**Escuela Normal de Educación Preescolar**

**Licenciatura en Educación Preescolar**

**Ciclo Escolar 2020 – 2021**



**Evidencia Unidad I: Géneros y tipo de textos narrativos y académicos-científicos**

**Curso:**

Optativa

**Maestra:**

Marlene Muzquiz Flores

**Alumna:**

Paulina Guerrero Sanchez#9

**Grado y Sección:** 3°A

**Competencias Genéricas:**

* Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para auto-regularse y fortalecer su desarrollo personal.
* Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en distintos contextos**.**

**18 de marzo, 2021 Saltillo, Coahuila**

**El juego como estrategia de aprendizaje en preescolar**

**Desarrollo**

Principalmente daremos a conocer que es el juego; El juego es considerado como una actividad privilegiada de la infancia y su importancia en la educación ha sido tomada en cuenta desde tiempos muy remotos (Sarlé, 2006). Es reconocido como una actividad trascendente, principalmente en la niñez, ya que el niño se encuentra desarrollándose y, por lo tanto, aprende constantemente de tal forma que el juego desempeña una herramienta clave para favorecer dicho proceso.

Debido a que el juego ayuda al desenvolvimiento del niño, necesita ser fomentado, ya sea por los padres, o por los docentes o por cualquier otra persona. Es importante que el niño aprenda desde pequeño, porque “jugar es un modo de aprendizaje que lo prepara para su vida futura, es decir, para su participación con otros compañeros, además favorece el desarrollo de habilidades motoras, sociales y emocionales”. (Domínguez, 2012, p. 22).

El programa de aprendizajes clave (2017), señala que el uso de este tipo de métodos y las estrategias que de ellos se derivan, contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos. Por su parte, el juego en todos los niveles educativos, pero de manera destacada en preescolar, el uso y la producción de recursos didácticos y el trabajo colaborativo mediante herramientas tecnológicas promueven el desarrollo del pensamiento crítico, así como la selección y síntesis de información.

Debido a que el juego forma parte del desarrollo del niño, porque está presente en todos los momentos de su crecimiento, se puede decir que todo niño crece a través de este, consolidándose progresivamente, pudiendo seguir un ritmo individual que lo posibilita a lograr nuevas destrezas (Glazer, 2000). Como se puede observar el juego no es simple descarga motora, como muchos adultos pudiéramos pensar. Se puede considerar al juego como la actividad propia del niño por excelencia. La actividad lúdica es su posibilidad de acción y, por lo tanto, su medio de expresión. Por esa razón el juego es una actividad necesaria y formativa durante la niñez, y más adelante como una actividad de placer y distracción (Glanzer, 2000).

 Para Ferland (2005, p. 26) el juego es “una actitud subjetiva donde placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad se dan la mano, lo que se traduce en una conducta escogida libremente y de la que no se espera ningún rendimiento específico”. El juego es el lugar de las fantasías, utilizando sus habilidades creativas, el pequeño decide lo que es la realidad, la transforma y la adapta a sus deseos. A través del juego el niño expresa sus sentimientos tanto positivos como negativos.

La actividad lúdica es expresión de libertad, de vida, de sentimientos. No hay ninguna posibilidad de que una persona desarrolle su inteligencia si tiene inhibida su libertad y afectividad para expresar su mundo interno o simplemente para jugar. El juego responde a un estímulo interno, es una necesidad que se manifiesta de diferentes maneras, en el niño se ve de manera permanente, en el adulto por medio

de los hobbies. En las actividades lúdicas no deben existir procesos autoritarios de dirección, recompensas, intereses didácticos, ni finalidades e intenciones diferentes a la libertad y conciencia de sí mismo (Mariotti, 2011).

Para Díaz (2006, p. 21) las prácticas lúdicas son:

Representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico- culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”.

Como podemos darnos cuenta el juego es una herramienta que muchos filósofos y autores consideran importante para el desarrollo del aprendizaje de los niños, y no solo para ellos si no para estudiantes de todas las etapas. Pues se convierte en un objeto de enseñanza en donde los alumnos pueden poner en práctica habilidades cognitivas, sociales, simbólicas, etc. Ellos adquieren otra perspectiva de como aprender en el salón de clases.

Se aprecia que el juego es una actividad del ser humano, creativa y espontánea a través de la cual podemos desarrollarnos y relacionarnos en el ámbito familiar, social y cultural. El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño ya que le permite explorar su mundo, interactuar con otras personas, ser más autónomo, resolver distintos problemas y crear nuevos aprendizajes, entre otras cosas.

**Características del juego**

Para algunos autores como Glanzer (2000), Díaz (1997), Sarlé (2006) y Piaget (en Delval, 1994) el juego presenta las siguientes características:

* + - Es voluntario, ya que es la voluntad la que determinará si se entra en el juego o no. El niño realiza la actividad por el placer que le produce llevarla a cabo.
		- Es selectivo, el jugador apela a su capacidad de elección, el niño elige generalmente su juego y lo desarrolla a su voluntad.
		- Es creativo, cuando el niño juega, actúa y le da un sentido propio a lo que hace, toma constantemente iniciativas, sus actitudes cambian, alejándose de la realidad de ese momento para crear un mundo propio que nace de su imaginación y de su voluntad; él lo decide y lo maneja, poniendo así en juego la creatividad. Dicha creatividad está presente en los juegos de roles, donde cada personaje es creado por el jugador.
		- Es espontáneo, se habla de la espontaneidad del juego en oposición al trabajo. El juego se caracteriza por ser una actividad espontánea y libre porque son los niños quienes deciden cuándo y cómo comienza, continúa y termina su juego. Son ellos quienes deciden sus propias reglas e introducen variaciones según su voluntad.
		- Es proyectivo, los niños al jugar actúan o representan los conocimientos adquiridos en su medio socio-cultural, proyectan su mundo particular, el cual muchas veces no pueden verbalizar explícitamente.
		- Es activo, es actividad en toda su extensión, ya que pone en acción cuerpo y mente.
		- Placentero, el juego es una actividad que proporciona placer ya que es una realización inmediata de los deseos o las necesidades.
		- Liberador, ya que permite disminuir las tensiones, además de que el niño puede llegar a resolver conflictos inconscientemente. Facilita la resolución de problemas de una forma más creativa.
		- Ordenado, aunque no pareciera ser así, ya en su desarrollo se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con un rumbo específico, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y, por lo tanto, una orientación. Es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo.
		- Ficticio, surge de la imaginación, no es una realidad y aunque muchas veces se desprende de acontecimientos cotidianos son una representación que oscila entre lo real y lo irreal.
		- Forma de comunicación, en la infancia es la manera más natural que tiene el niño de comunicarse con objetos, con otros niños o con el mundo en general.

Desde este punto de vista el juego tiene diversas características importantes, las cuales cambian según la etapa en la que se encuentre el niño. En la etapa de preescolar, que es la que nos interesa, el niño es capaz de decidir si entra a un juego o no y lo que quiere jugar, cuando juega hecha a volar su imaginación y su creatividad espontáneamente, al mismo tiempo que pone en acción sus movimientos corporales y su mente. Además de que jugar le produce placer y también puede ayudarlo a resolver diversas problemáticas que se le presentan en el día a día, es un medio de comunicación muy importante que lo ayuda a relacionarse con su contexto inmediato y el mundo que lo rodea.

**¿Por qué es importante el juego en la etapa preescolar?**

El juego constituye una actividad importante a lo largo de la vida, principalmente en la niñez. Para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan. A lo largo del tiempo se ha señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Además de que el juego es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano (Delval, 1994).

 **Referencias Bibliográficas**

Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. España: Siglo XXI.

Díaz, M. (2006). La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Bogotá: Magisterio.

Domínguez, D. (2014). En el desarrollo socioemocional mediante el juego en niños de preescolar a través de la orientación educativa. México: UPN Tesis de licenciatura.

Ferland, F. (2005). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea.

Glanzer, M. (2000). El juego en la niñez. Argentina: Aique.

Mariotti, F. (2011). La recreación y los juegos. Las competencias a través del juego. México: Trillas.

Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México.

Sarlé, P.(2006) Enseñar el Juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós. smith, P.; CowIe.

 SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. Secretaria de Educación Pública, 2017. Argentina 28, Ciudad de México.

Rúbrica UNIDAD I

Rúbrica 1

|  |
| --- |
| Trabajos escritos/evidencias |
| Competencia a evaluar | Unidad de competencia a evaluar | Criterios de calidad | Puntuación |
|  |  | 1.Presentación2.Dominio de contenidos específicos3.Expresión escrita4.Grestión de la información |  |

Rúbrica 2

|  |
| --- |
| Trabajos escritos /evidencias |
| Competencia | Unidadde compe-tencia | Criterios de calidad | Nivel de logro |
| **Estratégico/ Competente** | **Autónomo/ Satisfactorio** | **Resolutivo/****suficiente** | **Receptivo/****regular** | Puntos |
|  |  | 1.Presentación | Las evidencias escritasse presentan muy bienestructuradas, con alta claridad expositiva, gran dominio del lenguaje y utilización de vocabulario técnico y preciso. Existeelevada capacidad de análisis y síntesis, así como corrección ortográfica y gramatical.  | Las evidencias escritasestán bastante estructuradas, con suficiente claridad expositiva, dominio del lenguaje y, a menudo, utilización de vocabulario técnico y preciso. Existebastante capacidad de análisis y síntesis, así como corrección ortográfica y gramatical.  | Las evidencias escritasestán poco estructuradas, con moderada claridad expositiva, pocodominio 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 evidenciascarecen de estructuración, 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, necesitan 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 fundamentande 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 terminologíaes 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 originales. Sonabordadas 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 hacen 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 originales. 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 loexplicado 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 delas citas y referencias son actuales, ni relevantes |