en México

Preescolar es la etapa de proceso educativo que antecede a la escuela primaria, en principio cuando se inicia la educación en México los niños más pequeños denominados párvulos eran aquellos que tenían una edad menor de siete años, ellos quedaban fuera en la aplicación de educación, es en el año 1883 cuando se pone atención en las llamadas escuelas de párvulos, pero hasta 1887 en México en la escuela normal para profesores se integró en su reglamento que existiera una escuela de párvulos para niños y niñas con edades de cuatro a siete años, siendo maestras la cuales son las encargadas de la educación y que hasta estos tiempos son ellas las encargadas.

La educación preescolar ocupa en la agenda de los gobiernos de México un lugar importante, su expansión y reconocimiento social tuvo lugar a partir de los compromisos pactados por el gobierno federal a finales de los años de 1970, en el marco de acuerdos internacionales a favor de la niñez, a su vez, se ha ido consolidando por las aportaciones de los especialistas que sobre los beneficios tiene en los niños(as) de 3 a 5 años, el cursar la educación preescolar, han comprobado que ésta les permite una convivencia más armónica con su entorno familiar, social, productivo, político e intelectual.

Este nivel educativo, como servicio público se estableció en nuestro país durante la última década del siglo XIX. Para 1926 apenas se contaba con 25 planteles; en 1942 este número ascendió a 480, que atendían un total de 24,924 alumnos en todo el país. Es en la segunda mitad del siglo veinte, cuando el servicio continuó creciendo significativamente (los planteles se creaban en lugares donde primero se habían cubierto las necesidades de educación primaria).

La expansión de la cobertura de la educación preescolar a partir de 1942 se diversificó sobre todo en la población atendida: comenzaron a ingresar niños procedentes de sectores rurales y urbanos marginados, lo cual implicó retos

pedagógicos para las prácticas educativas. En paralelo han ocurrido cambios sociales, tecnológicos y culturales que repercuten de manera directa en la vida de la población infantil, como el crecimiento de la densidad poblacional y la reducción de espacios para el juego y convivencia; el crecimiento de la inseguridad y la violencia que se expresa en la desconfianza para la interacción al aire libre con otros niños o vecinos; la reducción de posibilidades de la exploración de la naturaleza.

Los cambios en la estructura familiar el incremento de los índices de la pobreza urbana y rural; la incorporación de las mujeres al mercado laboral; la reducción del tiempo de atención y convivencia de adultos con los niños, lo cual implica menores estímulos para el desarrollo de sus capacidades de comunicación, de comprensión de las relaciones sociales y de aprendizaje acerca del mundo y la influencia de los medios de comunicación masiva, especialmente la televisión, cuya presencia se ha extendido por igual a zonas urbanas y rurales.

Modificaciones que impactaron significativamente en el proceso formativo de la población infantil, que conlleva a la preocupación de los gobiernos de modificar la curricular de la educación preescolar para no quedar rezagada a las exigencias de un entorno social, tecnológico y cultural cuyas características a lo largo de las últimas tres décadas del siglo veinte, no son del todo favorables para el desarrollo integral de la población comprendida entre los tres y cinco años de edad.

En nuestro país, los lineamientos pedagógicos de la educación preescolar inician con la propuesta del Profesor Manuel Cervantes Imaz, quien planteó la necesidad de prestar atención específica a los niños menores de seis años, donde posteriormente se presentó ante la Secretaria de Justicia e Instrucción Pública un proyecto de organización de escuelas de párvulos, con la finalidad de enfatizar la labor educativa del nivel, proponía las bases para la educación del niño, se establecían de acuerdo “con su propia naturaleza física, moral e intelectual

valiéndose de las experiencias que el niño adquiriera en su hogar, en la comunidad y en su relación con la naturaleza” (Escalona y Tequistiapán, 2007. P. 34).

En 1921 se llevó a cabo el Primer Congreso del Niño y entre los temas que se trataron estuvo el de los jardines de niños, donde se enfatizó el carácter incompleto de los mismos, ya que los niños más necesitados no asistían a dichos planteles. Entre 1917 y 1926, los jardines de niños aumentaron de 17 a 25 en la capital de la República y se iniciaron los trabajos para que se incluyeran todos aquellos elementos que propiciaran que la educación del párvulo fuera de la forma más natural y agradable (Zambrano, 2004. P. 23).

En el año de 1928 fue creada la Inspección General de Jardines de Niños, nombrando a Rosaura Zapata como su directora, quien presentó un proyecto para transformar los Kindergarten, ya que hablaba de la necesidad de que en ellos se formara a niños netamente mexicanos, saludables, alegres, espontáneos y unidos, tratándose de formar seres laboriosos, independientes y productivos, así de acuerdo a las necesidades propias de nuestro país, se crearon juegos, se compuso música mexicana y se trató que el mobiliario fuera elaborado por obreros mexicanos, todo encaminado a despertar el amor de los niños por su patria (Escalona y Tequistiapán, 2007. P 45).

Más adelante, hacia finales del gobierno de Plutarco Elías Calles el número de jardines de niños había aumentado a 84 en la capital de la República, así poco a poco fue mostrando interés el gobierno por la educación de los párvulos. Posteriormente en 1931, se elevó la Inspección General de Jardines de Niños al rango de Dirección General, buscando que estas escuelas, también se establecieran en los barrios más pobres de la ciudad (Zambrano, 2004. P. 54).

En 1932 ya existía el servicio de jardines de niños en toda la ciudad, incluso algunos de ellos fueron ubicados en delegaciones lejanas para atender a niños campesinos, la base de su pedagogía seguía siendo la de Froebel, que

consideraba el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad, el medio ambiente, entre otros, por lo que, en cada uno de los planteles había grupos de padres y educadoras que trabajaban juntos en beneficio del plantel y en algunos, se instrumentaron clases de corte, confección y cocina para apoyar a las madres, trayendo como consecuencia un mayor acercamiento entre la escuela y la comunidad (Rodríguez, 2008. P. 61).

En lo que se refiere a cuestiones cualitativas, las reformas de la educación preescolar de sexenios posteriores, estableció nuevas normas como la protección de los párvulos en cuanto a la salud, crecimiento, desarrollo físico e intelectual y formación moral, la iniciación en el conocimiento y uso de los recursos naturales de la región en que habitaban, la adaptación al medio ambiente social de la comunidad, el adiestramiento manual e intelectual mediante labores y actividades prácticas, así como la estimulación del pequeño (Rodríguez. 2008. P 33). Por lo que puede decirse que no estaban completamente desfasados de las intenciones que se tienen ahora con la nueva reforma cuando se habla de la relación de los conocimientos con el contenido con el contexto del alumno.

En el año de 1962 durante el gobierno del presidente Adolfo López Mateos, Jaime Torres Bodet, creó un programa de educación preescolar donde se realizaban guías mensuales para el desarrollo de las actividades en función del interés y necesidades del niño, así como de su entorno que lo rodea, esto a través de unidades de acción basadas en que los niños participaran en el impulso y aprovechamiento de los recursos naturales por parte del niño, adaptándose y mejorando el medio ambiente en que se desarrollan, en la iniciación de los niños en la apreciación de los valores de México y de otras naciones, lo cual se relaciona también con el marcado programa de valores.

Asimismo, durante el sexenio de Luis Echeverría (1970-1976), se logró reestructurar los planes de trabajo con base en las corrientes constructivistas que concebían la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo, adaptándolas a las características de cada región, donde además, se insistía en que el proceso de aprendizaje radicaba en dos actividades fundamentales: jugar y ampliar las experiencias sensomotrices, así la educación preescolar tenía los siguientes contenidos: el lenguaje, las matemáticas, el hogar y el jardín de niños, la comunidad, la naturaleza, el niño y la sociedad, el niño y el arte, así como las festividades y los juguetes (Galván y Zúñiga. 2004. P. 54).

Por otro lado, en el Programa de Educación de Preescolar fue sufriendo transformaciones es hasta el 2004, en donde se incorporaron diversas actividades, como diversos enfoques utilizados en el pasado y en el presente en los niños menores de seis años, donde se identificaron las practicas docentes y escolares más comunes en el nivel, los problemas más frecuentes percibidos por las educadoras, así como la revisión de programas que se ha aplicado a partir de la oficialización de este servicio en la década de 1920, el análisis de los modelos pedagógicos aplicados actualmente en algunos países en el nivel preescolar, la revisión de algunos planteamientos de investigaciones.

Por lo tanto, todos estos cambios radicaron en la necesidad de transformación de las escuelas para las comunidades, aprovechando el tiempo de aprendizaje, creando condiciones adecuadas de trabajo, transformando la gestión escolar, así como la generalización de los enfoques educativos centrados en el aprendizaje, el uso de las tecnologías de información, la disminución del rezago en la infraestructura de las escuelas y el fortalecimiento de mecanismos de cooperación entre instituciones, tomando en cuenta al gremio magisterial, a la comunidad y a los padres de familia por medio de estrategias que pudieran resolver estas problemáticas, sin pensar que la aplicación de estas estrategias al contexto real se encuentran un poco desfasadas de la intención escrita en planes y programas de estudio vigentes.

2.2 Concepto de Enseñanza y de Aprendizaje.

Hoy en día la educación es un factor de suma importancia en nuestra sociedad, por lo mismo es importante que le demos el peso necesario, donde tendremos que definir cómo es que se describe y se le conoce a la Enseñanza, la cual es el factor principal que con un buen desarrollo dará origen el aprendizaje en los alumnos. El proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende por la relación que existe entre alumno-maestro, el maestro transmite sus conocimientos al alumno, para que este los aplique en su vida y sus conocimientos crezcan. Debe haber una relación estrecha entre el alumno y el profesor, para que el profesor estimule el aprendizaje del alumno ya que su actividad es enseñar y la del alumno es aprender, para comprender un poco más, se va hablar por separado de la definición de enseñanza y aprendizaje.

Es decir, en dicho proceso se generan los contextos adecuados para que el alumno tenga el ambiente más propicio, que le facilite un mejor aprendizaje y con ello obtenga mejores experiencias y aprendizajes significativos. El trabajo docente y sus acciones serán sin duda alguna, los principales encargados de hacer de ésta enseñanza, el mejor factor de aprendizaje de los alumnos, las cuales serán causantes de nuevos contextos, para así formar en el alumno nuevos conocimientos y formas de relacionarse afectiva y socialmente.

Un concepto de enseñanza es el cual nos dice que “la enseñanza se concibe como una actividad intencional dirigida a propiciar el aprendizaje de diversos contenidos de acuerdo con determinados fines” (Nenninger, 2002. P.50). Relacionado a esto, podemos entender que la enseñanza es una práctica fundamental, con cargo principalmente del maestro, el cual comienza a ejercer este poder desde la planificación, ya que en el desarrollo de las mismas se toma en cuenta sus decisiones, sobre lo que debe enseñar y asimismo de cómo enseñar.

El maestro será entonces el encargado de buscar nuevos métodos y herramientas, para poder generar un mejor contexto para sus alumnos, con ello lograr proveer un mejor aprendizaje, es importante que los maestros tengan muy presente que esta labor de enseñanza dentro de la educación es muy importante, que exige más allá de solo la transmisión de conocimientos, si no que al igual que los alumnos requiere se encuentren en constante capacitación, buscando mejorar su desempeño.

El Diccionario de la Lengua Española nos dice que la enseñanza es “un conjunto de conocimientos, principios, ideas que se enseñan a alguien.” (Diccionario de la Lengua Española. 2001. P. 925). Y el aprendizaje es “acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa” (Diccionario de la Lengua Española. 2001. P. 926). Si bien por enseñanza se entiende que son los conocimientos que tiene el profesor y le va a transmitir a su grupo y aprendizaje es como cada uno de ellos toman esos conocimientos y los aplican en su vida diaria.

Por lo anterior, podemos dar una definición de Aprendizaje como: “la capacidad que poseen los individuos para la obtención de nuevas habilidades y conocimientos, es una construcción de ideas y significados” (García, 2012. P 7), los cuales derivan en un cambio respecto a los conocimientos que ya tienen, serán adquiridos a lo largo de la vida de cada persona y que pueden determinar en su manera de pensar, percibir y actuar.

Por lo tanto, la enseñanza es una de las actividades y prácticas que desarrolla el ser humano en diferentes etapas de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de varios estilos que tiene como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. El aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se recibe, por ejemplo: cuando a un niño se le enseña a pedir las cosas que quiere, así ya sabe que si quiere algo lo tiene que pedir y eso es algo que lleva consigo toda su vida.

2.3 Características y tipos de Enseñanza y Aprendizaje.

La idea de tipos de enseñanza precedentes desde los tiempos de Aristóteles, quién recomendaba a los oradores hacer un estudio de la audiencia, desde entonces hasta la fecha, la mayoría de los docentes, ya sea de manera implícita o explícita, utilizan la observación para conocer al alumno. Este conocimiento lo utilizan luego para planear las estrategias de enseñanza que utilizarán.

Así que para ofrecer respuestas efectivas ante el reto que representa para los docentes que su clase sea amena, eduque y despierte el interés por saber y saber hacer de cada estudiante, resulta necesario indagar por la preparación psicopedagógica y didáctica que le sirve de soporte a la enseñanza de las ciencias particulares.

Es por esta razón que en la presente tesina se parte de la delimitación del término estilos de enseñanza ya que, por ejemplo, Joyce & Weil en 1983, utilizan el término modelo de enseñanza como sinónimo de método de enseñanza y al identificar modelos de enseñanza realmente clasifican cuatro grupos de métodos de enseñanza de acuerdo con el fin educativo: procesamiento de la información, personales, de interacción social y conductistas. En esta posición se observa indefinición del término modelo de enseñanza.

Con relación a ello, Escuderos en 1981, sugiere tomar como punto de partida la precisión de modelo de enseñanza y entiende como “un modelo una construcción que representa simplificada una realidad o fenómeno para delimitar dimensiones y variables para obtener una visión lo más cercana posible de esa realidad y como enseñanza su posible campo de aplicación” (p. 34). Para este autor la revisión y caracterización de los modelos exige identificar a aquellos relacionados con la enseñanza de las ciencias, particularizando en las ciencias básicas (modelos descriptivos-explicativos-predictivos) y en las ciencias aplicadas (modelos prescriptivos normativos).

Díaz Barriga y Hernández en 1999 al referirse a conceptos y metodologías para el estudio del conocimiento profesional del profesorado, establecen que “los procesos implicados se les ha denominado creencias, Conocimientos prácticos, pensamiento práctico, teorías implícitas y modelos o estilos de enseñanza, lo que hace pensar que para estos investigadores ambos términos son sinónimos” (P. 45).

Posición que a nuestro entender establece una analogía entre método y estilo, y aunque consideramos que los métodos constituyen una categoría didáctica fundamental no rebasa la categoría estilo, donde además se integran otras variables relacionadas directamente con las características personales de los docentes. Cabe señalar que Gallardo López, B. en el 2007 dice que cuando estudia las características específicas de la docencia, advierte que en ellas se reflejan dos modos fundamentales, que dan origen a los modelos comúnmente aceptados hasta hoy día:

- El modelo centrado en la enseñanza (modelo de transmisión de información, expositivo) y
- El modelo centrado en el aprendizaje (modelo de facilitación del aprendizaje, interactivo), siendo conscientes de que existen modelos mixtos ya que muchos profesores se ubican en una zona intermedia entre los tipos más extremos (Gallardo, 2007. p. 56).

En este sentido considera necesario prestar atención a lo que denomina habilidades docentes enfocadas hacia la competencia de los profesores para tareas referidas al diseño y el desarrollo curricular. En definitiva, todo parece indicar que el modelo de enseñanza sirve para experimentar y debe facilitar que en su aplicación práctica se cometa la menor cantidad de errores que genera la implementación de cualquier ciencia. Ahora bien, con relación a la delimitación conceptual del término estilos de enseñanza, aunque se aprecia un mayor nivel

de concreción, es evidente la ambigüedad en la determinación de los factores influyentes o variables que lo caracterizan.

En relación con esta idea, Uncala, refiere varias clasificaciones de acuerdo con el criterio que establece cada investigador. En este sentido, Lippit y White en el 2000, quienes reconocen tres estilos de enseñanza:

- El estilo autocrático: aquellos profesores/as que deciden por sí solos todas las actividades o tareas a realizar, es decir, ellos son quienes toman todas las decisiones, organizando y distribuyendo, incluso, las actividades, permaneciendo distantes al grupo en su realización y evaluando de forma individualizada.
- El estilo democrático: los profesores que planifican de acuerdo con los miembros del grupo, animando al grupo de alumnos a discutir, decidir, programar y distribuir las actividades: sugieren diversos procedimientos; participan como un miembro más y evalúan los resultados en función del grupo.
- El estilo llamado laissez-faire: estos profesores/as se caracterizan por la falta de participación general, manteniéndose al margen lo más posible, dejando la iniciativa a los alumnos, sólo cuando se requiere su opinión, interviene para dar su consejo (p. 67).

Llevando a que los docentes identifiquen los estilos de trabajo de sus alumnos, de sus aprendizajes al momento de realizar un diagnóstico de sus conocimientos, habilidades y destrezas, para así poder diseñar rutas de acción dentro y fuera del aula mediante su planeación, logrando establecer estrategias de apoyo y estimulación para los niños del nivel de preescolar; por otro lado, Anderson, B en el 1999 propone dos estilos:

1. Dominador: que es fundamentalmente una persona autoritaria que recurre normalmente a mandatos y disposiciones exigentes, imponiendo las

órdenes a la fuerza y que no acepta ni considera las decisiones autónomas de los alumnos.

2. Integrador: es capaz de crear un clima social amistoso donde predomina el reconocimiento y el elogio, y no, la violencia; un ambiente donde la crítica es constructiva y objetiva, y se toman en cuenta las iniciativas personales de los alumnos (P. 45).

Gordon, quién parte de la hipótesis de que un estilo de enseñanza está más condicionado por los grupos escolares y el sistema de enseñanza que por los profesores. Él distingue tres tipos de estilos de enseñanza:

- Instrumental: propio de los profesores/as que orientan su actividad docente a los objetivos de aprendizaje y centrados en la dirección y autoridad.
- Expresivo: orientado a satisfacer las necesidades afectivas de los alumnos; el profesor se preocupa, sobre todo, por satisfacer al alumno en lo referente a su rendimiento y a sus relaciones sociales.
- Instrumental expresivo: que es una mezcla de ambos y es propio de los profesores/as que pretenden combinar el interés por la enseñanza con su inquietud por las necesidades de los alumnos (p. 56).

Es importante percatarse de que tanto los profesores como los estudiantes, explotan sus estilos de aprendizaje, aunque en el caso de los docentes este se revela en su estilo de enseñanza, sin embargo, la significación práctica de ambos conceptos, estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje se revela de manera concreta en las estrategias didácticas, ya que, suponen tanto las acciones de enseñanza del profesor como de las acciones de aprendizaje de los alumnos, pero contextualizadas dentro de la dinámica de los componentes, objetivos, contenidos, métodos, medios, la evaluación y las formas de organización de la actividad docente, mediados por las especificidades del perfil profesional y por el proceso comunicativo que se establece.

Características y Tipos de Aprendizaje.

Los seres humanos no somos iguales, por lo tanto no todos aprendemos de la misma manera, esto permite buscar las vías más adecuadas para facilitar el aprendizaje, muchas veces se comete el error de pensar que todos aprendemos de la misma manera y los docentes no se dan cuenta que hay niños, adolescentes o jóvenes que se les hace un tanto difícil aprender en la manera que ellos están enseñando, se habla sobre las inteligencias múltiples de Gardner, para conocer cuáles son las características y qué tipo de personas las poseen.

Howard Gardner estaba de acuerdo con la teoría cognitiva de Jean Piaget y su idea de las 4 etapas de desarrollo cognitivo, pero cuando empezó sus propias investigaciones cambiaron. Él quería encontrar y probar una teoría más amplia de la inteligencia que explicara la creatividad y la gama de roles que estaban presentes en la sociedad. Gardner explica que una inteligencia supone la habilidad de resolver problemas o crear productos de necesidad en cualquier cultura o comunidad, es una colección de potencialidades biopsicológicas que mejoran con la edad, considera que es mejor describir la competencia cognitiva humana usando el término inteligencia, que agrupa los talentos, habilidades, capacidades mentales de un individuo.

Es importante saber las características de cada inteligencia para poder identificarlas en los alumnos y enseñarles mejor, son 8 inteligencias que ha reconocido el Dr. Howard Gardner en todos los seres humanos: la lingüística, la musical, la lógica-matemática, la espacial, la corporal-kinestésica, la intrapersonal, la interpersonal y la naturalista, las cuales se describirán a continuación.

La inteligencia lingüística. Es una de las inteligencias libre de los objetos, que no está relacionada con el mundo físico, utiliza ambos hemisferios del cerebro, pero se ubica principalmente en el córtex temporal del hemisferio izquierdo que

se llama el Área de Broca, la cual abarca el leer, escribir, escuchar y hablar. (Shannon, 2013, P.13) Las personas que tienen esta inteligencia no tienen dificultad para hablar, expresarse, enseñar, ellos prefieren usar su tiempo leyendo, creando obras, escribir poemas, aprendiendo lenguas extranjeras. Se encuentra en las personas que son abogados, autores, poetas, maestros, cómicos y oradores.

La inteligencia musical. Es la otra inteligencia libre de los objetos, su ubicación neurológica se encuentra en el hemisferio derecho, en el lóbulo frontal derecho y el lóbulo temporal. (Shannon, 2013, P.14) Las personas que tienen esta habilidad son los que tienen más facilidad para la composición, la interpretación, la transformación y la valoración de todo tipo de música y sonidos, aprenden mejor cuando escuchan, cantan, tararean, marca ritmo o tocan un instrumento. Esta inteligencia predomina en los cantantes, los compositores, los músicos, los profesores de música.

La inteligencia lógico-matemática. Se sitúa en el hemisferio izquierdo porque incluye la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer y comprender símbolos matemáticos. (Shannon, 2013, P.15) Las personas que tienen esta habilidad disfrutan solucionando misterios, trabajando con números, contando, organizando información en tablas, arreglando ordenadores, haciendo rompecabezas de ingenio y lógica y jugando videojuegos. Es la inteligencia de los matemáticos, los científicos, los lógicos y los ingenieros.

La inteligencia espacial. Tiene el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado. (Shannon, 2013, P.16) Las personas con esta habilidad se les hace fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras, se fijan en los tipos de carros, bicicletas, ropa, prefieren pasar el tiempo dibujando, pintando, jugando videojuegos, construyendo modelos, leyendo mapas. Los arquitectos, los pilotos, los artistas gráficos, los escultores, los pintores, los decoradores y los fotógrafos poseen esta inteligencia.

La inteligencia corporal-kinestésica. Se refiere a la capacidad de usar el cuerpo para expresar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades, (Shannon, 2013, P.16) Las personas con esta habilidad aprenden las destrezas físicas rápidamente, les encanta moverse, jugar deportes, pueden bailar con gracia, actuar y hasta pueden imitar los gestos y expresiones de las personas, aprenden mejor cuando están moviéndose que cuando están quietos. Los mecánicos, los cirujanos, los carpinteros, los escultores, los albañiles, los atletas y los actores son los que poseen esta inteligencia.

La inteligencia interpersonal. Es la capacidad de fijarse en las cosas importantes para otras personas. (Shannon, 2012, P.17) A estos individuos les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas y trabajar con otras personas, no les gusta estar solos, pasan mucho tiempo ayudando a personas y ofreciéndose como voluntarios para causas nobles. Son buenos comunicadores usando el lenguaje corporal y verbal, es la inteligencia de los maestros, los terapéuticos, los consejeros políticos, los vendedores y los líderes religiosos.

La inteligencia intrapersonal. Es la capacidad de conocerse a uno mismo; extender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida. (Shannon, 2013, P.18) Esta inteligencia se ubica en los lóbulos frontales, las personas con esta habilidad tienen la capacidad de conocerse a uno mismo, de verse según los ojos de los demás, prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer metas y lograrlas, tienen un buen sentido de sus fortalezas y dificultades. Se caracterizan por aprender mejor a través de su compostura, autocontrol y la capacidad de dar lo mejor de ellos, es la inteligencia de los teólogos, los maestros, los psicólogos y los consejeros.

La inteligencia naturista. Abarca la capacidad de distinguir y clasificar los detalles y los elementos del ambiente. (Shannon, 2013, P.18) Las personas con esta habilidad disfrutan de acampar, ir de caminata, cuidar de animales y plantas.

Es la inteligencia de los científicos naturales y sociales, los poetas, los artistas, utilizan la habilidad de la percepción en estas profesiones.

Conocer las inteligencias y sus características es importante porque así, se puede trabajar mejor con los alumnos y que ellos aprendan mucho más, ya que, no todos aprenden de la misma manera y no se puede enseñar a todos de una misma forma, se busca una manera en la que sea posible que todos aprendan mejor.

2.4 El Proceso Enseñanza-Aprendizaje del Alumno del Nivel de Preescolar.

La principal característica del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar, es que está centrado en el modelo basado en competencias, definiendo a estas como un “conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2004. P. 23), donde se incluyen listados de las mismas que han de conseguir los niños al finalizar la etapa de preescolar.

Sin embargo, muestra una presentación de manera abierta, no estableciendo una secuencia detallada de metas específicas, situaciones didácticas o tópicos de enseñanza, dada la naturaleza del proceso de aprendizaje de los niños, por lo cual ha de ser cada educadora, quien ha de plantear estas secuencias detalladas, en función del nivel y características de sus educandos (SEP, 2004. P. 34), implicando tener una adecuada preparación, capacitación y actualización en cuanto al modelo presentando en el plan de estudios.

También, para el logro de los propósitos de este programa se incluyen algunos principios pedagógicos que dan sustento al trabajo educativo cotidiano con los niños, en los que se destacan las siguientes finalidades: brindar un referencial conceptual sobre las características de los niños y de sus procesos de

aprendizaje, como base para orientar la organización y el desarrollo docente, así como la evaluación del aprendizaje, también saber las condiciones que favorecen la eficacia de la intervención educativa y organizar mejor el trabajo educativo.

Otro factor específico de este proceso de enseñanza-aprendizaje son los campos formativos, aspectos en que se organizan las competencias que estudia, que solamente por razones de orden analítico o metodológico se distinguen en campos de desarrollo, pues en realidad estos influyen mutuamente, ya que al participar en experiencias educativas los niños ponen en juego un conjunto de capacidades de distinto orden que se refuerzan entre sí, según el tipo de actividades en las que participen, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico (SEP. 2004. P. 45). De esta manera, las competencias a favorecer en los niños se han agrupado en seis campos formativos, cada uno se organiza en dos o más aspectos y son los siguientes:

- 1 Desarrollo Personal y Social.
- 2 Lenguaje y Comunicación.
- 3 Pensamiento Matemático.
- 4 Exploración y conocimiento del mundo.
- 5 Expresión y apreciación artísticas.
- 6 Desarrollo físico y salud.

Este agrupamiento de competencias en campos formativos tiene la finalidad de facilitar la identificación de intenciones educativas claras, evitando así la ambigüedad e imprecisión, a su vez los campos formativos permiten identificar las implicaciones de las actividades y experiencias en que los pequeños, es decir, en que aspectos de desarrollo y aprendizaje se concentran, no obstante, sin constituir materias o asignaturas que deban ser tratadas siempre en forma separada.

Aunado a esto, es preciso marcar también, que las competencias planteadas en cada uno de los campos formativos se irán favoreciendo en los niños durante los tres grados de educación preescolar, es decir, que como inicio de la experiencia escolar, los más pequeños requieren de un trabajo pedagógico más flexible y dinámico, por el contrario serán los más grandes los que desarrollen actividades con mayor dificultad y sentido de la reflexión, por tal razón la educadora tiene que buscar, mediante el diseño de situaciones didácticas, la implicación de desafíos para los niños y que alcancen avances paulatinos en sus niveles de logro, que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia entre otros, para que de esta manera, aprendan más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.

Cabe destacar que, cada campo formativo sugerido incluye tres componentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje: el primero menciona información básica sobre rasgos del desarrollo infantil y de los procesos de aprendizaje en relación con cada campo, así como sobre los logros que en término generales han alcanzado los niños al ingresar a la educación preescolar; el segundo se refiere a las competencias que corresponden a los aspectos en que se organiza cada campo y el tercero especifica algunas formas en que se favorecen y se manifiestan dichas competencias en los niños, ofreciendo varias funciones en el desarrollo del proceso educativo, opciones para diseñar situaciones didácticas o secuencia de actividades, refiriendo aprendizajes que los niños pueden lograr según las características de cada campo y sirviendo de guía para observar y evaluar continuamente el progreso de cada niño.

Finalmente, es significativo destacar que la evaluación del proceso de aprendizaje que muestra el plan de estudios, consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de

actividades y respecto a las metas o propósitos establecidos en el programa educativo de cada nivel; solamente estará basado en la información que la educadora recoge, organiza e interpreta en diversos momentos del trabajo diario y a lo largo del ciclo escolar, rescatando que debe llevarse un expediente personal por cada uno de los alumnos, con evidencias de trabajo y entrevistas de los padres, además de un registro de los hechos ocurridos en cada sesión de clase, lo cual no es sencillo tomando en cuenta que las educadoras deben crear un adecuado ambiente de aprendizaje, siguiendo las situaciones didácticas con actividades de reflexión, experimentación y análisis, además de estar evaluando al mismo tiempo.

2.5 La evaluación del Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

La evaluación debe ser un proceso continuo que se hace a partir del desarrollo de las actividades de aprendizaje y planificarse en forma paralela a estas, no dejándose solamente al final, ahora bien, la evaluación es entendida como un proceso a través del cual se recoge, analiza e interpreta información relativa a una determinada actividad con el objeto de emitir juicios y facilitar la toma de decisiones (Zabalza, 2000. P. 34). Para Tobón, Pimienta y García en el 2000, nos señalan ciertos principios para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y que son:

- La evaluación se lleva a cabo para tomar decisiones que mejoren y aumenten el grado de idoneidad, buscando responder las preguntas ¿Cómo se está realizando la actividad o resolviendo el problema, de acuerdo con los resultados de aprendizaje en referencia?, ¿qué logros se tienen en el desempeño? Y ¿qué aspectos son mejorables?
- La evaluación se realiza tomando en cuenta el contexto profesional, disciplinar, social e investigativo, significando que debe llevarse a cabo mediante actividades y problemas que tengan pertinencia.

- La evaluación se basa esencialmente en el desempeño, ante actividades reales o simuladas propias del contexto.
- La evaluación también se para el docente y la misma administración, lo que permite determinar si las estrategias docentes, recursos y plan formativo están favoreciendo el desarrollo de las competencias de acuerdo al currículo, los módulos y los resultados (P. 34).

De acuerdo con el enfoque del Programa de educación preescolar, la evaluación centrada en los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, tiene como finalidades y funciones, las siguientes:

La evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades, y respecto a las metas o propósitos establecidos en el programa educativo; esta valoración, emisión de un juicio se basa en la información que la educadora recoge, organiza e interpreta en diversos momentos del trabajo diario y a lo largo de un ciclo escolar. En la educación preescolar la evaluación tiene tres finalidades principales, estrechamente relacionadas:

- Constatar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas sus logros y las dificultades que manifiestan para alcanzar las competencias señaladas en el conjunto de los campos formativos como uno de los criterios para diseñar actividades adecuadas a sus características, situación y necesidades de aprendizaje.
- Identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje de los alumnos y las alumnas, incluyendo la práctica docente y las condiciones en que ocurre el trabajo educativo, como base para valorar su pertinencia o su modificación.

- Mejorar con base en los datos anteriores la acción educativa de la escuela, la cual incluye el trabajo docente y otros aspectos del proceso escolar. (PEP. 2004 pp. 122)

Por ello, el carácter formativo de la evaluación en la educación preescolar la convierte en un medio para el mejoramiento del proceso educativo y no para determinar si un alumno acredita o no el nivel. En el Acuerdo 592 se establece que en la educación preescolar “la acreditación se obtendrá sólo por el hecho de haberla cursado” (p.24). El acuerdo 592 por el que se establece la articulación de la educación básica y del cual emana el Plan de estudios 2011 Educación Básica, define, a través del Principio Pedagógico Evaluar para aprender, la visión que, para la educación básica, debe tener la evaluación.

El docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace modificaciones en su práctica para que éstos logren los aprendizajes establecidos en el Plan y los Programas de estudio. La evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje.

Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, docentes, madres y padres de familia o tutores, autoridades escolares y educativas, en sus distintos niveles, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes. Por tanto, en la Educación Básica el enfoque formativo deberá prevalecer en todas las acciones de evaluación que se realicen, desde este enfoque se sugiere obtener evidencias y brindar retroalimentación a los alumnos a lo largo de su formación (SEP. Plan de Estudios 2011. Educación Básica, p. 36).

En educación preescolar, los referentes para la evaluación son los aprendizajes esperados establecidos en cada campo formativo, que constituyen la expresión concreta de las competencias; los aprendizajes esperados orientan a las educadoras para saber en qué centrar su observación y qué registrar en relación con lo que los niños hacen. (SEP. Plan de Estudios de 2011, p. 23). Con el fin de dar a conocer los logros en el aprendizaje de los estudiantes y en congruencia con el enfoque formativo de la evaluación, se requiere transitar de la actual boleta de calificaciones, a una cartilla de Educación Básica en la que se consigne el progreso de los estudiantes obtenido en cada periodo escolar, considerando una visión cuantitativa y cualitativa. (Educación Preescolar, p. 26).

En el Programa de educación preescolar 2011, los apartados Bases para el trabajo docente y Campos Formativos, son el referente para la organización del trabajo docente y la evaluación; entre sus planteamientos es importante destacar los siguientes:

- Bases para el trabajo docente. El logro de los propósitos de un programa educativo se concreta en la práctica, cuando existe un ambiente propicio y se desarrollan acciones congruentes con esos propósitos.
- La finalidad de este apartado es brindar un referente sobre algunas características de las niñas y los niños y sus procesos de aprendizaje, para orientar la organización y desarrollo del trabajo docente, así como la evaluación del aprendizaje y de las formas en que se propicia (Programa 2011. Educación Preescolar. P. 19).
- Campos formativos. Los campos formativos facilitan a la educadora tener intenciones educativas claras (qué competencias y aprendizajes pretende promover en sus alumnos) y centrar su atención en las experiencias que es importante que proponga.

En la presentación de cada campo formativo se identifican los siguientes componentes:

- a. Información básica sobre características generales de los procesos de desarrollo y aprendizaje que experimentan niñas y niños en relación con cada campo, así como los logros que, en términos generales, han alcanzado al ingresar a la educación preescolar. En función de estos rasgos se explica el enfoque para el trabajo docente con cada campo formativo, destacando criterios didácticos a considerar, según el caso.

- b. Competencias, que corresponden a los aspectos en que se organiza cada campo.

- c. Aprendizajes esperados, que definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser, le dan concreción al trabajo docente, al hacer constatable lo que las niñas y los niños logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula; gradúan progresivamente las competencias que los alumnos deben alcanzar para acceder a conocimientos cada vez más complejos, y son una guía para la observación y la evaluación formativa de los alumnos. (Educación Preescolar. 2011. p. 39).

Constatar que la función social del nivel preescolar se está cumpliendo, al ofrecer experiencias de aprendizaje que propicien el desarrollo de competencias de los niños, es una responsabilidad de las educadoras y sus autoridades, quienes requieren de una forma de evaluación básica que les ayude a valorar el avance en el desarrollo y aprendizaje respecto a los propósitos y competencias establecidos en el programa y al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades.

A partir de las ideas expuestas, es posible apreciar que en la educación preescolar se ha impulsado la evaluación con sentido formativo, a partir de la publicación del Programa de Educación Preescolar 2004. De acuerdo con los planteamientos hechos en el Plan de Estudios 2011 Educación Básica, se constata que existe continuidad en el enfoque sobre la evaluación; por ello, es

importante aprovechar la experiencia desarrollada por las educadoras en el proceso de evaluación, en el manejo de estrategias e instrumentos que son los más adecuados para evaluar aprendizajes en niños menores de seis años.

CAPITULO TRES
MARCO TEORICO

3.1 Origen y Concepto de Ludoteca Infantil

La Ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que "la Ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro".

Fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera Ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones.

Hoy en día, la mayoría de las Ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos. Los especialistas y responsables de ellas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre.

Origen de las ludotecas Zerpa, (2008). Explica que el origen de las ludotecas fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y 24 los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones.

En Londres, en 1978, se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001, En la mayoría de los casos, las ludotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura; a estructuras ya existentes como las casas del niño y las bibliotecas infantiles, aunque algunas

funcionan en forma independiente de estructuras públicas o asociativas, constituidas como una entidad privada.

En muchos países su éxito ha sido relativo, pues existen algunas razones para que no se haya logrado en ellas un ambiente idóneo: problemas económicos, de espacio físico, falta de personal. Debe tomarse en cuenta la idea fundamental de la ludoteca: facilitar el préstamo de juguetes proporcionados por un educador.

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

Las ludotecas surgen como instituciones recreativas culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego. Éstas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales. Es un lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil.

La palabra Ludoteca deriva del latín LUDUS que quiere decir juego, juguete; del griego THÉKE que significa cofre y caja. En la actualidad las Ludotecas son espacios de carácter público, que se diseñan para que los infantes realicen actividades orientadas a aprender jugando.

Una Ludoteca se puede definir como: "instituciones recreativo - culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y del juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con

la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar."

Galeano, (2001), define la ludoteca como un lugar destinado a los juegos infantiles, que pone a disposición de niños y niñas juguetes para que sean utilizados por ellos, y pueden jugar con la ayuda de un animador infantil o ludotecario, en este lugar los niños adquieren juguetes, los cuáles pueden manipular con total libertad, generando por sí mismos su aprendizaje; a esto se suma que la ludoteca es un centro de tiempo libre, donde se realiza una labor de animación globalizada.

Desde sus inicios, la ludoteca ha tenido al juguete como el elemento más importante para generar un trabajo lúdico en la etapa de la niñez; sin embargo, y teniendo en cuenta uno de los problemas sociales de este momento, es el deterioro de los valores para la convivencia pacífica, se ha hecho necesario que la ludoteca trascienda un poco sus orígenes para impulsar posibles soluciones.

Las ludotecas están diseñadas con la posibilidad de vivenciar resultados positivos para los niños, padres y hasta la comunidad, a causa de que están planeadas para todo el público, sin importar raza, sexo, o extracto social. Los beneficios que ofrece este lugar es múltiple, en los que se destaca puntos como satisfacción de juegos en los niños, brinda a padres de familia la posibilidad de que los niños interactúen con diversos juguetes, los niños se transforman en creadores y receptores de juguetes, lograr mantener el control de un consumismo irracional.

Aunque como se ha mencionado previamente no hay un consenso claro para elaborar la definición de ludoteca, algunas instituciones y organismos lo han intentado. Por ejemplo, y desde 1983, la Enciclopedia Catalana define las ludotecas como las "Instituciones recreativo- culturales especialmente pensadas

para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete”.

Por su parte, la Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña (ATZAR) las define como “un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete”, señalando además que “La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural”.

Como se puede apreciar, la primera definición se decanta por los objetivos de la ludoteca como punto clave, mientras que la segunda hace hincapié más en los recursos necesarios tanto a nivel material como a nivel humano. Todo ello muestra la realidad de la que hemos partido, que no es otra, sino que no existe un concepto perfectamente delimitado de ludoteca, sino distintas definiciones que se pueden elaborar partiendo de los elementos básicos e imprescindibles que se han señalado con anterioridad.

Otras definiciones de ludoteca, en las que se pueden encontrar con diversas variaciones los conceptos básicos de la misma, son las siguientes: “Espacio organizado, destinado al desarrollo integral de los niños, cuyo centro de interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabaja la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo entre otras cosas”. “Espacio cuyo objetivo es el esparcimiento lúdico, mediante diversas actividades enfocadas a cualquier edad, coordinada por profesionales”.

“Espacio lúdico educativo, cuyo medio es el juego, dirigido a la infancia y juventud en el tiempo libre”. “Espacio físico cuyos destinatarios tienen como fin u objetivo la diversión y/o aprendizaje a través del juego y el juguete, habiendo un profesional que dinamiza”. “Espacio lúdico-educativo estable, dirigido a la infancia y juventud principalmente, cuyo fin es la educación en el tiempo libre

(aprender, divertirse, relacionarse...) y el desarrollo integral de los participantes, cuyo medio es el juego y el juguete y dinamizado por uno o más profesionales (los ludotecarios)".

Como definición más poética, se puede citar la recogida por el taller de ludotecas de Algete Jugar, participar y divertirse. Taller de ludotecas de Algete, en el Curso organizado por la Escuela Pública de animación y Educación en el tiempo libre infantil y juvenil y la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de dicha localidad, que dice textualmente: La ludoteca es una casa de chocolate, una puerta abierta a la imaginación, es la bola de cristal en la cual todo puede suceder, el tren donde estamos todos y nos lleva a todas partes, es el lugar vivo en el cual compartimos ilusiones, fantasías, sentimientos, risas y también enfados, es una posibilidad a la creación.

Por último, merece la pena definir las ludotecas desde un punto de vista negativo, esto es, señalando lo que no es una ludoteca:

- una guardería o un aparcamiento para niños
- un espacio sin dotación material o personal
- una colección de juegos o un mero almacén de juguetes
- un centro terapéutico
- una prolongación de la escuela
- una actividad extraescolar más
- una sala polivalente
- un taller o centro aglutinador de actividades de animación infantil
- un salón de juegos recreativos
- un lugar reservado únicamente para niños con problemáticas especiales
- un servicio sin ningún tipo de normativa.

3.2 Características de la ludoteca infantil

Organización de la ludoteca Generalmente, el plan aplicado mundialmente en la organización de ludotecas se estructura en base a rincones de juego destinados a potenciar diferentes habilidades, capacidades y destrezas en el niño, dependiendo de su edad.

El modelo más común y que puede adaptarse fácilmente según las necesidades de cada programa en particular, cuenta con cuatro espacios de trabajo resumidas en la sigla ESAR. ESAR es un sistema de organización y clasificación de los juegos y juguetes, que los dispone según las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. Un régimen cohesionado que da la posibilidad de comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes disponibles en cada espacio.

Cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en el área de trabajo, los que se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares de la siguiente manera:

- E: juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso- motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso. Se manifiestan en las primeras etapas del desarrollo, cuando los niños repiten toda clase de gestos y de acciones por el solo placer de repetirlos. Le permiten al niño ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas.

- S: juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños descubran las relaciones que se dan en la sociedad y la historia y las emociones de su familia y su comunidad. Cuenta con disfraces, teatrino y 10 títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles e

invención de historias. Aquí la imaginación ya juega un rol importante, por ejemplo: el que un cubo de madera puede representar un camión, una cama.

- A: juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma y colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

- R: juegos de reglas simples y complejas que promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas. Una serie de manifestaciones lúdicas que contribuyen a fomentar actitudes y valores que ayudan a los niños a desarrollar tolerancia, respeto por el otro y formas alternativas de comunicación no violenta. Aportes que avalan que es en el juego mismo donde el niño aprende a identificar las pautas de la conducta social.

Anglada. P. (2004), destaca las características básicas de la utilización de las ludotecas que son:

- a. Sus espacios organizados, destinados al desarrollo integral de los niños, cuyo centro de interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabaja la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo.

- b. El esparcimiento lúdico de los niños es mediante diversas actividades enfocadas a cualquier edad, coordinados por profesionales.

- c. Es un espacio lúdico educativo, cuyo medio es el juego, dirigido a la infancia y juventud en el tiempo libre.

- d. Espacio físico en donde los destinatarios tienen como fin u objetivo la diversión y aprendizaje, a través del juego y el juguete, con un profesional que dinamiza.

e. Esta organizado con juegos y juguetes dirigido a la infancia y a la juventud, estructurados y no estructurados, de acuerdo a la edad y contexto de los niños.

f. Genera un aprendizaje significativo ya que los pequeños aprenden haciendo.

Por tanto, no podrá considerarse como ludoteca aquel centro que no posea juguetes y recursos de experimentación, que tenga los dos anteriores, pero no este accesible a todos los niños independientemente de su posición social de ser así, como mucho, se le podría calificar de un centro privado de juegos, que no esté destinado al encuentro de los niños entre ellos además de con los juguetes.

Entre las funciones más importantes del ludotecario están las siguientes:

a. Proporcionar a los niños aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.

b. Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.

c. Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño, con el adulto, en general, y de los hijos con los padres, en particular.

d. Orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.

e. Proporcionar material lúdico, adecuado para los niños con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.

f. Realizar actividades, de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.

g. Probar los juguetes, para conocer su calidad material y también las reacciones del niño ante ellos, facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que la soliciten.

h. Reparar aquellos juguetes que se hayan estropeado

Ludotecas, entre los diversos objetivos y metas que se proponen manifiestas en las ludotecas no pueden faltar los siguientes beneficios:

a) Juegos en los que aprenden a compartir con otros niños y niñas.

b) Desarrollarse y crecer por medio del juego.

c) Desarrollo de capacidades intelectuales.

d) Desarrollo de la psicomotricidad.

e) Adquisición de hábitos saludables.

f) Adquisición de autonomía personal para que los niños y niñas aprendan a ir valiéndose por sí mismos.

g) Mejora de la afectividad y de las relaciones sociales.

h) Aprender a relacionarse con otras personas.

Otro objetivo importante de las ludotecas, es el de contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad del individuo desde la infancia, facilitar su inserción en el medio sociocultural en que debe vivir. Este es el interés primario de la educación, y por tanto el punto de contacto entre los propósitos de la institución escolar y de las ludotecas, aunque lo procuren con

métodos diferentes: por un lado, con la actividad docente, por el otro con la actividad lúdica.

Las funciones de las ludotecas son:

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

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

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

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

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

Es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas y actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar. Requiere también de formación vinculada a la pedagogía y respetar las vivencias

de los menores teniendo como objetivo el desarrollo de todos sus sentidos, emociones, afectos y sentimientos.

Se establece el perfil de un ludotecario como un educador que, proviniendo idealmente de disciplinas como la pedagogía, la psicología y el trabajo social, debe ser capaz de crear atmósferas creativas y distendidas en donde la afectividad y emotividad estén presentes para facilitar el intercambio de experiencias y ante todo jugar con los usuarios.

Con tales características será factible que asuma las funciones de:

- Tener en cuenta los conocimientos previos y los intereses de los niños y niñas como elemento generador de socialización y aprendizaje, viabilizando una participación real en la que los niños y niñas sean los verdaderos protagonistas.
- Realizar las gestiones necesarias para propiciar el desarrollo de la ludoteca en cuatro áreas de efectividad: Formación: capacitar a los residentes para desarrollar la creatividad de sus niños, lo que implica compromiso y responsabilidad ciudadana.

Vivencias: se refiere a las ofertas recreativas de la ludoteca que posibilitan el acceso a espacios de socialización, pedagógicos y de aprendizaje por parte de los niños y de la comunidad.

Investigación: para que la experiencia sea acorde a las necesidades de cada comuna en particular, constituyéndose la ludoteca como un motor para la generación de conocimientos y trabajos a nivel local y nacional.

Gestión: espacio de articulación y unión de fuerzas con diferentes instituciones o municipios para trabajar con fines comunes y replicar así esta actividad.

- Organizar el trabajo de los usuarios mediante diferentes agrupaciones de los mismos, creando ambientes de comunicación en espacios organizados y estructurados que estimulen e inciten a la participación.
- Ser líder del aprendizaje y organizador de ambientes lúdico pedagógicos la ludoteca.
- Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios, para establecer normas de funcionamiento con el fin de otorgar una convivencia agradable centrada en el respeto.
- Durante el desarrollo de la actividad recoger datos que se incluirán de forma posterior en el proceso de la evaluación.
- Impulsar acciones que permitan la apertura del programa lúdico hacia nuevas ofertas de programas y servicios que involucren diferentes segmentos poblacionales.

Ahora bien, las funciones del ludotecario son:

a) El ludotecario es el especialista, en dinamizar y organizar un espacio, dedicado al juego, es el responsable del funcionamiento óptimo de una ludoteca, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, ya que no se puede olvidar que los usuarios finales de la ludoteca son habitualmente los niños.

b) Debe organizar los recursos lúdicos.

c) Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso.

d) Recomendar la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan.

e) Facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existente.

f) Programar el juego libre y voluntario puesto que permite establecer reacciones sociales, espontaneidad y desarrollo de la autonomía.

3.3 Beneficios de las Ludotecas

Pérez, Velez, y Fernández. (2003), enlista los beneficios de las ludotecas.

a. Las ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan.

b. Se estrechan las relaciones de los padres con los hijos.

c. Vigilar la calidad del juego y brindar a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos.

d. El niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.

e. Control del consumo irracional, los precios altos de los juguetes, ya que los niños los comparten, y prescinden de hacer compras excesivas.

El principio de la ludoteca, en una perspectiva etnológica, conduce a pensar históricamente sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en prótesis suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.

De tal manera, desde nuestra experiencia, una ludoteca, debe estimular y motivar la acción directa y la atención interesada del niño sobre los objetos del medio social, físico y natural de la familia y la comunidad, en la medida que, en una

ludoteca se concretan experiencias, actividades y tareas de socialización-aprendizaje, tanto individuales como grupales, que se ejercitan y se practican en compañía del adulto, quien en su labor de educador facilita, orienta y promueve el tránsito saludable, significativo y perdurable del egocentrismo inicial a la socialización primaria.

Asimismo, una ludoteca debe facilitar, orientar y promover una aproximación global hacia los objetos; es decir, el grupo de niños que interactúan al interior de una ludoteca debe lograr aprender el uso de los materiales, los juegos y las actividades que se proponen de manera integral, para que como consecuencia de la exploración y el descubrimiento, los participantes sean capaces de desarrollar proyectos, obras y productos creativos, personales y colectivos, según los objetivos, las funciones, así como los usos, particulares y comunes, de los objetos de conocimiento a su alcance en la comunidad. Borja, y Martínez, (2007).

Explica que en el interior de una ludoteca el alumno participa libre y con responsabilidad, de manera activa e interactiva en el proceso de socialización-aprendizaje, experimenta con los objetos de conocimiento, tanto individual como de forma grupal, aprende principios, valores, normas y costumbres socio-culturales, además construyen conocimientos significativos y perdurables, desde la misma acción e interacción directa y concreta sobre el medio social, físico y natural de la familia y la comunidad.

De tal manera, el niño en acción, que interactúa individual o grupalmente, en el interior de la realidad concreta de una ludoteca en contacto personal, directo y concreto con el espacio, el mobiliario y los materiales, en compañía del educador, habrá de elegir la experiencia, la actividad o la tarea de interés vigente, y autor regular evolutiva, progresiva y de forma gradual sus tiempos de juego en los sectores de juego-trabajo, que en calidad de medios sociales, físicos y

eventualmente naturales, facilitan el desarrollo de sus proyectos y el logro de sus productos y sus obras, personales o colectivas.

El diseño y la creación de una ludoteca, es flexible y variable, puesto que una ludoteca por su perfil recreativo- educativo, como centro de juego para niños, debe ser una proyección del entorno inmediato, y debe ser implementada con objetos de conocimiento seleccionados según las características, las necesidades y los intereses socio-culturales del grupo de participantes, las familias y la comunidad hacia quienes se dirige.

Se plantea, que una ludoteca se puede implementar, diseñando y creando un espacio para el juego interactivo, orientado a la educación y el desarrollo físico, emocional e intelectual del participante. Desde esta perspectiva, los materiales, los juegos y las actividades, como objetos de conocimiento, facilitan, orientan y promueven la exploración, el descubrimiento y la creación, para ser seleccionados deben calificar según criterios pedagógicos, tales como: diversificación, los objetos deben posibilitar variedad de alternativas de uso; y auto-evaluación, los objetos deben posibilitar acciones directas y concretas para el control personal de logros, individuales o grupales; y de acuerdo con sus objetivos, sus funciones y sus usos se pueden distribuir y organizar en los sectores de juego- trabajo de una ludoteca.

3.4 Tipos de Ludotecas

De acuerdo a la clasificación que la Secretaria de Educación a nivel federal en nuestro país, con relación al departamento de educación inicial, se da la siguiente clasificación:

a. Ludotecas escolares La escuela es, por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad. La ubicación en ella de una ludoteca permitirá a esta disfrutar del prestigio y reconocimiento social del centro escolar, pero al mismo tiempo aportará a este una nueva dimensión participativa,

que contribuirá a desarrollar entre los alumnos, padres y pobladores en general los sentimientos de pertenencia hacia la escuela, consecuentemente el grado de responsabilidad con su conservación y buen funcionamiento.

Tienen como principal propósito brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, en ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria.

b. Ludotecas públicas Están ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos específicamente para la función de las mismas.

c. Ludotecas hospitalarias La ludoterapia ha estado, desde tiempos atrás, incorporada a la práctica médica. Pero la existencia de ludotecas en los hospitales para pacientes infanto-adolescentes es un recurso de estas décadas. Se trata, no de aplicaciones del juego a investigaciones psicológicas, sino de disponer de espacios habilitados para el juego libre, atendidos con una intencionalidad educativa al mismo tiempo que médica.

d. Ludotecas laboratorios Se trata de centros anexos a otras instituciones vinculadas a la actividad docente o lúdica por diversas razones, que las emplean para la experimentación o la formación de especialistas.

e. Ludotecas móviles Llevar la actividad lúdica con sus recursos humanos y materiales a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación, son los propósitos esenciales de este tipo de ludotecas, al cual corresponden fórmulas como los denominados ludobuses.

En sentido general, cualquiera que sea el tipo, la ludoteca tiene como denominador común la presencia, en sus estilos de funcionamiento, de una bien definida intencionalidad educativa, pues son, espacios de recreación para la ocupación del tiempo libre.

f. Juguetes que puede contener una ludoteca

- Cubos
- Legos
- Rompecabezas
- Pelotas
- Libros de imágenes
- Peluches
- Muñecos
- Juegos para encajar
- Paletas
- Cajas
- Pinceles
- Pinturas

g. Actividades que se pueden trabajar en las ludotecas

- Escuchar música
- Bailar
- Cantar
- Jugar de forma individual o colectiva
- Juegos de competencia
- Ejercicios de relajación.

Las ludotecas podrían desempeñar un papel importante y tener aportaciones específicas en el desarrollo integral del niño, para que esto sea posible, se debe ampliar, mejorar, el concepto de ludoteca, es decir, no conceptualizarla únicamente como un centro de préstamo de juguetes, sino como un centro infantil

de tiempo libre, donde se realiza una animación globalizadora con los niños asistentes, además se comienzan procesos de motivación y cambio de actitud en los padres y docentes de la zona de influencia de la ludoteca.

Es decir, la ludoteca podría ser, y en nuestra opinión es necesario que sea, un centro infantil de tiempo libre donde se realice una oferta lúdica cualitativamente distinta (con actividades globalizadoras y una animación y pedagogía activa partiendo de los centros de interés del niño), a la vez que se convierte en un elemento de dinamización de los cambios de mentalidad, del movimiento de opinión y de los cambios en el sistema urbanístico, educativo, familiar y del tiempo libre en que vive la población infantil donde se encuentre ubicada.

En este sentido quisiera resaltar el importante papel que puede desempeñar en el proceso de cambio en el mundo del juguete. Numerosas investigaciones han demostrado que éste puede convertirse en un instrumento de exploración de la realidad, de armonioso desarrollo motor, sensorial, imaginativo, creativo y social del niño. Ahora bien, este alto potencial que en teoría tiene el juguete dista mucho de plasmarse en la realidad. Esto se debe a que para los fabricantes y distribuidores antes que un objeto educativo es un producto más para consumir, un generador de importantes beneficios económicos para las empresas del sector, las que dependen cada vez más de los grandes monopolios.

Para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación y la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético, que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica.

Eligiendo juguetes con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental. Ante el contexto descrito, la ludoteca podría ser uno de los pivotes sobre los que podría girar una nueva política de animación infantil en cada sistema local.

3.5 La ludoteca infantil y la educación física

En el campo específico de la actividad física y el deporte es conocido el ya clásico esquema planteado por Cagigal (1975), según el cual, el deporte de nuestro tiempo, que en su origen era juego, ejercicio físico y competición, puede ser observado y representado en dos líneas divergentes (deporte- espectáculo y deporte-práctica), que condicionadas por diferentes factores, están llamadas a tener funciones y papeles diferentes en la sociedad, ofreciendo al hombre de hoy, a su vez, diferentes valores, realidades principales o funciones básicas:

- En el deporte-espectáculo, cabe citar ocio pasivo, contacto social, profesión, trabajo, rendimiento (resultado), política.
- En el deporte-práctica, serían ocio activo, higiene-salud, desarrollo biológico, esparcimiento, educación, pausa en el tecnicismo, relación social, superación.

En estos últimos años cabe mencionar entre otros enfoques interesantes de materialización del impulso al deporte-práctica preconizado por Cagigal, el modelo canadiense “Vivir activamente el ocio” (Levy, 2002). Dicho modelo, fuertemente relacionado con otros modelos (como el del Life-Span: Ciclo vital, recomendado por Oña, 2002) o propuestas (como las efectuadas para las ciudades posmodernas del siglo XXI, por Rebollo, Simoes y Latiesa, 2002) es un modelo integrado de estilo de vida, que valora e incorpora todo tipo de actividad física de ocio en la vida cotidiana (Levy, 2000: 123).

Conlleva un profundo cambio en la forma en que los canadienses intentan permanecer saludables a través de sus actividades de ocio y de la vida cotidiana, pasando del enfoque para presumir hay que sufrir hacia un modelo de actividad física más comunitario y natural y menos competitivo. Según Levy, los responsables de la actividad física en Canadá han empezado a entender que no es suficiente con decir a las personas que estén activas.

El modelo Vivir activamente el ocio significa vivir activamente en la propia comunidad y crear los entornos culturales, sociales y físicos que fomenten la actividad física. Ello conlleva y requiere un conjunto de serios compromisos de los líderes y animadores sociales de las comunidades – tanto si son políticos, organizadores de trabajos comunitarios, padres, estudiantes, jóvenes, adultos mayores, empresarios, empleados, líderes religiosos o trabajadores sanitarios.

Asimismo, deben crear y apoyar las habilidades de las personas para evaluar sus necesidades e intereses, y desarrollar políticas basadas en la comunidad y oportunidades e iniciativas para satisfacer dichas necesidades. Las comunidades que practican el modelo – Vivir Activamente el Ocio – tienen sus propias opciones de actividad física para todo tipo de habilidades y todo tipo de edades”.

Por otro lado, Cagigal ante los preocupantes signos de evolución del deporte y la sociedad tecnológica de finales de siglo, planteaba en uno de los trabajos prospectivos de su última etapa, (1981): “Para ese decisivo paso de recuperación de la libertad humana frente a la esclavitud de la tecnología extra cerebralizada; para el regreso al hombre completo, a la inteligencia activa, el deporte naturalmente regenerado en toda su dimensión humanística- puede jugar un importante papel.

Pues bien, en este contexto de tendencias, problemas y alternativas al ocio consumista y pasivo del siglo XXI, el objeto de esta ponencia consiste en investigar con carácter exploratorio, el potencial, la validez de las ludotecas deportivas, como una iniciativa más a añadir al entramado de propuestas y vías de actuación sugeridas en la literatura proclive al ocio activo, liberador y saludable.

Las ludotecas y la educación física entran en coordinación través del juego (con juguete y sin él) y de forma desenfadada, donde el niño evita los rasgos de presión que llegan a frustrar, en ocasiones, las expectativas de éxito en el adulto.

Sabiendo que el juego fomenta la autosuperación a través del éxito bien entendido, se puede considerar que es una buena base de enfrentamiento positivo frente a las dificultades de la vida.

Por tanto, este juego debe ser estimulado tanto en las escuelas como en las propias familias y, por supuesto, en las ludotecas, centro de ocio por antonomasia en el que el niño puede desarrollar su actividad motriz a la vez que interactúa con otros de forma divertida. Para ello se cuenta entre otros muchos medios con el juguete, que de ser bien elegido puede estimular las posibilidades creativas y psicomotrices del niño, su inteligencia y su sociabilidad.

Los distintos juguetes que forman parte de una ludoteca pueden ser objeto de múltiples clasificaciones y la programación de los juegos que en ella se desarrollan tiene un papel fundamental en el correcto desarrollo de las actividades y del propio niño. Por ello, se establecen una clasificación tanto de los juguetes como de los juegos presentes en una ludoteca, y se aborda el diseño correcto de una sesión tipo de las que en ella se suelen desarrollar.

Tipos de juguetes de una ludoteca y su clasificación

Se pueden encontrar los siguientes tipos de juguetes para cada rango de edad:

- De 0 a 1 año: sonajeros, espejos de juguete que no se rompan, lámparas que reflejen luces o colores, juguetes musicales o con sonido, muñecos de trapo sin pelo, pelotas con diferentes texturas, alfombras o mantas con tactos y sonidos, etc.
- De 1 a 2 años: peluches sin pelo, animales de trapo grandes para subirse en ellos, objetos que rueden y se desplacen, juguetes para golpear de plástico o madera, juguetes para apilar o encadenar, pelotas, andadores y correpasillos, peonzas visuales y sonoras, balancines, etc.

- De 2 a 3 años: peluches y muñecos de trapo, túneles de gateo, juguetes para golpear de madera o plástico, juguetes para apilar o encajar, columpios, toboganes, vehículos grandes para subirse en ellos, triciclos con pedales, muñecos, etc.
- De 3 a 5 años: pelotas de fútbol, canastas de baloncesto, patines y patinetes, vehículos grandes para subirse, muñecos, juguetes de imitación de la casa y sus accesorios, barcos, aviones, trenes, disfraces, marionetas, etc.
- De 5 a 8 años: peonzas de cuerda, patines y patinetes, pelotas, yoyós, bolos, petancas, canicas, cuerdas para saltar, y otros muchos.
- De 8 a 11 años: peonzas de cuerda, diábolos, muñecas y maniqués, pistas de coches, vehículos teledirigidos, karaokes, juegos de modelismo, juegos de experimentos científicos sencillos, juegos de cartas, juegos de mesa clásicos, pelotas, etc.
- De 11 a 14 años: monopatines, futbolines, pinturas con caballete, juegos de modelismo, puzzles de hasta 500 piezas, etc.

Algunas ludotecas ofrecen una selección de juguetes especialmente dirigidos a niños con discapacidades, la cual se refleja en este trabajo por considerarla de especial interés. En este caso, también se pueden clasificar estos juguetes atendiendo a la discapacidad a la que estén dirigidos:

- Discapacidad motora: juguetes que tengan pulsadores o botones muy fáciles de accionar, con piezas fáciles de encajar, estructuras grandes, con antideslizantes en su parte inferior, con mangos o agarradores especiales, con cuerdas para su arrastre, con elementos en relieve para facilitar su agarre o giro, etc.
- Discapacidad auditiva: juguetes con efectos de luces o vibraciones para suplir el sonoro, juguetes que emitan mensajes escritos en lugar de orales, con control de volumen opcional, con auriculares opcionales, etc.
- Discapacidad visual: juguetes de diseño sencillo, realista y fácil de identificar al tacto, con efectos sonoros y distintas texturas, compactos, con piezas grandes, en relieve, etc.

Tipos de juegos y dinámicas de una ludoteca

La programación tiene un papel fundamental es el diseño de una ludoteca. El reparto del espacio y de los recursos lúdicos se convierte en vital si se quiere tener éxito y que los niños disfruten y aprovechen al máximo su estancia en ella. Por eso se deben tener muy en cuenta una serie de premisas básicas que son las que se exponen a continuación.

Juegos según la evolución del grupo

No todos los juegos son igualmente idóneos para jugar en un determinado grupo. Hay que contar con sus rasgos (grado de confianza, experiencia anterior, intereses y edades de sus miembros, etc.) para elegir y preparar adecuadamente el juego. Resulta de especial utilidad para conseguirlo el tener en cuenta la fase de desarrollo grupal de los distintos participantes. Para ello, se pueden seguir las siguientes etapas:

1. Orientación: en ella, los miembros del grupo se conocen y buscan despejar las dudas y ansiedades propias del primer momento. Para ello se introducen juegos de presentación.
2. Establecimiento: el grupo va aprendiendo poco a poco a dialogar y a cooperar. Los juegos utilizados son los que desarrollen la capacidad de escucha y atención a los demás, la cooperación, la responsabilidad y la participación.
3. Solución de conflictos: en el momento en que se comparte la actividad de una forma más profunda, surgen los conflictos más fácilmente. Para mejorar esta situación, se utilizan juegos para analizar situaciones, afrontar los problemas, de toma de decisiones, etc.
4. Final: las fases anteriores pueden repetirse de varias formas o bien el grupo puede disolverse.

Estructura de una sesión

1. Juegos de introducción: se utilizan para ayudar a conocerse a los miembros del grupo, presentándoles, mezclándoles, etc.
2. Juegos de calentamiento: sirven para preparar el organismo para la actividad. Deben ser juegos de movilidad y distensión, en los que se ha de crear movimientos, esparcimientos, explosiones de júbilo, etc.
3. Parte principal: es en ésta en la que se desarrollan los objetivos específicos de la sesión, sacando conclusiones y evaluando al final de la misma.
4. Vuelta a la calma: los objetivos de esta fase son la recuperación y vuelta a la normalidad, la relajación tanto mental como física y el descenso controlado de la actividad del organismo.

Según Chateau es el valor moral del juego, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una obra, con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo.

Y lo sorprendente es que en gran parte de las actividades con las que se enfrenta el niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la valencia afectiva con que se enfoque la actividad, en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla, es que una misma actividad puede ser propuesta como gratificante o como sancionadora.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

CAPÍTULO CUATRO
LA RUTA METODOLÓGICA

4.1. Contexto de la investigación

Este trabajo partió de un enfoque intrapersonal, tomando en cuenta los preceptos de Gardner en torno a las inteligencias múltiples, así, la organización metodológica del análisis tuvo en consideración los conceptos de este autor sobre el conocimiento personal y las aspiraciones profesionales en torno a la temática desarrollada.

De este modo, se accedió al conocimiento a través de la autocomprensión y de una motivación personal y profesional por desentrañar la importancia de la ludoteca en la educación infantil, específicamente, en niños de preescolar. La motivación surge tomando en cuenta el camino profesional que se ha elegido y las aspiraciones de laborar con niños del mencionado nivel educativo.

Para este análisis, se procedió a trabajar con niños que pertenecen a la ludoteca de la Auditoria Superior del Estado, en la Calle Av. Madero, Colonia Centro, en la ciudad Morelia, del estado Michoacán. El estudio se realizó con los niños que ahí asisten, que conforman 16 niñas y 9 niños, con un total de 25 niños que oscilan entre los 3 y 4 años. En este sentido, se trabaja con un público acorde con los cuestionamientos y las necesidades de esta investigación para argumentar cómo el juego es un factor primordial en el aprendizaje.

La selección del grupo mencionado permite trabajar con la técnica de un grupo focal. Esta técnica estudia las opiniones, actitudes, necesidades y aspectos que determinan el comportamiento de un grupo determinado en función de un tema específico. Igualmente, se desarrolla a través de un estudio cualitativo mayormente empleado en investigaciones de ciencias humanas y sociales, ciencias de la educación y comerciales.

Así, el grupo con el que se trabajó para llevar a cabo la investigación fue óptimo, pues los niños comprenden la edad adecuada sobre la cual se reflexiona y

asisten a la ludoteca. Igualmente, el período en el cual se llevó a cabo el trabajo de campo, de septiembre de 2019 a julio del 2019, fue el necesario para realizar un trabajo de observación y descriptivo, de corte documental.

De esta forma, se puede observar al grupo, caracterizarlo, atender sus particularidades y generar un análisis considerado, a través de los datos obtenidos en el trabajo de campo y de las teorías revisadas, para realizar una investigación sólida y elaborar fundamentos y propuestas pedagógicas. La observación contribuyó a desentrañar las carencias metodológicas para aplicar el juego como estrategia de aprendizaje en el salón de clase.

Se observaron las limitaciones de los docentes para realizar juegos como, por ejemplo, no contar con la calidad y la cantidad de materiales requeridos. Igualmente, se apuntó la necesidad de capacitar a los maestros para llevar a cabo una educación más integral y que incluya el juego y la educación física como un recurso educativo. Por la parte de los infantes, se registró que los niños que cursan el preescolar se encuentran en una etapa compleja de crecimiento, en la cual influyen factores como la individualidad y la empatía para trabajar colectivamente o de modo independiente.

Por otro lado, el análisis cualitativo arrojó que es necesario involucrar más a los padres en la educación de los hijos, como propone el método Montessori, para que comprendan el juego como una actividad necesaria en el desarrollo del aprendizaje de los niños. Estas consideraciones se emplearon para darle valor a una forma de aprendizaje indispensable que lograría cambios significativos en los niños y las familias, en una escala micro, y en la sociedad y la cultura del país, en una escala macro.

4.2 Diseño de la investigación

Esta investigación cuenta con un enfoque cualitativo, dentro de la misma a través de la observación destaca como los niños desarrollan sus habilidades y destrezas a través del juego, cabe mencionar que se detectó la problemática en un aula de una ludoteca, por las características propias de los niños en estas edades, es necesario que las actividades que se trabajen sean dinámicas, llamativas para los alumnos trabajen con un enfoque lúdico, como lo es el juego.

Gracias al enfoque cualitativo, se pudo percibir a través de actividades, entrevistas a los docentes, padres de familia, el desarrollo de habilidades en cuestión al desarrollo de conocimientos con el juego se pretende que los dicentes tomen gusto por las matemáticas, que a su vez desarrollen habilidades como el razonamiento y resolución de problemas, utilizando procedimientos propios.

Concepto del enfoque

Este enfoque nos ayudó a conocer las cualidades y capacidades, así como actitudes que los niños desarrollan en el proceso del juego, esto se puede percibir gracias a las entrevistas que se realizan con los padres de familia en relación a como consideran que fueron los resultados después de haber aplicado las estrategias didácticas, por tal motivo se optó por utilizar las técnicas de observación y entrevista, pues de esta manera se puede percibir el avance que presentan los niños de la ludoteca.

En cuestión a la observación, es una de las acciones de gran relevancia, porque gracias a ella podemos analizar ciertas características de comportamientos en los seres, por ello es el “proceso por el cual se filtra información sensorial a través del proceso que sigue el pensamiento, idea, juicio y razón (Campos. 2012, p. 16)”, de una manera observable se puede describir como es el desarrollo de alguna actividad, es decir se resaltan logros, así como dificultades a las que se

enfrentaron y la manera en que estos retos fueron resueltos, haciendo referencia no solo al resultado sino al proceso que se vivió.

De acuerdo a la investigación, siendo cualitativa, se requería de un análisis minucioso para darse cuenta del desarrollo de cada una de las actividades de tipo lúdicas, así es que se optó por tomar como punto de referencia la observación, la cual estuvo presente en cada momento de la investigación, por ejemplo al momento de analizar como resolvían las dificultades en la medición, para la construcción en la actividad “juguemos a ser arquitectos”, cuando los alumnos utilizaban su razonamiento lógico para comprobar que cierta pieza o trazo correspondía, según el plano que se les entrego.

Otra de las técnicas que se emplearon fue la entrevista, la cual es el instrumento para obtener y recabar datos; se utiliza para obtener información de los procesos de selección personal, en un sentido más amplio dicha técnica nos permite conocer de viva voz cual es el punto de vista de cada persona sobre un tema en específico, si llama su atención, lo considera relevante o no, para este caso se aplicaron a los tres agentes de la educación, el niño, docente y padre de familia, todas las preguntas en relación a la importancia del juego, con la intención de conocer a profundidad sobre lo que implica tan importante elemento dentro de la educación.

Primeramente se aplicó la entrevista a los padres de familia, en algunos de los casos la entrevista fue domiciliaria, por cuestión de trabajo solo se cuestionó a ciertos padres de familia, en su mayoría se aplicaron dentro de la escuela en horario de receso, cabe mencionar que en su totalidad hubo disposición al momento de dar respuestas a las preguntas realizadas, aunque en su mayoría se veía al juego únicamente como una manera de perder el tiempo y sobre todo cuando se utilizaba en el aula, enseguida se aplicó la entrevista con la docente a cargo del grupo, la cual también mostro una actitud favorable y positiva ante las preguntas.

Para la aplicación de la entrevista al docente, se consideró un tiempo fuera de clases, es decir a la hora de la salida, con anterioridad se le comento en cuestión a la actividad a desarrollar, con la intención de prever los tiempos, sin interrumpir las actividades de la jornada de trabajo con sus alumnos, en las respuestas que se dieron, resaltaba la importancia de trabajar con el juego para favorecer el desarrollo físico, pero por otra parte resaltaba la negatividad de los padres de familia ante ella realizar juegos con los niños en horario de clases, debido a las costumbres que se tienen en el lugar.

Lo que respecta a los alumnos, resaltan que a ellos les agrada bastante jugar, porque de esta manera no se les hacen pesadas las actividades que les brinda la maestra, mencionan que cuando trabajan lo físico les gusta jugar a que venden cosa como: juguetes, jugos, dulces, envolturas de frituras, brincar, saltar, correr entre otros o que compran los productos, les agrada hacer billetes y monedas de papel, para poder conocer mejor las monedas reales cuando fueran a la tienda.

4.3 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

En relación a los instrumentos que se utilizaron en la investigación uno de ellos fue la planeación, dentro de ella se plantearon diferentes actividades tales como: la tienda, juguemos a ser arquitectos, la lotería, se considera que las actividades dieron resultado grato pues los alumnos una vez que las estaban realizando se notaba que disfrutaban de la actividad y en varias de las ocasiones no querían dejar de realizar dicha actividad, un ejemplo de ello fue el hecho de simbolizar ser arquitectos y utilizar las reglas para medir algún tramo.

Al momento de trabajar con la actividad juguemos a ser arquitectos, se pudo observar que al inicio se les complicaba ubicar los números porque aún no los conocen bien, pero se podría decir que presentaron un gran avance al ubicar las medidas de medición y que las matemáticas van más allá de solo números. Dentro de los instrumentos que se utilizaron para la investigación fueron las

entrevistas a padres de familia, docentes, dichas entrevistas se presentan a continuación:

En la siguiente tabla, se expondrán algunos de los objetivos, instrumentos y resultados, para mayor comprensión.

Tabla 1

Instrumentos de medición

Número	Nombre del instrumento	Objetivo	Material
1	Entrevistas a padres de familia	Obtener información organizada sobre el desempeño de las clases y cómo influye el juego en el aprendizaje para valorar la calidad de las interacciones entre los educandos y sus familias	Agenda, lápiz y marcadores
2	Entrevista a los docentes sobre las dinámicas realizadas en el salón de clase	Analizar sensibilidades y capacidades de los educandos y educadores para establecer una crítica constructiva que contribuya a una mejor conformación	Salón de clases, sillas y alfombras (se evitaron los pupitres estáticos para realizar el foro de acuerdo con los preceptos determinados por Montessori).

		del plan de clases en la educación infantil	
3	Diarios de campo	Comprender los conceptos fundamentales en torno al juego y al aprendizaje en la niñez, con el propósito de instaurar actividades lúdicas que motiven al niño en la construcción de su propio conocimiento	Bibliografía física y digital (libros, laptop, acceso a internet)

Fuente: Elaboración propia.

Entrevista a padre de familia.

Objetivo: Conocer el punto de vista de los padres de familia, en relación con el juego, con la intención de realizar un trabajo conjunto con los padres de familia.

1 ¿Que tan importante es para usted que su hijo aprenda desde la edad en una ludoteca Infantil?

Yo creo que es muy importante, porque si desde pequeños se les enseñan las cosas como, por ejemplo: a conocerse, en las matemáticas serán para ellos más fácil resolver problemas de grandes.

2° ¿De qué manera cree que es más sencillo para un niño que asiste a la ludoteca infantil pueda aprender?

Contando objetos, con dibujos, juegos con piedras o también cantando.

3° ¿Qué es lo que más se le complica a su hijo en casa?

Contar y sumar, porque aún no conoce los números, en ocasiones expresarse.

4° ¿Qué es lo que hace su hijo para resolver problemas que se le presentan en su vida?

Para contar usa sus dedos, llorar, pedir ayuda a veces a sus hermanos mayores.

5° ¿Cree que el juego ayuda al niño de ludoteca a aprender?

Sí porque es una forma en que se le facilita aprender, pues no le dan miedo las cosas que aprenden y a la vez se divierten.

Entrevista: docente

Objetivo: Conocer el punto de vista de la docente, con relación al juego, con el objetivo de realizar un diagnóstico, para de allí partir con la implementación de las diferentes actividades, enfocadas al juego.

1° ¿Cómo trabaja las matemáticas con sus alumnos en la ludoteca?

Por lo regular casi no se trabaja con los niños las matemáticas, ya que ocasiones es bastante complicado, pero cuando trabajamos con el campo de pensamiento matemático utilizamos por ejemplo figuras de foami para contar, para medir sus pies y manos o en sus libretas se les dejan actividades de sumas con números de poca cantidad.

2° ¿Qué tan complicado es desarrollar el conocimiento en sus alumnos?

En realidad, es bastante complicado, porque la mayoría de las veces no se comprende cómo dar la solución a algún problema, por ejemplo; a las sumas o restas, pero con claridad los niños no comprenden las nociones matemáticas.

3° ¿Qué estrategias plasma en su planeación para trabajar con sus niños?

El conteo con objetos, la resolución de sumas y restas en sus cuadernos, el repaso de números y cantidades, así como agrupación de objetos según las cantidades.

4° ¿Qué importancia tiene el juego en el trabajo de la ludoteca infantil?

Considero que el juego cumple con un papel de gran importancia para los niños, porque es una actividad placentera, donde puede conocer su medio que los rodea o bien construir nuevos aprendizajes con apoyo de los instrumentos que utiliza al estar vivenciando el juego.

5° ¿Qué aprendizajes considera se pueden favorecer con el juego?

Podría ser los principios del conteo, la resolución de adiciones y sustracciones con pequeñas cantidades con el intercambio de productos y precio, así mismo el desarrollo de su pensamiento lógico matemático.

6° ¿Por qué considera de gran importancia trabajar nociones espaciales con los niños desde la edad inicial?

Si se comienza a trabajar con los niños desde que son más pequeños existe la posibilidad que se familiaricen de mejor manera con términos como izquierda, derecha, arriba, abajo, detrás, adelante, entre otros, los cuales servirán al niño cuando se encuentre con los demás que lo rodean.

7° ¿Qué habilidades cree que los niños podrían favorecer con la actividad con el juego?

Considero que el uso de unidades de medición convencionales, la colaboración, el trabajo en equipo la creatividad al momento de realizar las construcciones de acuerdo con los planos que se les proporcionen.

8° ¿Qué tipos de juego ha empleado para favorecer las habilidades y destrezas con sus niños?

En su mayoría juegos de mesa, por ejemplo, la lotería con números o figuras geométricas o la oca, en algunos casos los juegos de construcción con bloques de plástico o de madera.

9° ¿Desde su punto de vista como perciben los padres de familia al juego dentro de las actividades escolares?

La mayoría de los padres de familia piensan que, si se realizan juegos en horario de clases, sería una pérdida de tiempo, porque ellos están acostumbrados a ver que por lo regular los maestros dan su clase y les piden a los alumnos que hagan anotaciones en sus libretas y que si se saca a los niños a jugar es solo para perder el tiempo en cosas que no les sirven para nada.

10° ¿Considera que los juegos ayuden a potencializar el pensamiento en sus niños?

Considero que sí, pues hasta el momento han sido actividades que llaman la atención de los alumnos y de esta manera poco a poco van obteniendo conocimientos, que les serán útiles para su vida cotidiana, más por el hecho de que las actividades se realizan a través de juegos.

Interpretación de las entrevistas realizadas

Una vez que se aplicaron las diferentes entrevistas a cada uno de los agentes de la educación, es decir: los padres de familia, educandos y docente, se pudieron rescatar varios aspectos en cada uno de los puntos de vista, comenzando por los padres de familia, al inicio a pesar de que hubo apertura para contestar las

preguntas que se hicieron, la respuesta en cuestión al juego fueron un tanto negativas, pues en su mayoría no les agradaba la idea de que en la ludoteca la maestra jugara con sus hijos, cuando había actividades más productivas que realizar, según sus comentarios.

Se considera que la forma de pensar que se tiene podría ser debido a la manera en que ellos recibieron clases cuando eran más pequeños, siendo un modelo tradicionalista, donde el alumno solo realizaba lo que, el docente le pidiera sin intervenir mucho en la clase e incluso la parte del juego solo era en horas de receso, por tal razón cuando ellos observan que sus hijos juegan causa cierta molestia, pero se desconoce aún la función que tiene esta actividad lúdica, que no solo es jugar por jugar, sino que va más allá, es decir tiene un objetivo concreto al cual llegar para que los niños desarrollen habilidades, capacidades y destrezas en cualquier área académica.

Por lo tanto, si la docente emplea actividades lúdicas, por ejemplo el juego para trabajar algunos de los campos formativos con los niños, ella a su vez al ver la reacción de los padres de familia o al escuchar sus comentarios, en lugar de invitarlos para que conozcan lo que implica un juego y la importancia que este tiene, evita realizar las actividades, lo cual limita a los niños para desarrollar nuevas habilidades, mismo que los infantes resaltan en sus comentarios, pues mencionan que les gusta jugar pero que la maestra casi no los invita a jugar y por otra parte sus padres se molestan si los observan jugando, siendo de esta manera sienten que las materias son tediosas, porque solo es teoría, por decirlo de esta manera.

Evidencias de portafolio

Dentro de la investigación se estuvieron trabajando diferentes actividades tales como: El supermercado, la búsqueda del tesoro y juguemos a ser arquitectos, donde se fomentó el juego con el afán de desarrollar y potencializar

conocimientos, en los niños de la ludoteca, rescatando las nociones: número, forma, espacio y medida, mismos aspectos que vienen inmersos en el campo formativo de pensamiento matemático y físico.

Las imágenes presentadas dan cuenta de la ejecución de las actividades, resaltando tanto logros como dificultades que surgieron en el desarrollo, dando enfoque a la parte potencializadora, las cuales se muestran a continuación.

La evidencia que se comparte a continuación, se tomó al trabajar con los niños de la ludoteca, dentro del rincón experimentos, el cual se encuentra dentro del aula de clases, donde se les proporcionó a los educandos los materiales necesarios para llevar a la práctica la actividad “juguemos a ser arquitectos”.

Objetivo: Que los alumnos, conozcan las nociones de medida, así como unidades de medición convencional, tal es el caso de la regla y el metro.



En la presente imagen muestra a algunos de los niños en un acercamiento a las nociones de medida, utilizando unidades de medición convencionales, que en este caso son las reglas, con ello se buscaba una medida exacta para realizar un plano pequeño y realizar una casa en el juego “juguemos ser arquitectos”, para lo cual, los niños se enfocaron cada uno según el rol que les correspondía,

algunos de ellos realizaban los trazos ara poder montar las figuras deseadas, otros acomodaban el material para poder construir, algunos otros acercaban las herramientas para iniciar la construcción y otros mostraban los trazos para dar la idea de cómo quedaría la construcción, mostrando gran interés al momento de realizar la actividad, es decir que no había niños que estuvieran realizando alguna otra actividad adicional a la que se estaba realizando, algo que resalto durante el desarrollo fue el trabajo colaborativo, la comunicación y la aportación de ideas, con el fin de que su construcción fuera elaborada lo mejor posible.



Aquí se puede observar a algunos de los niños buscando alternativas de como llevara a cabo una de las construcciones, la cual era un pequeño cuarto a manera de cubo con figuras de plástico, donde puede percibirse que la niña está analizando como poder ensamblar las piezas de manera que se forme la figura correctamente, sin que le sobre alguna pieza o bien que le falte, al igual entre los dos alumnos, propusieron como comenzar a colocar los lados del cubo, utilizando su razonamiento lógico matemático.

En la imagen, se muestran algunos de los productos que fueron colocados en la actividad el supermercado, a los cuales se les coloco un número, junto con el signo de pesos, con la intención de realizar el intercambio de productos implementando la adición y sustracción, con los billetes de simulación.

Objetivo: Realizar adiciones y sustracciones con apoyo de los números naturales, para ello por parte de los niños, implementar estrategias propias de resolución.



Para poder llevar a cabo la actividad, se invitó a los infantes para que pasaran al súper-mercado y observaran cada uno de los productos, en conjunto con sus precios, así mismo analizaran que productos podrían adquirir con la cantidad que tenía cada niño, en un primer momento no se conocían todos los números, algunos eran un tanto desconocidos, entonces se les mostraron de manera breve, posteriormente se les comento que no en todos los casos al ir a la tienda se regresa cambio, que era una de las cosas que los infantes resaltaban de cuando ellos acudían a alguna tienda y que los billetes que utilizaríamos no tienen valor nominal.

4.4 Codificación de los resultados

A lo largo de la investigación se presentaron algunos obstáculos, entre los cuales resalta el hecho de que los padres de familia veían al juego únicamente como una actividad de diversión o como ellos lo mencionaban una pérdida de tiempo, esto debido a la forma en que fueron educados, pues comentan que solo el maestro era quien podía participar en la clase y ellos solo realizar anotaciones, pero casi no se externaban sus puntos de vista, pero con el desarrollo de las actividades, poco a poco fue cambiando su manera de ver al juego, siendo que

ellos mismos compartían que sus hijos, gracias al juego resolvían con mayor precisión problemas de razonamiento matemático

Con la investigación se pudo dar cuenta, de que a través del juego se aprende de una manera más sencilla, pues no solo es trabajar con las matemáticas de una manera tediosa, siendo que en el caso de los alumnos en edad preescolar impacta bastante en su desarrollo de habilidades y creatividad, esto pudo demostrarse, tanto con los comentarios que realizaban los niños una vez que vivenciaban cada una de las actividades propuestas, así como cuando se enfrentaban a situaciones donde se pusiera en tela de juicio su capacidad para resolver problemas.

Gracias a la investigación sobre el papel de la ludoteca infantil en la educación física, se considera que fue de apoyo implementar las diversas estrategias con los niños, pues pudo observarse que el pensamiento y habilidades de los niños pueden desarrollarse, cuanto más se acerque al menor a situaciones de su vida cotidiana, donde ellos pongan a prueba sus conocimientos. A través del esquema FODA, se dará a conocer características tanto internas como externas que influyeron en la investigación.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	APRENDIZAJES
El hecho de comenzar a implementar el juego como estrategia didáctica con los niños de la ludoteca, con la intención de motivar al niño a realizar las	Reforzar el conocimiento de los niños con relación al campo formativo de a través del juego simbólico.	Aun se presentan algunas dificultades en relación con las actividades que plasma la docente para trabajar el campo formativo de habilidades y destrezas.	A los niños se les hace más sencillo resolver problemas a través del juego, una vez que lo ponen en práctica.

actividades, al mismo, tiempo que las disfruta.			
Se puede analizar que los niños resuelven y comprenden con mayor facilidad las matemáticas, cuando se enfrentan a problemáticas que perciben en su vida diaria. Además se apoya al desarrollo físico del niño con actividades motoras	Algunos de los padres de familia aún no se integran del todo al momento de apoyar a sus hijos, con relación al acercamiento con los conocimientos.		Por parte del docente plasmar actividades un poco más encaminadas al desarrollo de habilidades y destrezas, según los intereses de los niños.

A pesar de que en un inicio se presentaron algunas dificultades en cuestión a la forma de pensar de algunos de los padres de familia, las actividades fueron llevadas a cabo de manera favorable, porque al observar esta limitante, se invitó a los padres de familia para que observaran la función del juego en la educación, mencionándoles la diferencia entre jugar por jugar y jugar con un propósito en específico, al conocer los padres un poco más sobre al juego, algunos de ellos comenzaron a verlo de manera diferente e incluso, algunos de ellos se acercaron para comentar los avances que percibían con sus hijos al momento de que ellos se enfrentaban a un problema que implicaba la resolución de problemas educativos.

Dándose de esta manera el avance, cada vez que se iba a realizar alguna actividad se invitaba a los padres de familia, para que observaran los avances y

la forma en que sus hijos resolvían los retos usando procedimientos propios, así mismo llevo el impacto hacia la comunidad en general, porque en algunas ocasiones parte de la comunidad asistían al ver que los niños estaban participando en las actividades o igual cuando los niños asistían a las tiendas y realizaban pequeñas sustracciones o adiciones de manera correcta.

Se podría decir que el esquema FODA, sirvió a la investigación para ver tanto las fortalezas como las áreas de oportunidad que aquejaban la situación para en base a ello, proponer alternativas de solución, en este caso sugerencias que la docente podría llevar a cabo, para un mayor impacto dentro de su grupo y por lo tanto ente la sociedad, mismas sugerencias que se describen a continuación:

4.5 Sugerencias de atención

Trabajar por lo menos un día a la semana actividades enfocadas al desarrollo de habilidades y conocimientos con los niños de la ludoteca, puesto que es una de las áreas de mayor complejidad para los niños y por lo tanto se necesita reforzar de manera constante, con el fin de elevar los aprendizajes, al momento de acercarse a problemas de su vida cotidiana.

Investigar por parte del docente actividades novedosas, las cuales sirvan como medio para la obtención de aprendizajes, es de gran importancia que, al momento de trabajar con los niños, se cuente con una amplia gama de estrategias, las cuales se enfoquen en los estilos de aprendizaje de cada uno de ellos, de esta manera será un poco más sencillo desarrollar las habilidades y destrezas, así como obtener los aprendizajes esperados.

Tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos para propiciar el escenario de aprendizaje del campo formativo cual este sea, por que cabe mencionar que cada niño tiene una forma particular de aprender, siendo así se

le debe dar peso a cada uno de los estilos de aprendizaje, pues esto facilitara que se llegue a la comprensión de los temas a trabajar.

Utilizar juegos enfocados a las unidades de medición, para que los niños las conozcan desde temprana edad y puedan utilizarlas en su vida cotidiana, los termino matemáticos son de gran importancia para movernos en el contexto donde nos desenvolvemos, por lo tanto, desde temprana edad es necesario que a los niños se les compartan estas nociones y al momento que se enfrenten a ellas puedan utilizarlas de manera productiva.

Proporcionar a los niños materiales didácticos para la educación física para que vivencien actividades que pueden y podrán realizar, acercándolos así a iniciar una cultura física, por las características de los niños que tienden a aprender con mayor facilidad, cuando realizan la actividad con materiales o cosas semejantes a la realidad de lo que observan en su vida cotidiana.

Fomentar en los niños el interés por su cuidado físico, personal a través del juego, utilizando la actividades diversas de la vida diaria como puede ser ir al supermercado, para realizar sumas y restas, esta actividad fomenta no solo el conocimiento sobre el uso de los números, sino que a la vez despierta su razonamiento lógico matemático y su capacidad para resolver problemas por cuenta propia, a utilizar su fuerza y el desarrollo de habilidades de destreza física implementando estrategias cada vez más variadas, con la intención de dar solución a algún problemas que se les pueda presentar en el contexto donde se desenvuelven.

Al momento de trabajar en el campo de la educación física, es necesario plantear actividades didácticas, tomando como referente el juego, donde estas representen un reto para los niños, pues de esta manera se potencializarán sus habilidades de razonamiento y cuando se les presente una situación similar a la vivida, sabrán dar una resolución adecuada.

CONCLUSIONES

La práctica y el trabajo de campo con los infantes de la ludoteca infantil, en la ciudad Morelia, del estado Michoacán, arrojó los resultados esperados y mostró nuevas formas de acercarse a la educación infantil desde una comprensión totalizadora, que abarca al fenómeno lúdico como un proceso de descubrimiento constante en el proceso de aprendizaje. Así, se pudo percibir, con el análisis del grupo focal y de la información teórica proporcionada, que los niños reaccionan positivamente ante las dinámicas lúdicas pautadas por los educadores.

En cuanto al trabajo de campo, se estuvo conviviendo con los infantes por un plazo de seis meses, lo cual representa un tiempo oportuno para llevar a cabo una investigación de corte cualitativo, con un enfoque descriptivo y documental. Esta convivencia con los niños posibilitó una mejor comprensión del tema e igualmente funcionó para detectar necesidades que deben cubrirse. Igualmente, se elaboró un juicio crítico de la educación que reciben los infantes en cuando al desarrollo de las actividades lúdicas, el contacto con el medio ambiente, la relación con los padres de familia, entre otros aspectos.

El trabajo de investigación se dividió en cuatro partes fundamentales. Una de las partes estuvo dedicada a comprender el juego y los conceptos que se relacionan con la infancia. En esta sección se pudo comprender mejor la psicología infantil y su manera de entablar una relación con los aspectos lúdicos de la realidad. Otra de las partes, abordó la educación preescolar y sus características. De este modo, se pudo descifrar la importancia de este ambiente formativo para los niños, hasta la edad de 6 años y sus implicaciones socioculturales.

En una tercera parte, se desarrolló la relación al papel de la ludoteca y se emplearon los conceptos que habían sido mencionados en los capítulos anteriores. Entonces, aquí se expusieron ejemplos directos en este nivel educativo y cómo se pueden llevar a cabo de una forma eficiente para crear un vínculo entre el niño y el maestro, pero, sobre todo entre el menor y su entorno.

El mencionado capítulo fue fundamental para complementar lo abordado a lo largo de la investigación y para poner ejemplos claves acerca de cómo desarrollar actividades lúdicas para fomentar capacidades especiales en los niños. Estas actividades propuestas abarcan ejercicios corporales, orales, de comprensión lógica y matemática y están enfocados a generar mejor comprensión y razonamiento en los pequeños.

Es importante destacar que en la investigación se emplearon referentes teóricos importantes como Freud, Piaget, Vygotsky, Freire, Montessori, entre otros, que proporcionaron argumentos concisos y sólidos para comenzar y darle cierre a este trabajo investigativo. Las teorías comentadas también complementaron el trabajo de campo y permitieron comprender las acciones observadas en el salón de clase a partir de la relación entre conceptos psicológicos y pedagógicos.

La cuarta parte de la investigación aborda el marco metodológico a través del cual se pudo desarrollar la investigación. Este marco se basó en la investigación cualitativa y se trabajó con un paradigma descriptivo y documental. Igualmente, se explicaron los instrumentos empleados y la manera en que se laboró con el grupo focal para realizar un análisis considerado de cada punto.

Asimismo, es pertinente destacar que se llevaron a cabo los objetivos y propósitos planteados en la introducción del trabajo investigativo para desarrollar cada problemática y darle una respuesta clarificadora. De este modo, se concluyó en que muchos aspectos determinan el funcionamiento de la educación inicial en México y que es necesario revisar el plan de clases, capacitar a los maestros e implementar materiales y herramientas de trabajo. Así, será posible fomentar el juego como una estrategia viable para el aprendizaje consciente.

Luego de concluir el trabajo de campo y la redacción de la tesis se ha tomado en cuenta algunos detalles que deberían perfeccionarse en trabajos futuros y algunos puntos clave que sería conveniente abordar en próximas

investigaciones. Se considera que el aspecto lúdico y el aprendizaje es un campo amplio que permite la realización de múltiples investigaciones sobre estas temáticas. Desde la pedagogía, la psicología, las ciencias sociales, las humanidades y otros ámbitos se podrían analizar a profundidad la relación entre los conceptos juego y aprendizaje.

En el caso de esta investigación el enfoque se realizó desde el ámbito educativo, tomando en cuenta algunos aspectos de la psicología. Estas teorías se pusieron en relación con el trabajo de campo y el enfoque metodológico cualitativo de corte descriptivo y documental.

No obstante, se pudo percibir que hubiera sido importante incluir otros instrumentos de análisis, pero estos le darían un giro diferente a la actual investigación. Igualmente se recomendarán estos instrumentos para investigadores interesados en realizar análisis en torno al juego y al aprendizaje en la educación inicial.

Estos instrumentos son:

- Entrevistas específicas a los docentes donde argumenten características específicas de las dinámicas lúdicas que han llevado a cabo a lo largo de los años en los diferentes grupos en los que han laborado.
- Analizar las diferentes capacitaciones que reciben los docentes en diferentes instituciones educativas para comprender, más profundamente, cómo se preparan a los maestros de educación inicial.
- Llevar a cabo una clase muestra en donde se realicen las actividades lúdicas propuestas. A esta clase debe dársele seguimiento con otras intervenciones educativas semejantes para evaluar los resultados obtenidos en el comportamiento del infante a mediano plazo. Es importante comprender que este último punto solamente se podría realizar desde la metodología de la investigación-acción.

De esta forma, se considera que todavía hay muchos aspectos que abordar en cuanto al juego y al aprendizaje. Así, es un campo de trabajo amplio para profesionales de la pedagogía, la teoría de la educación y áreas afines a las mencionadas. Se recomienda trabajar con un grupo focal específico, que no supere la cantidad de treinta estudiantes para tener un mayor control sobre el grupo con el que se trabajará. Igualmente, se recomienda que la investigación de campo no sea menor a seis meses que es lo equivalente a un semestre educativo, para poder darle seguimiento a la evolución de los niños.

Es necesario reafirmar que a la investigación de campo deben acompañarla teóricas sólidas y técnicas metodológicas específicas. Dentro de la metodología cualitativa se recomienda el enfoque descriptivo o documental o la investigación-acción. Igualmente, una investigación mixta que emplee las encuestas, entrevistas y el análisis de los datos correspondientes es adecuada para desarrollar un análisis del tema en cuestión.

Lo comentado confirma que hay diferentes modos de abordar una investigación de este tipo sobre el tema planteado. En este caso, se ha seleccionado un método de investigación y unas referencias concretas de acuerdo con el trabajo de campo y al resultado al que se deseaba llegar a través de este informe.

Otra recomendación importante sobre el juego y el aprendizaje en la educación preescolar es la capacitación de los docentes, por medios convencionales o alternativos. Igualmente, es importante instruir a los padres e involucrarlos en la educación de sus hijos de una manera constante y sistemática.

Al concluir el análisis se espera que este trabajo sea un referente importante para próximos estudios sobre esta problemática. La intención del trabajo es que pueda ser consultado por docentes y niños de la Licenciatura en Educación; de esta manera se documentará y motivará a los profesionales a continuar trabajando un tema necesario y de interés en el México actual.

BIBLIOGRAFÍA

- ALLEN, D. (2000). **La evaluación del aprendizaje de los estudiantes una herramienta para el desarrollo profesional de los docentes**. Buenos Aires: Mc. Hill.
- ALLIENDE, F. Y CONDEMARIN, M. (1986)- **La lectura: teoría, evaluación y desarrollo**. Santiago de Chile, Andrés Bello.
- ALONSO TAPIA, J. y COL. (1992). **Leer, Comprender y Pensar: Nuevas Estrategias y Técnicas de Evaluación**. Madrid, MEC.
- Alonso. M. (s.f.). *Los estilos de aprendizaje*. Argentina: ICE de la Universidad de Deusto.
- ÁLVAREZ, L. (1996). **La lectura: ¿Pasividad o Dinamismo? En Educación**. Esfinge: La Habana.
- ARTOLA, T. (1983). **Análisis de los errores en la lectura oral, en *Memoria de la licenciatura***. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- AUSUBEL. D. (1983). **Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo**. México: Ed. Trillas.
- Autobiography (1952). [Autobiografía]. En E. Boring (Ed) *History of psychology in autobiography*. Vol. 4. Worcester, MA: Clark University Press.
- BAKER, L. (1985). **Metacognition, reading and science education**, en. SANTA, C. M.
- BANDURA. A. (1987). **PENSAMIENTO Y ACCION FUNDAMENTOS SOCIALES**. Barcelona España.
- BELTRÁN LLERA, J.; GONZÁLEZ ÁLVAREZ, M. C. (1994). **La comprensión lectora de los alumnos de la Enseñanza General Básica**. Madrid, CIDE.
- Bruner, J. (1961). *El acto de descubrimiento*. Harvard: Revisión educativa.

- BRUNER, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- CARRIEDO, N. (1994). **Revisión de los programas instruccionales desarrollados para enseñar a comprender las ideas principales**, en *Tarbiya. Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 8.
- CARRIEDO, N. A. (1998). **¿Cómo enseñar a comprender un texto? Un programa para enseñar al profesorado estrategias para entrenar la comprensión de textos**, en *Cuadernos del ICE*, 10. Ediciones de la Como elaborar un portafolio de evidencias. 2015.Mexico
- CORTÉS, Cortés Manuel E.; Miriam IGLESIAS León. (2004). **Generalidades sobre la metodología de la investigación**. México: Universidad Autónoma del Carmen.
- Dávila, E. (s.f.). El aprendizaje significativo. Esa extraña expresión (utilizada por todos y comprendida por pocos) [Documento PDF]. Recuperado de https://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/ausubelaaprendizajesignificativo_1677.pdf
- Decroly. O y Monchamp. E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Editorial Morata.
- Deyka, A.; Izarra, B.; Isaura, M.; López, E. (2005). El perfil del educador; universidad de carabobo; valencia, Venezuela [Documento PDF]. Recuperado de <https://www.educaweb.mx/profesion/maestro-educacion-preescolar-615/>
- DGESPE. (s.f). Perfil de egreso. México: Dirección General de Educación Superior para profesionales de la educación. [Sitio web]. Recuperado de https://www.dgespe.sep.gob.mx/planes/lepre/perfil_egreso

Diccionario de la lengua española. 2001. España. Pág. 925.

EcuRed. (s.f.).Proceso de Enseñanza-Aprendizaje [Sitio web]. Disponible en

https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje

FERNÁNDEZ. J. (1985). **DIDACTICA CURRÍCULO Y EVALUACION.** Barcelona: Universidad Computense.

Filho. M. (1964). *Introducción al estudio de la escuela nueva.* Buenos Aires: Kapelusz.

FREDERIKSEN. J. R. (1982). “**A COMPONENTIAL THEORY OF READING SKILLS AND THEIR INTERACTIONS**”. Vol. 1 Hilsdale: Eribaum.

Freire, P. (1977). *Acción cultural para la libertad.* Rio de Janeiro: Paz e Terra.

GARCÍA, Cué José Luis. **Revista estilos de aprendizaje**, n°10, vol10, octubre de 2012. PDF. (Consulta 25 abril 2015).

GARCÍA, González Enrique. (2007). **Piaget: La formación de la inteligencia.** Editorial Trillas. 3ª ed. México.

GARCÍA, González Enrique. **VIGOTSKY: LA CONSTRUCCIÓN HISTÓRICA DE LA PSIQUE.** Editorial Trillas. México: 2010

GARCÍA, Molina Santiago. **El fracaso en el aprendizaje escolar, Dificultades Globales de tipo adaptativo.** Aljibe, México, 1997.

GOUGH. P. B. (1972). **ONE SECOND OF READING.** En Kavanagh. J.F. y Mattingly. J. G. (eds.): **LANGUAGE BY EAR AND BY EYE: THE RELATIONSHIPS BETWEEN SPEECH AND READING.** Cambridge, Mass: The MIT Press.

LÓPEZ. L. **LA EVALUACIÓN SIGNIFICATIVA.** 2010. Buenos Aires, Argentina.

M. (2009). *Ideas Generales sobre el método. Manual Práctico.* Madrid: Cepe.

MANUALE, M. **Estrategias para la comprensión: construir una didáctica para la educación superior**. Argentina: UNL. 2007.

Mesanza.L. (Coord.). (2006). *Diccionario de las ciencias de la educación*. México: Editorial Santillana.

Módulo Teorías y Modelos Pedagógicos. Fundación Universitaria Luis Amigó. Facultad de Educación. Medellín 2006. http://virtualbook.net/adistancia/TeorContemEduc/U1/lecturas/TEX_3_SEM3_PedTrad.pdf

Montessori, M. (2009). *El método de la Pedagogía científica*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Morga Rodríguez Luis Enrique. Teoría y Técnica de la entrevista. 2012. México. NENNINGER, Estévez, Ety Haydeé. **Enseñar a aprender Estrategias Cognitivas**. Paidós, México, 2002.

NISBERT. T. J y SCHUCKSMITH. J. (1986). **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**. Madrid: Santillana.

Novak. J. y Cañas. A. (2009). Como aprenden las personas en Institute for Human and Machine Cognition [Sitio web]. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/32466364/Usp-de-Mapas-Conceptuales-en-El-Aula>

Piaget, J. (1952). Autobiography [Autobiografía]. En E. Boring (Ed), *History of psychology in autobiography*. Vol. 4. Worcester, MA: Clark University Press.

PIAGET. J. (1987). **EL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO EN EL NIÑO** Buenos Aires Argentina.

Sáenz. C. (2003). *Educación y aprendizaje en las personas mayores*. España: Dykinson, S.L.

SANTIESTEBAN, Naranjo E. **La Comprensión Lectora desde una Concepción Didáctico-Cognitiva**. Revista electrónica, disponible en <http://file:///C:/Users/luis/Desktop/DialnetLaComprensionLectoraDesdeUnaConcepcionDidacticocog-4228654.pdf>

Secretaria De Educación Pública. 2011. **Programa de estudios 2011, guía para la educadora, educación básica preescolar**. México.

Secretaria de Educación Pública. 2017. **Perfil, parámetros e indicadores**. México.

SEP. (2017). *Aprendizajes Clave Para La Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación*. México: Secretaria De Educación Pública (SEP).

SHANNON. **Teoría de las Inteligencias Múltiples**. 2013. España: Limusa.

SOLÉ, I. **La lectura, un proceso estratégico**. Revista Aula No 59. Barcelona, 1997.

SOLÉ, I. **Leer, lectura y comprensión: ¿hemos hablado siempre de lo mismo?** Barcelona: Laboratorio Educativo. 2001.

STOCKHOLM. C. Award. **TEORÍAS DE APRENDIZAJE NUEVO ENFOQUE**. 2003 Santiago de Chile. S/P.

VAN DIJK. T. A. (1983). **LA CIENCIA DEL TEXTO**. Editorial Paidós: Buenos Aires.

VELÁZQUEZ. F. (2011). **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS**. Editorial: Limusa.

Zapata, O. (1990). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. México: Editorial Pax.

Tesis

Aguilar Jiménez Jasmín. 2013. El juego y las matemáticas en el desarrollo y aprendizaje del niño en el nivel preescolar. México.

Campos Rocha Mariana. 2015. El juego como estrategia pedagógica. México.

David Monsalve Carlos. 2015. El juego de construir, destruir lo construido. México.

Euceda Amaya Tania Melina. 2007. El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre-básica. Honduras.

Flores H Luz María. 2015. Importancia de la educadora en el desarrollo del niño preescolar. México.

Flores Rodríguez Nancy Araceli. 2014. Estrategias a través del juego para favorecer el aprendizaje de pensamiento matemático en los niños de preescolar. México.

Guillermo campos y Covarrubias, Nallely Emma Lule Martinez. 2012. La observación un método para el estudio de la realidad. México.

Leyva Garzón Ana Maria. 2015. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Colombia.

Martínez Villalobos María Del Carmen. 2016. El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en educación preescolar. México.

Moreno Fernández Xóchitl Leticia. 2002. El niño preescolar: desarrollo y aprendizaje. México.

Pantoja Ayala Tranquilino. 2017. La influencia de la psicomotricidad en la construcción de conocimientos en el alumno de nivel preescolar. México.

Pérez Martínez María Guadalupe. 2015. la educación preescolar en México para la enseñanza y el aprendizaje. México.

Sara Tarres. 2015. El juego simbólico, como beneficia a los niños. México.

Torres Carmen Minerva. 2013. El juego una estrategia importante. Venezuela.

Villalobos María Eugenia. El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños.