



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

“EL JUEGO EN FAMILIA EN LA ETAPA #QUEDATEENCASA”

J.N. “DIEGO VELÁZQUEZ”
C.C.T. 15EJN0577R
Z.E. J121

Autor: Profa. Dulce Rocio Sánchez Cárdenas

- Subdirección Regional de Educación
Básica Amecameca
- Junio de 2020

REFERENTE TEÓRICO

“Teorías del Juego”

- TEORIA PIAGETIANA: Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

- TEORIA VIGOTSKYANA: Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

“El papel del juego en el jardín de infantes”

- Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.
- Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.
- Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

- Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.
- El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

“El Juego en la Familia”

- La familia es el elemento que acompaña al niño durante toda la vida. Los padres facilitan a sus hijos la educación, la crianza y el aprendizaje desde que están muy pequeños; son los mediadores y el ejemplo para seguir. Y en el juego pasa igual, son los adultos quienes deben proveer los elementos necesarios para que el niño explore, se divierta y se relacione.
- Pero el principal beneficio del juego en familia es que se fortalece el vínculo existente y que a través de él se posibilita un aprendizaje sano, dinámico y enriquecedor. En conclusión, no existe nada mejor que jugar en familia; además, no existen límites. Desde que los niños nacen, los padres pueden hablarles, acariciarlos, contarles un cuento y llevarlos a establecer contacto con el mundo que los rodea.

#QUEDATEENCASA

- Este “Hashtag” fue el inicio para concienciar a la población sobre los riesgos que acarrea no poner en práctica las recomendaciones del gobierno para frenar los contagios del coronavirus (COVID-19). La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Actualmente la COVID-19 es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo, incluyendo México.
- Lo anterior hizo que desde el 23 de Marzo del 2020 la Secretaria de Educación Publica (SEP) determinará cancelar clases e iniciar el proyecto Aprende en Casa con apoyo de los padres de familia, reforzando la Sana Distancia con el “Hashtag” #QUEDATEENCASA.

Jornada De Sana Distancia.

“EL JUEGO EN FAMILIA EN LA ETAPA
#QUEDATEENCASA “

J.N. Diego Velázquez
Grupo Multigrado

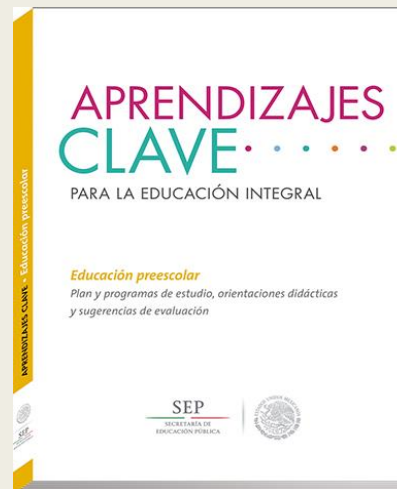
- La Jornada #QUEDATEENCASA inicio el 23 de Marzo del 2020, con el apoyo de los padres de familia de los tres grados respectivos y con el uso de las redes sociales, en especial de Whatsapp, con ello se inicio el vinculo de comunicación entre docente y padres-alumnos.
- Se abordo el programa APRENDE EN CASA, mismo que la Secretaria de Educación Publica (SEP) brindo como apoyo diario y actividades lúdicas para realizar en familia, haciendo uso de materiales o instrumentos que se podrían conseguir u obtener en casa sin la necesidad de salir.

Padres de Familia de la institución

- Los 19 padres de familia de cada alumno que conforman la matrícula del ciclo escolar 2019-2020, desde el inicio de dicho aislamiento voluntario derivado de una pandemia mundial sobre el COVID-19 y acatando las indicaciones de #QUEDATEENCASA mostraron el compromiso hacia el aprendizaje de sus hijos (a) con esta nueva forma de aprendizaje desde casa.
- Comentan sus inquietudes y dudas sobre las actividades propuestas en TV, así como las enviadas de manera virtual por parte de la docente. Brindan a sus hijos lo necesario para ejecutar cada actividad o juego y apoyan en lo posible o su alcance con lo que se requiere.

Educación Física Y Pensamiento Matemático

- Las presentes evidencias sobre el juego en familia son con base al Plan y Programa de Estudio de Preescolar: Aprendizajes Clave (2017), vinculadas con el campo de formación académica: PENSAMIENTO MATEMÁTICO y Área de desarrollo personal y social: EDUCACIÓN FÍSICA. Está última como eje rector de cada juego, retomando el aprendizaje esperado: REALIZA MOVIMIENTOS DE LOCOMOCION, MANIPULACION Y ESTABILIDAD, POR MEDIO DE JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS, del Organizador Curricular 2: Desarrollo de la Motricidad.

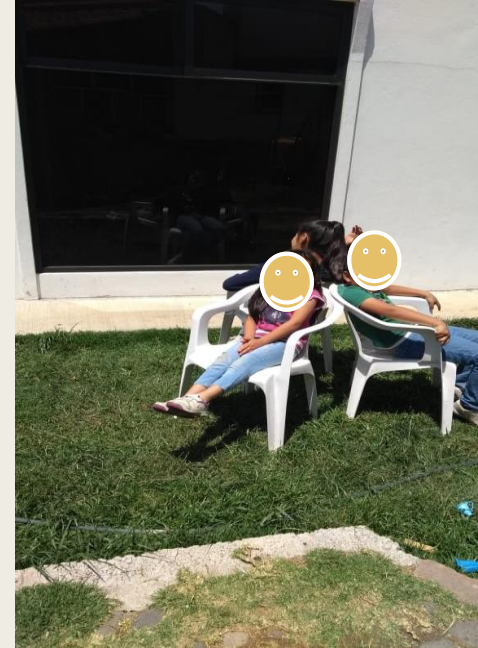


PRIMERO



Un solo alumno de primer grado en este ciclo escolar 2019-2020, con apoyo de los padres de familia hace uso de los materiales e instrumentos necesarios para el desarrollo del juego, utiliza la estrategia de contar de manera oral para terminar una actividad que requiere el conteo de manera gradual, aplica habilidades motrices básicas como es lanzar, correr, saltar y soplar para ejecutar de manera acorde el juego tradicional o simbólico solicitado, comenta de manera clara las dificultades a las que se enfrento en cada uno de ellos. Los padres de familia haciendo uso del medio de comunicación establecido por escuela, comentan que dichas actividades lúdicas, han permitido el acercamiento más con su hijo, siendo el nexo de mayor convivencia con el mismo.

SEGUNDO



9 alumnos de segundo grado, de acuerdo a sus características el juego va enfocado el desarrollo gradual de sus capacidades motrices básicas de salto, baile, solución a problemas de normas y juegos en colectivo y la aplicación de estrategias en juegos de mesa y control de emociones ante el fracaso y el triunfo.

El uso de materiales de casa y apoyo de padres de familia ha permitido que el juego se convierte en el rector de un aprendizaje lúdico, basado en la experiencia de logros y retos nuevos. En su mayoría, los padres de familia han mostrado apoyo a cada juego, solicitan recomendaciones de la docente vía red social en momentos en que consideran no entender el juego o fin de esté.

TERCERO



Finalmente 9 alumnos de tercer grado, en los cuales el fin de cada juego se enfoca en el desarrollo de estrategias de solución, de convivencia y creación de normas y reglas de cada juego, así como la ejecución oportuna de ellas. Lanzar, encestar, correr, brincar y esquivar han sido las habilidades que han puesto en practica en juegos como: EL PARACHUTE, BOLOS, TRAGABOLAS, QUEMADOS, ETC.

Los padres de familia han buscado los espacios y tiempos para llevara acabo cada juego solicitado de manera escalonada en estos días de aislamiento voluntario derivado de la pandemia y solicitud de #QUEDATEENCASA por parte de las autoridades de salud y educativas.

CONCLUSIONES

- El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños.
- El juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización, promueve la interacción con los demás, facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales, fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, incrementa la atención y la memoria, despierta la curiosidad y estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal y permite afirmar la personalidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Bequer, G. et al. Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER. 1993.
- Flinchun, B. “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers Tomorrow”. Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67. 1988.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). COVID-19 Pandemia Mundial 2020.
<https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>
- Secretaria de Educación Pública. Aprendizajes Clave para la educación integral. Educación Preescolar. Impresión por encargo de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, en los Talleres de Compañía Editorial Ultra S.a. de C.V. 2017.
- Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.