**Escuela Normal de Educación Preescolar**

Licenciatura en educación preescolar

CICLO ESCOLAR 2020 - 2021



**Curso**

Producción de textos narrativos y académicos

**Maestra**

Marlene Múzquiz Flores

**Alumna**

Yamile Margarita Mercado Esquivel N.L. 9

3° “B”

**Unidad de aprendizaje I: “Géneros y tipos de textos narrativos y académico-científicos”.**

**Evidencia Unidad I** **“Monografía”**

**Competencias de Unidad:**

* Utiliza la comprensión lectora para ampliar sus conocimientos y como insumo para la producción de diversos textos.
* Diferencia las características particulares de los géneros discursivos que se utilizan en el ámbito de la actividad académica para orientar la elaboración de sus producciones escritas.

Saltillo, Coahuila a 18 de abril del 2021

**Desarrollo**

**1. ¿Qué es el juego?**

El juego pone en manifiesto posibilidades infinitas en el desarrollo del niño, desde el primer contacto con su mundo más inmediato hasta lograr afianzar conexiones grupales con sus compañeros en un aula de clases, desenvolviéndose en un entorno seguro de forma libre y voluntaria teniendo en cuenta un par de reglas o restricciones las cuales regulan el aprendizaje que los niños obtienen a través de dicha estrategia, es por eso que resulta imprescindible interrogarnos en considerar o no al juego como una estrategia didáctica en el preescolar. Haciendo referencia a las ideas establecidas por Piaget, J., (2007) encontramos que se considera al juego como el medio a través del cual el niño logra desarrollarse y entrar en contacto con el medio que le rodea, de este modo, se le facilita la comprensión y asimilación de la realidad.

La mayoría de las veces el juego es utilizado por los docentes como pequeños momentos de esparcimiento, disfrute y entretenimiento para los niños y no es considerado como una herramienta útil, la cual permite que los niños dejen volar su imaginación, apropiándose de conceptos, reglas, valores y aprendizajes significativos muy reconocidos para ellos porque es a base de sus experiencias y lo aprendido en ellas lo que aplican en su vida diaria, dichos momentos son dados en espacios libres, al exterior de las aulas, en ratos muertos o después de una actividad, perdiendo el sentido total y verdadero que este tiene en el desarrollo inicial de los niños de preescolar, siendo los más beneficiados al realizar este tipo de actividades.

El juego es una actividad lúdica que deber llevarse a cabo en los centros educativos puesto que, al ser una herramienta atractiva, divertida y motivadora, logra captar la atención y la participación de los alumnos en cada una de las consignas que marca el programa de estudios, no solo con un enfoque socializador, sino como una oportunidad de intercambio individual y grupal por parte de los agentes educativos en la escuela, de acuerdo a los saberes y experiencias previas, creando una transversalidad de conocimientos los cuales se vuelven significativos para ellos porque recuerdan el proceso que llevaron a cabo a través del juego.

Diversos autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, consideran que el juego es un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la etapa de educación preescolar, así como consideran que este es una actividad innata de cada individuo. El juego fomenta su habilidad social, pues es a través de él los niños logran desenvolverse de manera más sencilla con las personas que lo rodean, aprenden, exploran, desarrollan su personalidad, sus capacidades intelectuales y aprenden a resolver conflictos dando a conocer individualmente sus opiniones.

**1. 1 El juego una estrategia didáctica fundamental en el preescolar**

Zabalza (1987) afirma que “el juego es una actividad justificada y retroalimentada ya que, al implicar actividades, los niños están en constante movimiento, se comunican, se expresan, se imitan y aprenden unos de otros de una forma significativa, aunque los juegos no sean motores también se mantienen activos de manera psíquica, resaltando que implica de cierto esfuerzo” (p. 120-121)

A lo largo de nuestra vida vamos adquiriendo diversas habilidades y desarrollamos facultades que se consideran educables las cuales están relacionadas con dimensiones cognitivas, afectivas, motrices, culturales, sociales, corporales, estéticas, etc.; por lo que es importante tener en cuenta que nuestra madurez y la adquisición de conocimientos son alcanzados mediante el desarrollo de diversas experiencias que nos hacen crecer y que mejor que realizarlas a través del juego, a través de planeaciones bien argumentadas donde el propósito sea el logro de cada uno de los aprendizajes esperados planteados y la adquisición de competencias y valores que se dan a través de dicha herramienta como la resiliencia, respeto, paciencia, liderazgo y comunicación.

Desde bebés los niños necesitan jugar, en los primeros meses disfrutan reconocer y manipular objetos, tan solo sentirlos y apropiarse de ellos como un medio de juego e interacción entre sus primeros cuidadores, proporcionándoles la seguridad necesaria para su desarrollo motriz, intelectual y emocional, los cuales son la base en el proceso educativo de cualquier persona.

Al aplicar actividades con sentido lúdico en el preescolar los alumnos centran su atención en los conceptos que la educadora proporciona, las reglas que se utilizan en la actividad y cada una de las consignas marcadas, siendo una estrategia perfecta al momento de interesar y motivar a los niños en el quehacer diario en las aulas, siendo una de las primeras etapas por las que pasa el alumno y una de las más importantes ya que construyen sus propios conocimientos y recuerdan las experiencias adquiridas con entusiasmo, experimentan, indagan e investigan de acuerdo al juego aplicado y en la realización de las actividades desglosadas del mismo; dichas características forman un modelo perfecto para lograr que los alumnos potencialicen un aprendizaje realmente significativo.

Resulta necesario implementar y fomentar en los espacios educativos al juego como una herramienta didáctica ya que los niños aprenden jugando de una forma natural y espontanea. El juego es una actividad universal que permea características y emociones culturales que parten de ideas particulares de cada alumno, construyendo una totalidad de pensamientos, con las mismas oportunidades de participación y disfrute asegurando aprendizajes y momentos de diversión.

**2.Importancia del juego en las actividades diarias**

Durante el desarrollo de cada niño el juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal el que nos permite como docentes propiciar situaciones didácticas placenteras a través de las cuales buscamos guiar al niño en el alcance de objetivos y aprendizajes esperados para enriquecer su desarrollo integral.

Educar a los niños siguiendo una línea lúdica plantea no solo la necesidad de avanzar en aspectos intelectuales de los alumnos, sino también en aspectos emocionales y físicos; aunque la mayoría de las ocasiones pensamos que el jugar es algo obsoleto e incluso aburrido según la edad en la que te encuentres, pero para los niños resulta todo en su vida es algo increíble que disfrutan realizarlo la mayor parte del tiempo, es su forma natural de explorar el mundo.

De allí la importancia en implementarlo como una base en actividades diarias en los campos formativos y no solo como un espacio de relleno y tranquilidad para los niños, ya que es algo que los niños entienden muy bien es una necesidad física que deben atender y que mejor que sea vista como una didáctica desde el preescolar, y de esta forma cimentar bien sus bases en el proceso educativo. La mayoría de los educadores piensa que el tiempo invertido en jugar es tiempo perdido que podría ser utilizado para aprender números, palabras y colores, pero no saben que el tiempo destinado para jugar es tiempo valioso el cual es utilizado para prender, el niño necesita tiempo para mandar a volar su imaginación y para realizar cada una de sus creaciones.

El juego es una herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerado como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Gross (1902) fue el primero en hablar sobre la importancia del juego dentro del desarrollo del pensamiento y de la actividad del niño. Postula que “el juego es la preparación para la vida y la supervivencia. Considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por lo tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para poner en práctica estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura” (p. 10) como adultos.

**3. ¿El juego favorece los ambientes de aprendizaje?**

Los ambientes de aprendizaje son concebidos como los aspectos “físicos, sociales y humanos que configuran el espacio-tiempo, en que el ser humano vivencia experiencias diversas que le permiten con más o menos facilidad generar aprendizajes que favorecen su desarrollo integral” (Romo, 2012 citado en Castro y Morales, M.E., 2015, p.4).

La creación de ambientes de aprendizaje en el preescolar es una tarea ardua en el quehacer docente, no solo como actividades complementarias en las aulas sino como una proyección de experiencias enriquecedoras apegadas a la realidad y necesidades del alumnado para satisfacer sus habilidades y capacidades que serán puestas en práctica en un futuro. Dicho esto, se replantea la forma en la que el juego permea las necesidades más apegadas a la realidad de los niños, ya que en el preescolar lo único que quieren es aprender jugando y que mejor haciéndolo con un enfoque experimental basado en la creación de ambientes.

Al aplica actividades enfocadas con dicha estrategia lúdica, los niños se sienten más seguros y en confianza al ser una necesidad natural y básica que ellos permean desde el nacimiento al querer descubrir su entorno más cercano de forma espontánea, siendo los ambientes de aprendizaje los encargados de impulsar en los alumnos el interés, motivación y ganas de participar en cada una de las actividades propuestas.

Los ambientes de aprendizaje a través del juego tienen una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje, debido a las características que este posee, se convierten en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él los niños encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo, por lo tanto, los docentes deben aplicar sus conocimientos y habilidades para manifestarlos en el aula y conseguir los mejores resultados en las intervenciones diarias.

**Referencias Bibliográficas**

Castro, M., y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. Revista Electrónica Educa <https://bit.ly/32oABH1>

PIAGET, J. E INHELDER, B. (2007). Psicología del niño. Madrid: Morata. <https://bit.ly/3uT6P9w>

GROOS, K. (1902). El juego como escuela de vida. <https://binged.it/2RHlBlj>

Zabalza, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea. <https://bit.ly/2P4DQQS>

**Rúbrica**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trabajos escritos/evidencias | | | |
| Competencia para evaluar | Unidad de competencia a evaluar | Criterios de calidad | Puntuación |
|  |  | 1.Presentación  2.Dominio de contenidos específicos  3.Expresión escrita  4.Grestión de la información |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Trabajos escritos /evidencias | | | | | | | |
| Compe  Tencia | Unidad  de compe-tencia | Criterios de calidad | Nivel de logro | | | | |
| **Estratégico/ Competente** | **Autónomo/ Satisfactorio** | **Resolutivo/**  **suficiente** | **Receptivo/**  **regular** | Puntos |
|  |  | 1.Presentación | Las evidencias escritas  se presentan  muy bien  estructuradas,  con alta  claridad  expositiva,  gran dominio  del lenguaje y  utilización de  vocabulario  técnico y  preciso.  Existe  elevada  capacidad de  análisis y  síntesis, así  como  corrección  ortográfica y  gramatical. | Las evidencias escritas  están  bastante  estructurad  as,  con suficiente  claridad  expositiva,  dominio del  lenguaje y, a  menudo,  utilización de  vocabulario  técnico y  preciso.  Existe  bastante  capacidad de  análisis y  síntesis, así  como  corrección  ortográfica y  gramatical. | Las evidencias escritas  están poco  estructuradas  ,  con moderada  claridad  expositiva,  poco  dominio  del lenguaje, y  vocabulario  técnico y  preciso. Se  aprecia  suficiente  capacidad de  análisis y  síntesis y hay  una o dos  incorrecciones  ortográficas o  gramaticales,  poco  relevantes. | Las evidencias  carecen de  es  tructuración  , no se domina  el lenguaje y el  vocabulario es  poco técnico y  preciso. Hay  escasa  capacidad de  análisis y  síntesis y más  de dos  incorrecciones  ortográficas o  gramaticales. |  |
| 2.Dominio de contenidos específicos | Las evidencias  son realizadas  con total  dominio y  precisión de su  contenido,  se  utiliza  correctamente  toda la  terminología,  las ideas están  muy bien  fundamenta  -­das y se ha  realizado de  acuerdo con  los reque  -­‐  rimientos de  ejecución de las  mismas  explicitados en  la guía docente  y explicados en  clase | Las evidencias  son realizadas  con utilización  correcta de la  mayor parte de  la terminología.  Aunque con  dominio de su  contenido y  fundamentan  -do las ideas,  necesita  n  ampliar o  corregir uno o  dos aspectos  poco  relevantes, de  acuerdo con  los reque  -­rimientos de  ejecución de las  mismas | Las evidencias  son realizadas  con moderado  dominio de su  contenido  y  solo parte de la  terminología  utilizada es  correcta. Se  fundamentan  de forma  suficiente las  ideas, pero se  necesita  ampliar o  corregir un  aspecto  relevante o tres  o cuatro poco  relevantes, de  acuerdo con los  requerimien  -­tos de  ejecución de las  mismas | No se aprecia  dominio del  contenido de  las evidencias.  La  terminología  es incorrecta y las  ideas se  fundamentan  muy poco o  nada. Es  necesario  ampliar o  corregir más de  cuatro  aspectos poco  relevantes o  más de dos  relevantes, de  acuerdo con los  requerimien  -­tos de  ejecución de las  mismas. |
| 3.Expresión escrita | Las evidencias están realizadas  con mucha  creatividad e  introducen altas  cotas de  innovación  que  las hacen muy  origin  ales. Son  abordadas con  alto espíritu  crítico  constructivo  , sin  dejar de partir  de fundamenta  -­ción teórica y  metodológica. | Las evidencias  están realizadas  con bastante  creatividad e  introducen  varios detalles  innovadores que  las hac  en  originales  . Son  abordadas con  espíritu crítico  constructivo  , sin  dejar de partir  de fundamenta  -­ción teórica y  metodológica. | Las evidencias  están realizadas  con suficiente  creatividad e  introducen  algunos detalles  innovadores que  las hacen algo  originale  s. Son  abordadas con  algo de espíritu  constructivo  , sin  dejar de partir  de una  fundamentación  teórica y  metodológica. | Las evidencias  carecen de  creatividad, no  poseen detalles  innovadores y,  por lo tanto, no  son nada  originales. Se  limitan a  reproducir lo  explicado en  clase. |
| 4. Gestión de la información | Todas las citas  en el texto y las  referencias  bibliográficas  son muy  relevantes,  actuales | La mayoría de  las citas en el  texto y las  referencias  bibliográficas  son relevantes  , actuales | Solo algunas  citas en el texto  y las referencias  bibliográficas  son relevantes,  actuales | Ninguna o casi  ninguna de  las  citas y  referencias son  actuales, ni  relevantes |