



UNIVERSIDAD
CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS

UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA DE LAS
AMÉRICAS

Plantel Zitácuaro

**“El juego simbólico como estrategia didáctica para
favorecer la expresión oral en un grupo de
preescolar”**

**Presenta
Liliana Ivette Vences Vences**

**Director de Tesis
Dr. Joram Martínez Narváez**

Tesis que se presenta para obtener el
grado de Maestra en Psicopedagogía y
Docencia en Educación Media Superior
y Superior.

H. Zitácuaro, Michoacán, octubre de 2019

H. Zitácuaro, Mich., OCTUBRE de 2019.

ASUNTO: LIBERACIÓN DE TESIS
PARA PRESENTACIÓN

C. DRA. JOAQUINA JORDÁN HERNÁNDEZ
DIRECTORA DE LA UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS PLANTEL ZITÁCUARO
PRESENTE

Por este conducto informo a usted que una vez que fue revisado el trabajo de Tesis de Maestría denominado **“El juego simbólico como estrategia didáctica para favorecer la expresión oral en un grupo de preescolar”** que presenta el (la) **C. LILIANA IVETTE VENCES VENCES**, para optar por el Grado de **Maestra en Psicopedagogía y Docencia en Educación Media Superior y Superior**, considerando que cuenta con el avance teórico-metodológico suficiente para continuar con el proceso de formación; a fin de que usted asigne al sínodo ante el cual será **PRESENTADO**, quién revisará y marcará de ser necesario, las observaciones que considere pertinentes buscando el enriquecimiento de la tesis, para que la sustentante continúe con la ejecución de las correcciones establecidas, y pueda seguir con el protocolo de obtención de grado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE

Dr. Joram Martínez Narvéez
DIRECTOR DE TESIS

Índice

Introducción.....	4
1- CAPÍTULO I. ESTADO DEL CONOCIMIENTO	
1.1- Fundamentos: El juego, el juego simbólico y la expresión oral.....	6
1.1.1- Conductas que hacen manifiesta la función simbólica.....	8
1.1.2- Importancia del juego simbólico para favorecer la expresión oral.....	9
1.1.3- Teoría constructivista de Vigotsky.....	10
1.2- Marco conceptual.....	12
1.2.1- Le educación preescolar y la importancia del juego simbólico.....	12
1.3- Marco legal.....	18
1.3.1- Fundamentos legales.....	18
1.3.2- Metodología de la investigación.....	26
2- CAPÍTULO II. ESTRATEGIA Y REALIZACIÓN DE LA INDAGACIÓN EMPÍRICA	
2.1 Importancia de la práctica docente y el contexto.....	35
2.2 Comunidad.....	37
2.3 Escuela.....	39
2.4 Grupo.....	40
3- CAPITULO III. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS	
3.1- Posibles acciones para atender la problemática.....	43
3.2- ¿Qué se espera de las propuestas?.....	49
4- Conclusiones.....	50
5- Fuentes de información.....	51
Anexos.....	53

Introducción

La tesis monográfica, consiste en la elaboración y desarrollo de investigación que culminará con la presentación de dicho documento que da cuenta del proceso metodológico a modo de propuesta para dar posibles soluciones a la problemática identificada o mejora de alguna situación, esta sin tener que ser un problema. El futuro docente es acompañado, orientado y apoyado por un Doctor de la UCLA que fungirá como asesor. Presentará, además, la investigación correspondiente en el que se dé a conocer la información y se defienda la tesis monográfica.

La temática plateada en el documento es, “El juego simbólico como estrategia didáctica para favorecer la expresión oral en un grupo de preescolar”, está dividido en 4 capítulos que se orientan bajo el siguiente planteamiento del problema: ¿Qué efecto tiene el juego simbólico sobre la expresión oral en los alumnos de segundo grado de nivel preescolar?, la cual fue originada por las observaciones y un diagnóstico realizado en el Jardín de Niños “Mtro. Roberto Ruiz Llanos”, en segundo grado grupo “A”, donde se percató de la problemática y su necesidad de darle tratamiento con estrategias didácticas en relación al juego simbólico, ya que es una de las actividades esenciales para el aprendizaje de los alumnos y una de las más frecuentes en esta edad preescolar.

El problema de investigación, surge a partir de las observaciones realizadas al grupo, se pudo percatar de la necesidad que tienen los alumnos para ser autónomos en cuanto a su expresión oral, ya que muestran temor para dar a conocer sus necesidades y lo que piensan de cierto asunto. Los padres de familia repercuten de cierta manera al no darles la atención necesaria a sus hijos en este aspecto, lo cual contrae barreras de aprendizaje para los alumnos y su desenvolvimiento personal.

El primer capítulo corresponde al Marco teórico, en el cual se describen los fundamentos del juego en general, en particular del simbólico y de la expresión oral, así como el marco conceptual en relación a la educación preescolar y a la importancia de este juego; por último, el marco legal que establece los aspectos legales de la investigación, en este apartado se dan referentes de las unidades de análisis que se rescatan de la problemática bajo una perspectiva pedagógica que trata de orientar a la investigación y al tratamiento de la misma.

El segundo capítulo se describe las generalidades del contexto y la importancia que tiene la práctica docente para atender la problemática y su intervención en la educación de los alumnos, así como su relación con los padres de familia. Especifica además, las particularidades de la comunidad en relación a lo económico, social, cultural y espacio geográfico, así como el de la institución, en lo que respecta al tipo de organización que se tiene, la infraestructura, características de los alumnos y docentes, entre otros.

En el tercer capítulo, denominado Metodología de la investigación, se describe el método a utilizar para llevar a cabo esta misma, se describen los instrumentos y técnicas posibles a emplear para la recopilación de información.

Por último, el cuarto capítulo nombrado, Análisis de resultados, en donde se dan las posibles propuestas de solución y lo que se puede llegar a obtener con estas. Posteriormente, se presentan las conclusiones, las cuales informan la reflexión de la investigación y su proceso.

Capítulo I. Estado del conocimiento

El marco teórico tiene como propósito dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema. "Se trata de integrar al problema dentro de un ámbito donde éste cobre sentido, incorporando los conocimientos previos relativos al mismo y ordenándolos de modo tal que resulten útil a nuestra tarea". (Sabino, 1996, p.76).

En el marco teórico se expresan las proposiciones teóricas generales, las teorías específicas, los postulados, los supuestos, categorías y conceptos que han de servir de referencia para ordenar la masa de los hechos concernientes al problema o problemas que son motivo de estudio e investigación. En este sentido, todo marco teórico se elabora a partir de un cuerpo teórico más amplio, o directamente a partir de una teoría o varias teorías relacionadas con la problemática de investigación.

1.1 Fundamentos: el juego, el juego simbólico y la expresión oral.

El juego, es aquella recreación en la actividad, por lo cual se abstrae de su esencia social propiamente humana sus objetivos y normas de relación entre las personas, o sea, de los juegos debemos tomar su esencia y llevarlo a que el objetivo del mismo se cumpla como un fenómeno de la práctica social con un interés común.

En el nivel preescolar, el juego es la actividad fundamental, ya que por sus características existen las condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera significativa, por lo que responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo sin olvidar que existen otros tipos de actividades que pueden tener también una influencia decisiva en esta etapa específica del desarrollo. La etapa que abarca, desde el nacimiento hasta los 6 años, es el período más significativo en la formación del ser humano.

Gross (1898), concibe al juego "como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta" (p.57). Mientras que Freud (1905) por su parte, "relaciona al juego con la necesidad de la

satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, bien con la necesidad de expresión y comunicación de las experiencias vitales y de las emociones” (p.89). El lenguaje infantil, en su etapa preescolar, tiene varias fases muy diferenciadas entre sí. Su evolución es la más destacada dentro de toda la infancia, pues le permite el paso de una imposibilidad total de comunicación concreta al más completo intercambio de ideas.

En el análisis de Lillard (1991), afirma que “los niños pueden simular acerca de la identidad o propiedad de un objeto, sobre sí mismos, otra persona, un evento o acción, o sobre una situación. Ejemplos de esto son “Yo soy un oso” (auto-identidad) o simular que el agua está hirviendo (objeto-propiedad)” (p.45). Simular con frecuencia implica sustituciones de objetos o llevar a cabo imitaciones, para Piaget (1969) afirma:

Que la imitación en presencia del modelo es una prefiguración de la representación y constituye una especie de representación en actos materiales no en pensamiento. Hacia el final del sensorio-motor, con el surgimiento de la imitación diferida, la representación deja de ser una copia directa separándose de su contexto y convirtiéndose en un significante diferenciado del significado, existiendo un modelo mental interno. (p.68)

En este mundo globalizado, la comunicación en sus diferentes modalidades cobra vital importancia, pues la sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen en buena parte de nuestra capacidad para interactuar con los demás y la herramienta fundamental que deben desarrollar las personas es la expresión oral. En nuestra sociedad debemos saber expresarnos, haciendo un buen uso de la palabra en especial la expresada verbalmente.

El habla viene a ser un proceso vital que permite la comunicación con los demás, aumentando la posibilidad de vivir mejor en una sociedad tan competitiva como la actual. Por ello, es importante que desde niños se adquieran las armas suficientes para poder expresarse de manera correcta a lo largo de su vida, lo cual le abrirá muchas oportunidades de desarrollo personal y laboral. Saber comunicarse les facilitará a los mismos niños la integración con sus compañeros y satisfacer sus necesidades de comunicación. Por el contrario, no desarrollar las habilidades comunicativas desde pequeños expone a las personas a que siendo jóvenes no se expresen de manera clara y coherente, llegan a la secundaria o centros de educación superior teniendo dificultades en su expresión oral,

corriendo el riesgo en el futuro de tener limitaciones en el trabajo y en su desenvolvimiento personal.

El uso de actividades creativas en relación al juego simbólico para estimular o favorecer la expresión oral, es de suma importancia, por cuanto ellas implican la participación activa del alumno, para la búsqueda de alternativas a solución de problemas y espíritu de consulta. Es importante con la ayuda del docente fortalecer la expresión oral de una manera creativa que utilice nuevas formas para poder dar solución a estos problemas, el docente debe diseñar estrategias que ayuden al niño a sentir amor y placer al expresar sus ideas.

1.1.1 Conductas que hacen manifiesta la función simbólica

Las conductas más representativas para manifestar la función del juego simbólico son las siguientes:

- **Imitación diferida:** acción real dada en su ausencia del modelo. El niño evoca sucesos, objetos, acciones y es capaz de realizarlos posteriormente para satisfacer sus deseos.
- **Dibujo:** trata de imitar la realidad. Primera forma de dibujo es el garabatero desordenado, después el garabateo ordenado tratando de representar objetos conocidos o imaginarios.
- **Imagen mental:** el objeto, suceso, persona, está interiorizado y el niño es capaz de construir mentalmente las partes faltantes de un todo (colocar las piezas faltantes de un rompecabezas).
- **Lenguaje:** permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento, manifestando el conocimiento que posee de los objetos, los sentimientos y emociones e intercambia ideas. Se desarrolla por la exposición a producciones lingüísticas y a los avances de su inteligencia en donde se origina la representación de símbolos orales en el pensamiento.

El juego simbólico permite a los niños manifestar sus afectos, conocimientos, emociones y deseos. Utiliza objetos dándole uso, mientras que a través del lenguaje se desarrollan las capacidades lingüísticas, cognitivas y socio afectivas al ocupar gran parte de su tiempo en el juego, los niños crean las experiencias y emociones permitiendo la interacción con su entorno.

1.1.2 Importancia del juego simbólico para favorecer la expresión oral

La importancia de esta etapa preescolar se comprende fácilmente por cuanto se constituye el lenguaje aprendido, la base de todo posterior aprendizaje. Por esto es necesaria la intervención de estrategias relacionadas al juego simbólico en esta etapa, pues el niño aprende y se enriquece al tiempo que perfecciona su decisión y adquiere seguridad en sí mismo para expresar lo que piensan o sienten.

El desarrollo del juego simbólico o de simulación consiste en parte en desprender rutinas de comportamiento y objetos de la rutina acostumbrada, situaciones de la vida real y contextos motivacionales, y utilizarlos a manera de juego. Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia con relación a la expresión oral mediante el juego, y para ser más específica, con el juego simbólico, que se expresen sin temor, que participen, dialoguen, interaccionen, que tengan seguridad en sí mismos. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, es un ejercicio muchas veces sometido a reglas que ayudan a la sana convivencia de los alumnos, el preescolar se basa en el juego para transmitir aprendizaje a los alumnos.

Favorecer la expresión oral desde la infancia es tan necesario para tener un mejor futuro y lograr cumplir las expectativas que fueron mencionadas, como lo mencionada Ruiz (2000), afirmando que “la expresión oral va a ser la base en la que se asiente el aprendizaje lecto-escritor, por ello desde pequeños los niños y niñas deben aprender a utilizar el lenguaje con corrección suficiente para comprender y ser comprendido, para expresar sus ideas, sentimientos, experiencias y deseos de forma ajustada a los diferentes contextos y situaciones” (p.96)

El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos; el niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres y lenguaje tanto oral como escrito se favorecen mediante éste. Los padres pueden ayudar a sus hijos a hablar acerca de cómo funcionan las cosas, combinar rutinas conocidas con otras menos conocidas, utilizar alternativas para favorecer la expresión oral, ayudar a los niños a aprender de actividades menos conocidas, describir experiencias que el niño no haya vivido y relacionar experiencias familiares (de una tía o de uno de los abuelos), sobre todo que lean cuentos, que se fomente el hábito de lectura, ya que se favorece la expresión oral en los niños cuando comentan de lo que trató el cuento, además, imaginación, la concentración, atención, etc.

Es muy importante la participación de los padres de familia para el desarrollo de la expresión oral en sus hijos, ellos pueden ayudar permitiendo a los niños participar en las actividades cotidianas y a utilizar un lenguaje adecuado para realizar alguna tarea; cabe mencionar que los maestros son de gran ayuda si se aseguran de afianzar la expresión oral durante las actividades que se llevan a cabo en el salón de clases y en las experiencias que adquieren los niños en su hogar.

1.1.3 Teoría “Constructivista de Vigotsky”

Segun Vigotsky (1932) afirma “que el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica, el juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño. El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad” (p.122).

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama “Zona de desarrollo próximo”, y ésta para él es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel

de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil, destacando dos fases significativas; la primera fase, que comprende de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo, en el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten y en el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos o lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos.

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático“, que incluye eventos realistas, permite a los alumnos practicar en un ámbito relacionadas con la vida familiar, social y otras culturas; tiene como centro de gobierno el hogar, el trabajo, los disfraces, las muñecas, la escuela y otras situaciones interesantes para los niños.

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece, el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

1.2 Marco conceptual

El marco conceptual es una investigación bibliográfica que habla de las variables que se estudiarán en la investigación, o de la relación existente entre ellas, descritas en estudios semejantes o previos. Hace referencia a perspectivas o enfoques teóricos empleados en estudios relacionados, se analiza su bondad o propiedad. De manera más específica, conduce al establecimiento de las hipótesis, sugiere formas de análisis, o nuevas perspectivas a considerarse, y al mismo tiempo, ayuda a interpretar los resultados del estudio.

Analizar es descomponer un todo, fenómeno, problema o texto en sus partes componentes con la intención de comprenderlo, y llevar a cabo un marco conceptual requiere de dicho proceso. “Una forma de clasificar el análisis es de tipo estructural o funcional. En el primero, el interés se centra en las partes, mientras que en el segundo, en las funciones de dichas partes y sus relaciones. El proceso se complementa con la síntesis, que consiste en la composición ordenada de los diferentes elementos de un todo” (Ríos Cabrera, 2001, p.168).

Tomando en cuenta al principal aspecto, la educación, según John Locke (1690), especifica esta concepción como “una educación física, moral e intelectual, y es una educación que pretende la creación del ámbito para adquirir la virtud, la cual requiere del uso de la razón” (p.47)

1.2.1 La educación preescolar y la importancia del juego

De acuerdo con el Artículo Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, señala que la educación tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del individuo y a promover la convivencia humana en cuanto a la expresión social del desarrollo armónico orientado hacia el bien común. Por ello, en el Programa de Educación Preescolar (1992), se afirma que: En el jardín de niños; primer nivel del sistema educativo nacional, se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, y los cambios que se pretenden para una educación moderna han de realizarse considerando estos valores.

El PEP (1992), fue un apoyo que guiaba y orientaba la labor docente de las educadoras y representa además, un instrumento de trabajo que le sirvió para planear y orientar dicha tarea permitiéndoles diferentes alternativas de participación. El Nivel Preescolar ha contado con diversos programas que a lo largo de 60 años, han respondido a los enfoques que emanan del Artículo 3° Constitucional con carácter social, nacional y democrático, que promueven el desarrollo integral del individuo.

Mientras que en el artículo 38 de la Ley General de Educación, se señala que la educación básica, en sus tres niveles, tendrá las adaptaciones requeridas para responder a las características lingüísticas y culturales de cada uno de los diversos grupos indígenas del país, así como de la población rural dispersa y los grupos migratorios.

Los principios que fundamentan el Sistema Educativo Nacional (SEN), parten de la idea de que existe un conjunto de conocimientos, habilidades y valores que todos los niños mexicanos deben adquirir y desarrollar, independientemente de la entidad, región, condición social, religión, género o grupo étnico al que pertenezcan. Esta necesidad constituye la principal razón de la existencia de Planes de estudio nacionales para la formación inicial de profesores de educación básica que, mediante un conjunto de propósitos, contenidos básicos y formas de organización, garantiza una formación común, adecuada a las finalidades del Sistema Educativo Nacional (SEN).

Las escuelas deben producir aprendizajes significativos y sin estereotipos de género en todos los alumnos, desde que ingresan hasta que concluyen. Por ello, la escuela debe ocupar el centro del sistema educativo y contar con las capacidades de gestión para funcionar con autonomía. La estructura curricular perfila al mexicano del futuro, de modo que los Planes y Programas de estudio deben responder a los retos del siglo XXI, al desarrollar en las personas las competencias que requieren para la vida (Programa Sectorial de Educación, 2013, p.48).

La educación preescolar se proporciona a niños y niñas de entre 3 y 5 años de edad y consta de tres grados o niveles. Estimula el desarrollo intelectual, emocional y motriz del niño y de la niña, lo cual favorece un mejor aprovechamiento de la educación primaria. Este nivel de educación, tiene el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, entre otros.

De acuerdo con el Artículo Tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, el Estado impartirá educación preescolar en forma gratuita. La Ley General de Educación establece en su artículo 37 que el nivel preescolar, junto con el de primaria y el de secundaria, forma parte de la educación de tipo básico. Sin embargo, «la educación preescolar no constituye requisito previo a la primaria». Los fundamentos del Programa de la educación preescolar se desprenden del Artículo Tercero Constitucional, el cual define los valores que deben realizarse en el proceso de formación de los individuos, así como los principios bajo los cuales se constituye la sociedad.

Según el Programa de Educación Preescolar 2014, el Jardín de Niños, constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan con sus pares y con adultos y participen en eventos comunicativos más ricos y variados que los del ámbito familiar e igualmente propicia una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social; esas experiencias contribuyen al desarrollo de la autonomía y la socialización de los pequeños.

A través del juego, los niños aprenden a vivir, pues es la principal actividad a la que dedican más tiempo, más energías e ilusiones; jugando ensayan la forma de actuar en el mundo, articulan sus conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales, también aprenden a vencer sus temores, a ser disciplinados cuando tienen reglas a seguir, experimentan, imaginan, construyen y reconstruyen sus conocimientos y lo importante en esto, es el proceso que permite a los niños a aprender sin darse cuenta. Es necesario conocer cómo debe ser la motivación que se debe emplear dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que éstos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

El juego simbólico, es uno de los más presentes en esta edad, se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación. El juego simbólico, como su nombre lo dice, es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos; es una forma de “empalmar una supuesta situación sobre una real, con la idea de diversión en vez de supervivencia” (Lillard, 1991, pág 2).

Por ejemplo, cuando un niño simula que un plátano es un teléfono, él sabe que está manteniendo su representación del teléfono sobre la realidad, un plátano. Este tipo de

juego es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. La imaginación, la imitación, las representaciones mentales y la fantasía, intervienen en el juego simbólico que desarrollan los niños, son de gran importancia para su formación personal, física y moral; para Piaget (1968):

La imaginación conduce al problema de la técnica o mecanismo estructural, en donde cuestiona la realidad que existe entre la imitación y la imagen mental, estas imágenes derivan entonces de la imitación y del conocimiento que se tiene sobre el objeto. (p.92)

El desarrollo de las imágenes de los niños está muy ligado al nivel de desarrollo intelectual y se clasifican en:

- Reproductivas: representan algo que se ha percibido anteriormente
- Anticipadoras: representan algo imaginado, por ejemplo cómo sería nuestra cocina con otros muebles.

Mientras que la imitación se considera como un simple prolongamiento de las acomodaciones características de la inteligencia sensorio-motora y la imagen mental como una imitación interiorizada. Luria (1979) por el contrario:

Identifica la imaginación como la capacidad de fantasía que tiene el hombre, aunado a ello, distingue diferentes niveles de imaginación, como es la imaginación reproductora que difiere de la creativa, a la vez que identifica que hay distintas causas que motivan la imaginación, la cual puede estar sólidamente relacionada con las experiencias concretas que determinan que se dé un pensamiento lógico-verbal. Que la vida social y la práctica cotidiana son elementos fundamentales para igualar el grado de imaginación o fantasía que se da en las personas de acuerdo a su contexto. (p.36)

Por su parte Vigotsky, llama imaginación o fantasía a la actividad creadora del cerebro humano, basándose en una combinación, identificando a la imaginación o fantasía con lo irreal; lo que no se ajusta a la realidad y que por lo tanto carece de valor práctico. Plantea que hay cuatro formas básicas que ligan la actividad imaginada con la realidad:

- 1- Vinculación de la fantasía y la realidad, la cual está compuesta de elementos tomados de la realidad y que son extraídos de la experiencia anterior del hombre.

- 2- Como se vincula fantasía y realidad, la cual no se realiza entre elementos de construcción fantástica y realidad, sino entre productos preparados de la fantasía.
- 3- Relación entre la función imaginativa y la realidad, la cual se da un alcance emocional que se manifiesta por los sentidos expresados en imágenes.
- 4- La cuarta, se encuentra conectada con las antes mencionadas, pero se diferencia sustancialmente en la medida en que puede representar algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre ni semejante a ningún otro objeto real.

Vigotsky se acerca más al concepto de imaginación, está muy relacionado con el juego simbólico y a lo que puede llegar a favorecer, como la imitación para el aprendizaje, la imaginación, representaciones mentales, el símbolo, el lenguaje, así como la expresión oral, este puede llegar a favorecerse si se utilizan estrategias retadoras y bien diseñadas para que en los alumnos se favorezca la expresión oral, es necesaria una práctica frecuente de estrategias diversas para que muestren autonomía, seguridad en sí mismos y logren expresar sin barreras lo que piensan y sienten.

“La expresión oral representa una de las prioridades en la educación, se muestra como la habilidad de expresar ideas, sentimientos, necesidades, deseos por medio del lenguaje, con fluidez y precisión, así como la capacidad para comprender los mensajes que reciben de códigos como hablar, leer y escribir para poder comunicarse teniendo en cuenta los mismos” (González, 2010, p. 17).

Por tanto este es un aspecto muy importante en el desarrollo del niño, pues se puede ver que hay deficiencias en su expresión oral, ya que algunos pequeños no pueden expresarse correctamente, les cuesta comunicarse con sus compañeros, es importante en la escuela fortalecer la expresión oral a través del juego para que puedan expresar con facilidad sus pensamientos y emociones.

El juego simbólico puede ser un recurso para desarrollar la expresión oral, es una herramienta alternativa para poder mejorarla. La expresión oral desarrolla un sistema de habilidades a través de:

- La realización de distintos tipos de descripciones (personas, lugares).
- El establecimiento de comparaciones.
- La realización de narraciones a partir de lo leído, vivido o con el apoyo de medios visuales.

- El ofrecimiento de instrucciones.
- El planteamiento de condiciones imaginándose algo que puede haber sucedido o que sucederá.
- La definición de conceptos.
- La expresión de opiniones, acuerdos o desacuerdos.
- La realización de resúmenes a partir de un texto o de una situación planteada.

Pulido (2005), sugieren que “al planificar las clases de expresión oral el docente debe considerar las funciones comunicativas de la unidad y su relación con los contenidos precedentes y siguientes; los elementos lingüísticos y socioculturales en función de la comunicación, prestando especial atención a la forma, significado y uso; así como considerar las estrategias de aprendizaje más apropiadas para cada momento” (p.57). Según este autor se necesitará además proporcionar a los estudiantes dos niveles complementarios de adiestramiento:

- 1- Practicar en la manipulación de los elementos del lenguaje (patrones fonológicos y gramaticales unidos al vocabulario),
- 2- Posibilidad de expresar sus criterios por sí solos.

La expresión oral es la capacidad de hablar de expresarse de una manera correcta y que se tenga un dominio de esta misma, es de vital importancia en la edad preescolar, favorece el desarrollo íntegro en los niños a tener seguridad en sí mismos, así como mostrar autonomía.

1.3 Marco legal

1.3.1 Fundamentos legales

Los antecedentes son parte fundamental al comenzar una investigación, es necesario conocer estudios, investigaciones, destacar, obtener y consultar bibliografías y otros materiales que pueden ser útiles para los propósitos de estudio, de donde “se debe extraer y recopilar la información relevante y necesaria que atañe a nuestro problema de investigación, estructurar más formalmente la idea de investigación y así seleccionar la perspectiva principal desde la cual se abordará la investigación”.(Hernández, 2012, p. 28).

A continuación se presentan diversos antecedentes sobre la temática principal: El juego simbólico como estrategia didáctica para favorecer la expresión oral en un grupo de preescolar; con la finalidad de conocer qué efecto tiene el juego simbólico para tratar de beneficiar la expresión oral en los niños de segundo grado.

El Plan de Estudios puesto en vigor en el ciclo lectivo 1992-1993, se fundamenta en la dinámica del desarrollo infantil, en sus dimensiones física, afectiva, intelectual y social. El desarrollo infantil es concebido como un proceso complejo, resultado de las relaciones del niño con su medio. El niño se acerca a su realidad, la comprende y hace suya a través del juego, «que es el lenguaje que mejor maneja». De ahí que el programa atribuya al juego y a la creatividad infantil una gran importancia (PEP, 1992; p.7-12).

La globalización constituye uno de los principios más importantes del PEP (1992) de preescolar y constituye la base de la práctica docente. La globalización significa considerar al desarrollo infantil como un proceso integral en el que la afectividad, la motricidad, los aspectos cognoscitivos y sociales dependen uno de otro. La realidad se le presenta al niño en forma global. En el proceso de su constitución como sujeto, el niño paulatinamente va diferenciándose del medio y distinguiendo los diversos elementos de la realidad (p.17).

Los objetivos del Programa de educación preescolar eran en su momento que el niño desarrolle:

- a) Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- b) Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el

cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.

- c) Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- d) Formas de expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales, así como un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura.

Con el fin de atender al principio de globalización, el método de proyectos constituye la estructura operativa del Programa. Para llevar a cabo este método, según la PEP 1992, es necesario definir los proyectos a partir de fuentes de experiencia del niño; consolidar una organización de juegos y actividades que en forma global y específica al mismo tiempo, responda al desarrollo afectivo, intelectual, físico y social del niño; organizar las actividades de modo que favorezcan formas cooperativas y la interacción entre los niños; considerar la organización y ambientación del aula y de otras áreas del plantel como recursos flexibles.

Considerar de primera importancia al juego, la creatividad y la expresión libre del niño; respetar el derecho a la diferencia de cada niño; incorporarlos progresivamente en algunos aspectos de la planeación y organización del trabajo; realizar evaluaciones desde un punto de vista cualitativo, como proceso permanente que persigue obtener información sobre el desarrollo de las acciones educativas, los logros y los obstáculos; y considerar al docente como guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo, y como referente afectivo del niño.

Los juegos y actividades relacionados con el lenguaje, permiten a los niños sentirse libres para hablar solos, con otros niños o con adultos; experimentar con la lengua oral y escrita; inventar palabras y juegos de palabras de tal manera que encuentren en ello un vehículo para expresar sus emociones, deseos y necesidades. Al mismo tiempo les permiten enriquecer su comprensión y dominio progresivo de la lengua oral y escrita, descubriendo la función que tienen para darse a entender y entender a otros. Estos juegos incluyen al juego simbólico, considerándose que es parte fundamental.

El Programa de educación preescolar 2014, se pone en marcha mediante situaciones didácticas, para desarrollar las 50 competencias de todos los campos

formativos, su organización parte de competencias contenidas en los 6 campos formativos y parte de reconocer los rasgos positivos de este nivel educativo, asume como desafío la superación de aquellos que contribuyen escasamente al desarrollo de las potencialidades de los niños, propósito esencial de la educación preescolar.

Que hace mención sobre la importancia del rol docente, la acción de la educadora es un factor clave para que los niños alcancen los propósitos fundamentales; es ella quien establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias; ello no significa dejar de atender sus intereses, sino superar el supuesto de que éstos se atienden cuando se pide a los niños expresar el tema sobre el que desean trabajar.

Esos primeros años de vida en los niños, constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sean adultos o niños. Del tipo de experiencias sociales en las que los niños participen a temprana edad, aun quienes, por herencia genética o disfunciones orgánicas adquiridas, tienen severas limitaciones para su desarrollo dependen muchos aprendizajes fundamentales para su vida futura: la percepción de su propia persona (por ejemplo, la seguridad y confianza en sí mismos, el reconocimiento de las capacidades propias), lo cual implica la expresión, es la manifestación del ser que tiene vida y una cierta libertad de caracterizarse, confirmando una relativa autonomía individual.

“La expresión es una situación de aprendizaje para convertirse en un sujeto, la fuente que orienta el verbo. Por lo tanto, la expresión es una demostración de la existencia del sujeto propio”. (Raimundo, 1993, p.98); así como las pautas de la relación con los demás, y el desarrollo de sus capacidades para conocer el mundo, pensar y aprender permanentemente, tales como la curiosidad, la atención, la observación, la formulación de preguntas y explicaciones, la memoria, el procesamiento de información, la imaginación y la creatividad.

Al participar en diversas experiencias sociales, entre las que destaca el juego, ya sea en la familia o en otros espacios, los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permiten actuar cada vez con mayor

autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que les rodea. Retomando los principios pedagógicos, entendidos como condiciones esenciales para la implementación del currículo, transformación de la práctica docente, logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa, en el Programa de educación preescolar 2014, se encontraron los siguientes que dan fundamento a la temática principal y a la importancia que estos tienen para ponerlos en práctica con los alumnos tratando de favorecer su expresión oral mediante el juego simbólico:

- La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.
- Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.
- El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

Mientras que para dar cumplimiento a lo dispuesto en el Decreto que reformó el Artículo 3º Constitucional, el Congreso de la Unión expidió las reformas a la Ley General de Educación, las cuales se publicaron en el Diario Oficial de la Federación el 11 de septiembre de 2013, de donde se retoman estos artículos:

Artículo 2o.- Todo individuo tiene derecho a recibir educación de calidad y, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar a mujeres y a hombres, de manera que tengan sentido de solidaridad social.

Artículo 4o.- La educación inicial tiene como propósito favorecer el desarrollo físico, cognoscitivo, afectivo y social de los menores de cuatro años de edad. Incluye orientación a padres de familia o tutores para la educación de sus hijas, hijos o pupilos.

La educación busca fomentar el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal, es la base para la formación íntegra de todo ser humano.

El Plan Aprendizajes Clave para la Educación Integral de Preescolar, 2017 (SEP, 2017), contiene los propósitos, enfoques, estándares curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México.

La Guía para la educadora se constituye como un referente que permite apoyar su práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en el aprendizaje de sus estudiantes. La acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

La participación de la educadora consistirá en propiciar diversas dinámicas de propuesta de relación en el grupo escolar, mediante la interacción entre pares (en pequeños grupos y/o el grupo en su conjunto). En otros casos, su sensibilidad le permite identificar los intercambios que surgen por iniciativa de las niñas y los niños e intervenir para alentar su fluidez y sus aportes cognitivos.

En estas oportunidades, los alumnos encuentran grandes posibilidades de apoyarse, compartir lo que saben y aprender a trabajar de forma colaborativa. Los propósitos más relacionados a la temática para favorecer la expresión oral mediante el juego simbólico, son los siguientes:

- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias. En el juego no

sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual, en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”; en parejas, se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal y colectiva, exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados. Las niñas y los niños recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos. Mediante éste, las niñas y los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en que actúan e intercambian papeles. También ejercen su capacidad imaginativa al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.

Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo.

Para atender los desafíos, la educadora debe orientar, precisar, canalizar y negociar esos intereses hacia lo que formativamente es importante, así como procurar que al introducir una actividad, ésta sea relevante y despierte el interés, encauce su curiosidad y propicie su disposición por aprender. Para lograrlo, es necesario que reflexione sobre los intereses y la motivación de sus alumnos, como base para planificar la intervención educativa. Para fortalecer la participación de los padres, el personal directivo y docente de preescolar debe tomar la iniciativa a partir de organizar una actividad sistemática de información y acuerdo dirigido no sólo a las madres y los padres.

El Plan de estudios de Educación Preescolar, señala que en las escuelas, la diversidad se manifiesta en la variedad lingüística, social, cultural, de capacidades, de ritmos y estilos de aprendizaje de la comunidad educativa. También reconoce que cada estudiante cuenta con aprendizajes para compartir y usar, por lo que busca que se asuman como responsables de sus acciones y actitudes para continuar aprendiendo. En este sentido, el aprendizaje de cada alumno y del grupo se enriquece en y con la interacción social y cultural. (PEP, 2017, p.23)

Dentro de este Plan de Estudios de Aprendizajes Clave, existe una organización de campos formativos que permiten la mejora educativa, entre ellos se encuentra el de “Lenguaje y comunicación” en preescolar, donde los niños interactúan en situaciones comunicativas y emplean formas de expresión oral con propósitos y destinatarios diversos, lo que genera un efecto significativo en su desarrollo emocional, cognitivo, físico y social al permitirles adquirir confianza y seguridad en sí mismos, e integrarse a su cultura y a los distintos grupos sociales en que participan.

El desarrollo del lenguaje oral tiene alta prioridad en la educación preescolar. La educación preescolar también favorece la incorporación de los niños a la cultura escrita a partir de la producción e interpretación de textos diversos. Esta interacción fomenta el interés por conocer su contenido y a encontrarle sentido aun antes de leer de forma convencional y autónoma. La propuesta pedagógica de preescolar se sustenta en la comprensión de algunas características y funciones del lenguaje escrito. Dicha propuesta se basa en las características de los niños, la diversidad de sus ritmos de desarrollo y aprendizaje.

La Reforma Integral de Educación Básica (RIEB), se centra en la calidad educativa para lograr que los alumnos desarrollen las competencias que les permitan desenvolverse en diferentes ámbitos a lo largo de su vida. En este sentido, en la RIEB destacan dos formas de entender dicha calidad: una centrada en su mejora, que da lugar al Plan y Programas de estudio 2011, y otra enfocada en la evaluación, por la cual se introducen los estándares curriculares como indicadores del desempeño de los alumnos, a la vez que se fortalece el peso que tenían los aprendizajes esperados de los Programas de estudio de 2006.

Precisa cinco competencias para la vida que se manifiestan en una acción integrada que moviliza los conocimientos, habilidades, actitudes y valores hacia la consecución de objetivos concretos en un contexto dado:

- Para el manejo de información
- Para el aprendizaje permanente
- Para la convivencia
- Para la vida en sociedad
- Para el manejo de situaciones

Es importante retomar aspectos de la RIEB para formar a los alumnos, enfocándose en el sentido de que los niños deben expresarse con interés y cada vez de manera comprensible, lo importante es que se relacionen y se comuniquen adecuadamente. Para ello, hay que introducir la mayor gama posible de situaciones que impliquen diferentes modalidades de comprensión y expresión, sin olvidar que se debe tener en cuenta la forma en que se les habla a los niños y la manera con que se le estimula para que se comuniquen con las personas de su entorno.

1.3.2 Metodología de la investigación

El proceso de titulación de la Maestría representa la fase de culminación de los estudios que le permite al estudiante obtener el título profesional para ejercer su actividad docente. Este proceso recupera los conocimientos, capacidades, habilidades, actitudes, valores y experiencias que se desarrolló durante la carrera, los cuales se demuestran mediante esta tesis monográfica.

Entre las finalidades de la investigación se pretende favorecer y poner en práctica “competencias profesionales y genéricas para contribuir a la formación de personas maduras, reflexivas y críticas, y despertar en el maestrando el interés” (Llano, 2003, p. 45). Estas competencias describen lo que el egresado será capaz de realizar al término del programa educativo y señala los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en los desempeños propios de su profesión.

Las competencias genéricas expresan desempeños comunes que deben demostrar los egresados de programas de educación superior, tienen un carácter transversal y se desarrollan a través de la experiencia personal y la formación de cada sujeto; las que se ponen en práctica con el desarrollo o tratamiento de la problemática de esta investigación son las siguientes:

- Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones: la cual implicó la resolución de problemas a través de la capacidad de abstracción, análisis y síntesis, además, se utilizó la comprensión lectora para ampliar los conocimientos y aplicarlos en las prácticas educativas, ayudando a la toma de decisiones de los alumnos para favorecer su expresión oral mediante el juego simbólico.
- Aprende de manera permanente: utilizando estrategias para la búsqueda, análisis y presentación de información a través de diversas fuentes tratando de aprender de manera autónoma y tomando iniciativa para fortalecer el desarrollo personal, además, se participó de manera colaborativa en el grupo y con distintos ambientes dentro y fuera del aula favoreciendo su expresión oral.

- Actúa con sentido ético: respetando la diversidad cultural, étnica, lingüística y de género, asumiendo los principios y reglas establecidas participando en los procesos sociales.
- Aplica sus habilidades comunicativas en diversos contextos: tratando de expresar adecuadamente de manera oral y escrita, con claridad y coherencia lo que se piensa y el mensaje que se quiere compartir con los alumnos.

Mientras que las competencias profesionales expresan desempeños que deben demostrar los futuros docentes de educación básica, tienen un carácter específico y se forman al integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente y desarrollar prácticas en escenarios reales. Estas competencias permitirán al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar; colaborar activamente en su entorno educativo y en la organización del trabajo institucional.

Las que se rescatan para dar tratamiento a la problemática de la investigación y para lograr los objetivos establecidos de la misma son las siguientes:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica: en donde se realizaron diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje, diseñando situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes, así como la elaboración proyectos que articulan diversos campos disciplinares para desarrollar un conocimiento integrado en los alumnos, realizando adecuaciones curriculares pertinentes en la planeación a partir de los resultados de la evaluación, así como del progreso de los alumnos y diseñando estrategias de aprendizaje de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos, de su intereses y necesidades.
- Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica, utilizando estrategias

didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje, promoviendo un clima de confianza en el aula que permita desarrollar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores, tratando de favorecer el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje, así como su expresión oral mediante el juego simbólico, adecuando las condiciones físicas en el aula de acuerdo al contexto y las características de los alumnos y el grupo.

- Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar, estableciendo relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programas de estudio de educación básica.
- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa: utilizando la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, realizando el seguimiento del nivel de avance de sus alumnos y usa sus resultados para mejorar los aprendizajes e interpretando los resultados de las evaluaciones para realizar ajustes curriculares y estrategias de aprendizaje.
- Interviene de manera colaborativa con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas, diseñando proyectos de trabajo para vincular las necesidades del entorno y la institución con base en un diagnóstico.

Dentro de documento se formuló una pregunta de investigación, ésta es uno de los primeros pasos metodológicos que un investigador debe llevar a cabo cuando emprende una indagación, la pregunta debe ser formulada de manera precisa y clara, de tal manera que no exista ambigüedad respecto al tipo de respuesta esperada. La selección de la pregunta de investigación es el elemento central de ambas, tanto la investigación cuantitativa como la investigación cualitativa y en algunos casos puede preceder la construcción de un marco de trabajo conceptual del estudio a realizar. En todos los casos,

hace más explícitas las suposiciones teóricas del marco de trabajo, y más aún, indica aquello en lo que el investigador enfoca su principal y primer interés.

La pregunta de investigación busca clarificar las ideas y darle una orientación y delimitación a un proyecto, puede ser una afirmación o un interrogante acerca de un fenómeno, en forma precisa y clara, de tal forma que de ésta se desprendan los métodos, procedimientos e instrumentos, permitiendo que el investigador construya, desde sus intereses, el eje articulador de, en este caso, la tesis monográfica.

La pregunta de investigación es la siguiente: ¿Qué efecto tiene el juego simbólico sobre la expresión oral en los alumnos de segundo grado de nivel preescolar?, con ésta se quiere conocer el resultado que el juego simbólico mediante diversas estrategias tiene sobre los alumnos en su expresión oral, si les favorece o no a mejorarlo, si realmente los niños pueden expresar lo que piensan y sienten sin barreras, ya que muestran temor e inseguridad en sí mismos para decirlo.

Dentro de la investigación, también se encuentran los supuestos, que son soluciones tentativas al problema, son conjeturas acerca de características, causas de una situación específica, problemas específicos o planteamientos acerca de un fenómeno que se va a estudiar, éstos no se redactan en términos estadísticos. Dentro de la tesis monográfica, se encuentran los siguientes supuestos que tienen por objetivo dar solución al problema en un grupo de preescolar:

- 1- El juego simbólico permite expresar sin barreras lo que se piensa y siente.
- 2- A través del juego simbólico se favorece la expresión oral en los niños.

Es necesario saber a dónde ir con la investigación, para ello es esencial plantear objetivos generales y específicos para saber lo que se pretende, encaminar la información hacia un mismo punto, “deben expresarse con claridad para evitar posibles desviaciones en el proceso de investigación y deben ser susceptibles de alcanzarse” (Rojas, 1981, pág. 46); son las guías del estudio y durante todo el desarrollo del mismo deben tenerse presentes.

Dentro de la investigación, se encuentra un objetivo general que expresa el propósito central de ésta y se concreta en objetivos específicos, Hurtado Jacqueline (2007), señala que el objetivo general de una investigación precisa la finalidad del estudio, en cuanto a sus expectativas y propósitos más amplios, dentro de consideraciones de factibilidad.

El objetivo general orienta la investigación del proyecto y permite mantener una constante de referencia en el trabajo a ejecutarse. En la tesis monográfica se tiene el siguiente objetivo general que establece lo que se va a hacer en el desarrollo de la misma para dar respuesta a la situación planteada:

- Desarrollar estrategias de intervención basadas en el juego simbólico para favorecer la expresión oral en los alumnos de segundo grado grupo “A”, empleando material atractivo y medidas de apoyo necesarias para detectar y atender las necesidades del alumnado.

Para poder llevar a cabo el objetivo general, deben alcanzarse hitos parciales o fases mediante objetivos específicos, a suma de los mismos producirá como resultado final el cumplimiento del objetivo general planteado; dentro de la investigación se encuentran los siguientes:

- Diseñar actividades para estimular el desarrollo de los niños en cuestión de expresión oral, esto con material atractivo y estrategias retadoras.
- Aplicar actividades de grupo cuidando y fomentando la adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje y a las capacidades de todos y cada uno de los miembros del grupo.
- Ejercitar el desarrollo de una serie de capacidades y la apropiación de determinados contenidos dinámicos necesarios para favorecer la expresión oral de los alumnos.

La tesis monográfica es de tipo cualitativa, donde según Mertens (2005), la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes, el investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo, además, produce datos descriptivos donde se toman en cuenta las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable, es subjetiva. Para desarrollar lo anterior, es necesario guiarse de un alcance de investigación, éste indica el resultado lo que se obtendrá a partir de ella y condiciona el método que se seguirá para obtener dichos resultados, se recurrió al descriptivo, el cual tienen como objetivo especificar características, propiedades,

rasgos del fenómeno, sirven para analizar cómo es y cómo se manifiestan un fenómeno y sus componentes, los hechos, situaciones y/o eventos se describen, se recolectan datos sobre las características de la problemática y se definen.

Se incluye, además, el método de investigación-acción, que es una forma de búsqueda autoreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales, para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas que se efectúan, es una forma de cuestionamiento autoreflexivo, con la finalidad de mejorar la racionalidad de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo. Pasa por 4 principales etapas, que son la planificación, la actuación para dar solución al problema mediante estrategias didácticas, la observación y la reflexión. Para desarrollar este método dentro de la investigación, es necesario la recopilación de información mediante técnicas de acopio, como lo es la observación e instrumentos utilizados como lo son registros de observación.

La observación puede ser participante o no participante. En la observación participante el investigador tiene que intentar integrarse al máximo para realizar su investigación. Como participante trata de inferir lo menos posible en el modo de vida de los sujetos estudiados y asumir cierta distancia con aquello que observa.

En la observación participante, el investigador “mira desde fuera” lo que sucede en el contexto de la investigación, buscando cuidar la objetividad del estudio, mientras que los registros de observación son notas o transcripción de las observaciones realizadas de manera directa o a través de algún medio electrónico, el cual incluye fotografías, videos o audios. Son de mucha utilidad durante la intervención educativa, permiten que la docente conozca posibles causas y consecuencias de los temores de los alumnos para expresar lo que piensan y sienten.

Como procedimiento para analizar datos, se considera al interpretativo, el cual busca conocer el núcleo de las significaciones de las personas, grupos y grandes sociedades, es cualitativo por la naturaleza de sus datos, su enfoque se orienta hacia los métodos y principios de este tipo de investigación. Este modelo, asigna al individuo roles de interacción, comunicación y socialización de significados, con el objetivo de profundizar y conocer acerca de por qué el individuo, actúa como actúa. La fase más importante es la

recolección de datos, obviamente validando la información de varias fuentes a objeto de conocer las realidades interiores de las personas, grupos y sociedades, en específico de los alumnos.

La técnica para la recolección de estos datos y como diagnóstico a los alumnos, es la posible entrevista, la cual es una conversación que se mantiene con una persona y que está basada en una serie de preguntas o afirmaciones que plantea el entrevistador y sobre las que la persona entrevistada da su respuesta o su opinión.

En la entrevista de investigación, se plantearon preguntas para conocer el cómo influye en los alumnos el juego simbólico en su expresión oral, también saber la importancia que éste tiene en sus vidas y qué tanto los niños se expresan en otras actividades, como lo es la lectura de cuentos, las exposiciones y las conversaciones entre compañeros o familiares. (Véase entrevista en anexos)

Es fundamental que en el aula se planteen una serie de actividades, en diferentes situaciones comunicativas, que favorezcan el desarrollo de la imaginación y de la creatividad (juego simbólico) para que los alumnos comprendan y se expresen con precisión.

Se aplicaran entrevistas a los alumnos de segundo grado grupo “A”, del Jardín de Niños “Mtro. Roberto Ruiz Llanos”, ubicado en el Municipio de Zumpango, entre un rango de edad de 4 a 5 años, con la finalidad de conocer si les agrada jugar de manera general, si practican sus juegos solos o con más personas, si la familia interviene en ellos, saber si les agrada imaginar cuando llevan a cabo esta actividad, es decir, jugar al doctor, al maestro, al pintor, al chef, entre otros; y las formas en cómo y con quién sienten confianza de expresar lo que piensan y sienten, o las barreras que no permiten llevarlo a cabo.

Para el análisis de datos, se hará uso del video, analizando las conversaciones, las actitudes de los alumnos, sus posturas de expresión oral, su manera de desenvolverse frente a un público, frente a los compañeros de clase y padres de familia, al igual que las fotografías tomadas en los momentos en que se llevaron a cabo las estrategias de intervención educativas, y también una evaluación, reflexión y análisis de estas mismas actividades, verificar si verdaderamente las estrategias aplicadas lograron el objetivo y la intención de las competencias y aprendizajes esperados. Los productos de algunas

actividades, como lo es el dibujo, forman parte del análisis de resultados, pues mediante éste se expresa lo que sienten y piensan en el instante, plasmándolo por medio del dibujo y posteriormente, exponerlo frente a los compañeros del grupo, lo cual es una actividad muy funcional.

Las TIC apoyaran al tratamiento de la información, esto mediante la tabulación de resultados en gráficas, para que la información sea más precisa y concreta, de tal manera que los datos sean claros y objetivos, apoyaran al análisis de los datos de la investigación.

Se llevara a cabo la lectura de cuentos por las mañanas, esta actividad implementada como actividad para iniciar bien el día y al mismo tiempo para favorecer la expresión oral en los alumnos, según el PEP (2017), la interacción con los textos escritos permite que los niños sientan interés por conocer el contenido de éstos; al participar en situaciones de interpretación y producción de textos, los niños aprenden la funcionalidad del lenguaje escrito y disfrutan de su expresión, ya que al escuchar la lectura de textos literarios pueden expresar sus emociones, sentimientos y trasladarse a otros tiempos y lugares haciendo uso de su imaginación y creatividad. Por lo tanto, debemos fomentar en los niños un interés por los textos escritos a través de diversas actividades como la narración y la lectura.

Los niños van aprendiendo el lenguaje cuando son corregidas y empleadas correctamente sus frases y formas de expresión; también cuando toman parte en las conversaciones. Así, el lenguaje es una forma de expresión y es el reflejo de cómo se utiliza en el hogar, entorno de desarrollo y sociedad. Se debe procurar emplearlo de manera correcta para que los niños que comienzan a hablar escuchen las palabras adecuadas que le permitan al niño desarrollar una mejor expresión y dominio del mismo; de esta manera se ampliarán sus ámbitos de interacción y de relaciones sociales.

Las estrategias mencionadas anteriormente serán planeadas mediante situaciones didácticas de aprendizaje, en donde se trabajará una secuencia didáctica (inicio, desarrollo y cierre), con el objetivo de desarrollar en los alumnos las competencias y aprendizajes esperados del Plan de Aprendizajes Clave de Educación Preescolar 2017, en donde se favorezca y se construya un aprendizaje significativo en los alumnos. El análisis de las actividades será también plasmado sobre el diario de clase, éste permite al docente revisar los elementos de su mundo personal y franquear la opacidad.

Un diario permite desarrollar operaciones que conlleva una investigación, pues recoge información significativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, acumula información histórica sobre el aula y lo que pasa en ella, es importante identificar problemas que se hayan ido presentando, hacer reflexión sobre los sucesos, imaginar soluciones y ponerlas a la práctica, es importante que el docente trate al diario como un objeto de investigación.

Para el análisis de la información de la investigación, se trabajará con el método de análisis de Donald Schön, quien considera la práctica profesional reflexiva, la cual permite al docente la construcción de conocimientos a través de la solución de problemas que se encuentran en la práctica; esto conlleva una construcción de un tipo de conocimiento desde las acciones para tomar decisiones mediante la utilización de estrategias y metodologías para innovar.

La orientación práctica o reflexión en la acción en la que se sitúa el modelo de Schön, surge como una respuesta a la necesidad de profesionalizar al maestro. Este proceso reflexivo debe servir para optimizar la respuesta docente ante situaciones reales, teniendo en cuenta que el profesional debe poner sus recursos intelectuales al servicio de la situación, de manera que a través de un proceso de análisis y búsqueda de estrategias o soluciones. Donald considera tres fases del pensamiento práctico, el primero es conocimiento en la acción, el segundo, reflexión sobre la acción y el tercero, reflexión sobre la reflexión de la acción. De las cuales sirven de base para el análisis de las secuencias didácticas y de las estrategias de intervención educativa, así como las actitudes de los alumnos y docentes.

Capítulo II. Estrategia y realización de la indagación empírica

2.1 Importancia de la práctica docente y el contexto

Enseñar es una tarea que dignifica la persona, el logro de una enseñanza capaz de proporcionar a los estudiantes la posibilidad de aprender y esto adquiere una importancia de primer orden y de relevancia en todo ser humano. El alumno no aprende solo, sino con la actividad auto estructurante del sujeto que estará mediada por la influencia de los otros, y por ello el aprendizaje es en realidad una actividad de reconstrucción de los saberes de una cultura.

La enseñanza debe individualizarse en el sentido de permitir a cada alumno trabajar con independencia y a su propio ritmo, también es importante promover la colaboración y el trabajo grupal, el trabajo colaborativo alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo. Es necesario que la escuela promueva el trabajo colaborativo para enriquecer sus prácticas considerando las siguientes características:

- Que sea inclusivo.
- Que defina metas comunes.
- Que favorezca el liderazgo compartido.
- Que permita el intercambio de recursos.
- Que desarrolle el sentido de responsabilidad y corresponsabilidad.
- Que se realice en entornos presenciales y virtuales, en tiempo real y asíncrono.

El rol central del docente es de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos del aprendizaje y la actividad constructiva que despliegan los alumnos para asimilarlos; y se dice constructiva, porque el propio alumno “construye” su propio aprendizaje, su conocimiento. Según Carrillo (1994), “el educador es clave del proceso educativo, a quien le corresponde crear el ambiente social en el cual se debe producir y consolidar el aprendizaje formal” (p.89). Visto así, el educador debe legitimar en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el patrimonio cultural y los recursos ambientales, valores universales socialmente aceptados por la humanidad, como parte importante del

componente ético que fortalece el espíritu y desarrolla la conciencia.

El docente como facilitador entre el alumno y el aprendizaje, debe estar preparado para dimensionar la labor que realiza, por lo tanto, el resultado obtenido dependerá de la eficacia empleada y el esfuerzo de todos los agentes educativos (docentes, alumnos y padres de familia).

El alumno necesita aprender a resolver problemas, analizar la realidad críticamente y transformarla, aprender a pensar, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a convivir y por último aprender a descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Sabiendo que el docente es un profesional, debe contemplar ciertos requisitos y cualidades éticas y morales que se exigen para ejercer honestamente su profesión y atender las necesidades del grupo.

De las prácticas educativas docentes se espera mucho, ya que en el maestro ha caído la responsabilidad de formar a los ciudadanos que la sociedad demanda, pero la práctica docente es una acción muy compleja por diversas situaciones; dentro de las cuales destacaría la diversidad en las características de los alumnos, enfocándose en los modos de aprender, la diversas tareas que tiene que realizar el docente durante un día de clases, la influencia contextual, las situaciones impredecibles y, por supuesto, la forma de enseñar y atender cada una de las necesidades en todos los niveles educativos, para ello el docente también debe estar contextualizado, es decir, conocer el entorno del alumno en todos sus ámbitos, desde el lugar, la economía, la política y sobre todo el núcleo familiar, ya que de éstas se derivan las causas que determinan el aprendizaje de los alumnos, sobre todo en el ámbito familiar, pues es la base y primer hogar de educación y principios morales para la formación íntegra de estos; el caso del nivel preescolar las educadoras deben ser muy dinámicas y estar con una actitud 100% activa, ya que los alumnos difícilmente prestan atención a las consignas y actividades a trabajar para construir su aprendizaje.

La educación para alumnos de este nivel debe basarse en el juego, el tiempo para jugar es tiempo para aprender, el niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de

convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación y fantasía amplíen su aprendizaje, su socialización, su lenguaje, su expresión oral, que manifiesten lo que piensen y sientan sin temor, sin barrera alguna.

Para comprender un problema es necesario involucrarse con todo lo que pueda ejercer influencia en ello, tener conocimiento de las posibles causas que derivan la problemática para darle solución y evitar que la situación avance. El contexto se construye por todos sus participantes día a día, es el ambiente y entorno físico o simbólico que condiciona un hecho.

Si un docente no conociera qué es y la manera sobre cómo impacta el contexto sobre el trabajo docente y el aprendizaje de los alumnos, no podría considerarlo como una oportunidad de conocimiento y mejora en la práctica educativa, lo que lleva a cuestionarse sobre el grado de calidad o confiabilidad que puede tener o no, el papel de un docente frente al proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. Es decir, si un docente no considera el contexto como un factor importante en la educación, ¿sobre qué orienta su práctica educativa?, es por ello que es muy importante reflexionar sobre la importancia que tiene conocer el contexto del alumnado sobre el actuar docente, ya que es un factor muy relevante en la educación.

La acción educativa puede y debe atender al contexto en su término más amplio, todo ello a través de distintas intervenciones, organizando programas y tareas en torno a la mejora de la comunidad, estableciendo niveles de cooperación y coordinando los agentes de la comunidad educativa, favoreciendo su participación en el proceso de enseñanza- aprendizaje; la vinculación de los centros escolares con su entorno es un factor importante para la calidad e innovación educativa.

2.2 Comunidad

Para Piaget (1992), “el sujeto aprende por un proceso de maduración individual, a través de sus propias acciones y en interacción con la realidad. Desde esta perspectiva, todo aprendizaje es un descubrimiento del saber por parte del individuo. Es en el contexto cercano donde el alumno se pone en contacto directo con la realidad para encontrarse con la posibilidad de "descubrirla" y de aprender” (p.57).

El Jardín de Niños “Mtro. Roberto Ruiz Llanos”, se encuentra ubicado en el municipio de Zumpango, Estado de México, el clima predominante es templado subhúmedo, de mayo a junio tienen lugar fuertes granizadas y ocasionalmente ocurren heladas en septiembre, diciembre, enero, febrero, marzo y excepcionalmente en abril. Los vientos predominantes proceden del norte; en febrero son características las tolveneras más agresivas, llegan por el sureste.

La flora nativa está integrada por magueyes, nopales, mezquites, huizaches, pirúles, pinos, sauces, sabínos o ahuehuetes, árboles frutales como tejocote, capulín y ciruelo y plantas medicinales como gordolobo, cedrón etc.

Su principal atractivo es la laguna, cuenta para diversión familiar con cuatrimotos, lanchas y motos acuáticas, así también existe gran variedad de artesanías. Al lugar llegan turistas con la intención de visitar la isla ubicada en medio de la laguna en donde se encuentra la imagen de la virgen de Guadalupe venerada por los Zumpanguenses.

El municipio de Zumpango está considerado como la capital económica de la región de Zumpango, esto se debe a que las actividades sobresalientes son del sector terciario (agricultura no tecnificada, comercio a menor escala y servicios). Dentro del municipio se cultiva maíz, cebada, alfalfa, chile, frijol y nopal. Los ranchos de Buenavista son unos de los productores de leche más tecnificadas de la región.

Entre los alimentos que se consumen a diario en el municipio se encuentran: café con leche, pan, sopas, diversos guisados, frijoles, tortillas, chile; el menú puede combinarse con carne, huevos y pastas. Además de estos platillos, se encuentra el tradicional mole de guajolote, la cabeza de cerdo y res en vapor, la trucha, la lobina, la barbacoa y el consomé de borrego, las carnitas de cerdo, los tamales y una gran variedad de atoles: de guayaba, zarzamora y alpiste. Las bebidas más comunes y populares desde hace varias décadas han sido el pulque natural, la sambumbia, zende y los licores de frutas de la región, como el de membrillo, el de zarzamora, el de guayaba, el de anís y el amargo.

2.3 Escuela

La escuela se encuentra ubicada en el municipio de Zumpango, Edo. de México, en la Colonia de San Bartolo Cuautlalpan, en el fraccionamiento “Jardines de Acacias”, en dicho lugar se presentan pocas fuentes de trabajo, la mayoría de los padres de familia se dedican al comercio y viajan a la Ciudad de México a continuar con sus jornadas laborales. Se encuentran servicios básicos como: agua potable, energía eléctrica, transporte, alumbrado público, muy pocas escuelas públicas de educación básica, media superior y superior.

La principal religión que se profesa es la católica, esto se puede identificar en algunas actitudes de los padres de familia (en pequeño porcentaje) para con sus hijos, no se han visto realizar festividades religiosas en las que las familias de la comunidad participen, el nivel de escolaridad de los padres de familia, en su mayoría ha sido de secundaria y la relación de ellos para con la escuela es de poco apoyo e importancia para la mayoría, un 30% ha pagado cuota voluntaria y varios casos no es completa.

El fraccionamiento en el que se encuentra el preescolar cuenta con un aproximado de 728 viviendas, los cuales se encuentran en condiciones poco confiables para vivir, es decir, fugas frecuentes de tuberías, paredes débiles que se caen a pedazos con el paso del tiempo en algunos de los departamentos, el agua se penetra en las paredes y en algunas habitaciones se ha llegado a hacer charcos de agua, entre otros desperfectos. El contorno natural del fraccionamiento es plano con muy poca vegetación, existen animales como lagartijas, serpientes, insectos frecuentes como chapulines, gusanos, arañas, entre otros.

El J.N. “Mtro. Roberto Ruiz Llanos” cuenta con dos baños, tres aulas de trabajo, una dirección, un comedor, una bodega, un cuarto para intendente con su respectivo baño, una cancha amplia y pavimentada, así como con jardineras y un área de juegos en el que se encuentran una resbaladilla, dos subes y bajas, un pasa manos un arenero y una pequeña alberca.

El preescolar no cuenta con internet, ni vía telefónica, así como varios materiales didácticos y tecnología para las aulas y la dirección, cuenta con agua potable, aunque existen fugas y algunos accesorios de los baños están un poco dañados y en mal estado, cabe mencionar que la constructora del fraccionamiento aún no ha entregado en buen

estado la escuela al Municipio. Las aulas de clase cuentan con un escritorio con su respectiva silla, 6 mesas para los alumnos y 24 sillas para cada grupo, los recursos didácticos se colocan sobre huacales y percheros comprados por los padres de familia.

Existen 3 docentes laborando en la institución, todas mujeres y con base, una de ellas es directora comisionado con grupo, no se cuenta con servicio de promotores, durante este ciclo escolar 2018 - 2019, han asistido 3 veces promotores de educación física, sin embargo comenta el director de esa área que para los siguientes ciclos la institución ya contará con el servicio de un promotor de educación física por lo menos cada 15 días, la escuela es nueva, al igual que las docentes solo 3 años de servicio y se escuda de esa idea por la cual exista poco recurso en todos sus ámbitos.

2.4 Grupo

El grupo de segundo está conformado por 34 alumnos en donde 18 son hombres y 16 son mujeres, el rango de edad de los alumnos esta entre los 3 a 4 años, en específico, más de la mitad de grupo son de nuevo ingreso, varios alumnos requieren de mayor atención individual, pues han mostrado algunas dificultades para captar la atención y necesita de un guía con frecuencia para realizar las actividades, tal es el caso de Gael, Santiago, Donovan, Nailea, Ximena y Jesús Antonio.

Requieren de apoyo en la práctica de la lectura, del habla, escucha y escritura, a la mayoría les encanta que la educadora les lea cuentos y están atentos a éstos, su participación durante la lectura de cuento es deficiente, se distraen fácilmente con objetos a su alrededor o con la conversación entre ellos. Más de la mitad del grupo intentan escribir su nombre, muy pocos ya forman letras correctamente, pero muchos niños sólo garabatean; les agrada rayar con gis, intentan dibujar y escribir.

En cuanto al lenguaje oral, se requiere de mucha práctica para el fortalecimiento de éste, en el caso de Leonardo y Juan Pablo, a ambos se les entiende muy poco lo que quieren expresar y la necesidad que tienen al quererlo dar a conocer hablando, no todos saben pronunciar algunas letras, como lo es la “r”.

En cuanto a expresión oral, requieren de una diversidad de estimulaciones y actividades interesantes para que los niños muestren autonomía y seguridad en sí mismos, para que puedan expresar sin barreras sus pensamientos y necesidades, además, puedan socializar y tener una mejor comunicación con sus demás compañeritos, para ello se realizarán estrategias de juego simbólico, ya que permite favorecer mediante la imaginación su expresión oral estableciendo conversaciones y dejando fluir lo que piensan y sienten mediante juegos de éste tipo, ya que es un elemento primordial en la edad preescolar.

De manera general ponen poco en práctica valores dentro y fuera de la escuela, pues han mostrado acciones agresivas y algunas otras un poco violentas en relación a sus compañeros de clase. La mayoría de los alumnos no conocían el nombre de los valores, no sabían que son, cuáles eran ni para qué sirven, para ello se han establecido estrategias en relación a ello y a su práctica dentro y fuera del aula, poco a poco los han adquirido. El grupo muestra acercamiento al conteo y al reconocimiento de algunas figuras geométricas y números, por el momento sólo algunos logran principio de correspondencia hasta el número 15 de manera correcta, mientras que el resto lo hace de manera salteada, (1, 7, 6, 5, 8, 3), Itziry, Gerardo, Mateo, Luis Ángel, Aquetzaly, por mencionar algunos, son quienes tienen más acercamiento con el conteo.

Cuentan con pocas nociones de ubicación, espacio y forma, son aspectos poco comprendidos por los niños, manejan pocos espacios temporales, resuelven algunos hechos y anécdotas al narrar, en ocasiones llegan a decir “el otro día” o “mañana”, existe poca comprensión del hoy, ayer y mañana. En el concepto de lateralidad se les dificulta reconocer su izquierda y su derecha; en reconocimiento de figuras, la mayoría logra identificarlas y llegan a relacionarlas con algún objeto que se les parezca (puerta, ventana, mesa, silla, pelota, libros, entre otros.)

En su mayoría, también logran reconocer las vocales, las mencionan, pero no saben escribirlas y las identifican muy poco visualmente. Tienen curiosidad por los fenómenos naturales que ocurren a sus alrededor, como lo es la neblina que se ha presentado en su contexto, también por los aviones e insectos que han aparecido en la escuela, comprenden causas y consecuencias de la contaminación e intentan dar sugerencias para cuidar el medio ambiente como lo es “no tirar basura”.

Comprenden que son algunas tradiciones y las comentan, así como sus costumbres, tienen conocimiento de las diferentes formas de vida y costumbres de sus compañeros, muestran interés por conocer a cerca de la vida de los demás compañeritos, pero no le dan importancia.

La mayoría de los alumnos muestran disposición e interés por participar en juegos organizados, bailes y cantos que es lo que más disfrutan, les agrada demasiado bailar, no logran seguir los pasos establecidos, pero lo intentan, se mueven con movimientos improvisados. Logran compartir sus materiales, hace falta más socialización entre ellos, más disciplina y autonomía para cuidar sus cosas y realizar el trabajo que les corresponde. El trabajo en cuanto a motricidad fina y gruesa adquiere relevancia para el desarrollo integral de los alumnos y han mejorado, les agradan las actividades relacionadas con el movimiento de su cuerpo y desplazamiento del mismo. Si están enfermos tosen o estornudan en la cara a sus compañeros o muy cerca de ellos, se les dificulta medir los riesgos de manera frecuente, es importante retomar el tema sobre medidas de seguridad, tanto de higiene personal como escolar.

Capítulo III. Exposición de resultados

3.1- Posibles acciones para atender la problemática

Las acciones propuestas para atender la problemática tienen el objetivo de mejorar la problemática, los supuestos planteados para favorecer en los alumnos su expresión oral mediante el juego simbólico a través de distintas estrategias dentro y fuera del aula.

También se rescata la pregunta de investigación: ¿Qué efecto tiene el juego simbólico sobre la expresión oral en los alumnos de segundo grado de nivel preescolar?, la cual se responderá mediante las actividades propuestas.

La pregunta de investigación fue formulada para busca clarificar las ideas y darle una orientación y delimitación a la tesis monográfica, permitiendo que el investigador construya, desde sus intereses, el eje articulador de la misma. La pregunta anterior de esta investigación fue formulada de manera abierta con el objetivo de conocer cuál sería el efecto verdadero que tendría el juego simbólico sobre los alumnos mediante diversas estrategias para favorecer la expresión oral en el grupo de segundo.

A continuación se darán a conocer las posibles propuestas:

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y comunicación	Estudio	Intercambio escrito de nuevos conocimientos	Expresa ideas para construir textos informativos.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo libre: Imaginen ser dibujantes. Realizar un dibujo, con la intención de plasmar cómo los niños se sienten en el momento, dibujarán lo que les hace feliz o lo que los hace triste, esto permite conocer cómo están los niños en ese instante, ya que a través del dibujo los niños exteriorizan sus ideas, sentimientos, refuerzan sus 		

	<p>conocimientos e ideales, aporta los elementos necesarios para precisar los conceptos que posee. Es un índice revelador de aspectos de la personalidad en desarrollo del niño, evidenciándose su inteligencia, memoria, riqueza imaginativa, conocimientos del mundo que lo rodea, estados de ánimo, miedos, sueños, sentimientos, entre otros, es una actividad muy enriquecedora que permite saber cómo se encuentran los alumno en ese instante.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas, crayolas, colores o gises.

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y comunicación	Literatura	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Mini concierto: Imaginen ser cantantes. Los alumnos, en un escenario pasaran a cantar una canción frente a los padres de familia del grupo, esta deberá ser ensayada con anticipación en el aula de clases y el hogar, para que los alumnos muestren mayor confianza. 		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta de acuerdo al artista que interpretaran. • Micrófono • Bocina • Escenario decorado 		

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y comunicación	Estudio	Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos	Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de cuentos frente al grupo: Imaginen ser cuentacuentos o docente. Los alumnos pasaran a contar cuentos a sus compañeros todos los días, es una actividad que ayuda a los alumnos a tener autonomía y a perder sus miedos frente a los demás. 		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Vestimenta acorde al cuento 		

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Explicación	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.

Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de pay de limón, ensalada o postre. Imaginen ser chef. Durante la elaboración de algún pay, ensalada o postre, los alumnos se notaron emocionados y muy motivados a participar con los demás, la estrategia de juego simbólico es funcional para beneficiar el aprendizaje de los alumnos y su expresión oral en esta actividad, se puede denotar un intercambio de diálogos entre alumnos, posteriormente podrán mencionar los materiales usados y el proceso de preparación.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Galletas • Limón • Plato, cuchara • Vestimenta de chef (gorro y mandil) • Fruta picada • Yogurt • Lechera

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Artes	Expresión artística	Familiarización con los elementos básicos de las artes	Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.

Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de una obra de teatro. Escoger cualquier tema para presentar una obra de teatro, de preferencia un tema que sea en relación a alguna necesidad real de los alumnos. Esto permitirá su desenvolvimiento, seguridad en sí mismos y una mejor expresión oral.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta y materiales acorde al personaje de la obra.

Campo formativo	Organizador 1	Organizador 2	Aprendizaje esperado
Artes	Expresión artística	Familiarización con los elementos básicos de las artes	Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Hagamos una canción. Imaginen ser músicos. Los alumnos deben estar parados en un círculo y tener algún instrumento musical. El primer alumno elegido por la maestra obtendrá un ritmo sencillo que debe repetir con la voz mientras comienza a caminar por el círculo. Este alumno debe elegir 3 alumnos (tocándolos en la cabeza). El primero va a repetir el ritmo con los pies, el segundo con las manos y el tercero con el instrumento musical. El siguiente alumno elegido por la maestra tendrá que hacer 		

	<p>otro ritmo y elegir otros 3 alumnos que lo acompañen de la misma manera. El proceso se repite hasta que hayan 3 ritmos distintos sucediendo en el círculo. Posteriormente manifestaran lo que sintieron y si les grado la actividad.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Instrumentos musicales

3.2 ¿Qué se espera de las propuestas?

Que los alumnos desarrollen un sentido positivo de sí mismos; expresen sus sentimientos; empiecen a actuar con iniciativa y autonomía; a regular sus emociones; muestren disposición para aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.

Que sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeros; de resolver conflictos a través del diálogo y reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.

Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar; mejoren su capacidad de escucha, amplíen su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Conclusiones

Con todo lo anterior se pretende llevar a los niños a imaginar lo que quieran, a utilizar su fantasía para convertirse en lo que desean, que el material implementado y las diversas actividades motiven a los alumnos a expresarse, a tener más seguridad en sí mismos y perder con frecuencia el miedo a hablar frente a un público, como lo son los compañeros de clase y padres de familia.

El juego simbólico es considerado el precursor de la teoría de la mente y un marco lúdico donde se manifiestan y exteriorizan las experiencias sociales y personales. Una capacidad temprana que surge al finalizar el segundo año de vida y que implica importantes mecanismos y procesos cognitivos: coordinación de esquemas de comparación de objetos y personas, analogías y recuerdos que ponen en funcionamiento habilidades motoras y comunicativas. Además el juego es por sí mismo “motivante” y predispone al aprendizaje.

El juego simbólico es considerado también, un signo precoz de la capacidad comunicativa y subjetiva de los niños pequeños. El dominio de las interacciones sociales se basa en esta capacidad para entender y leer el pensamiento, predecir conductas y adecuar las acciones propias a situaciones determinadas. Para ello es importante considerar estrategias de juegos simbólicos más retadores para favorecer en los alumnos su expresión oral o para atender cualquier otra problemática, pues es el juego la principal actividad en sus vidas.

Fuentes de información

- ANDER-EGG, EZEQUIEL. (1990) *Técnicas de Investigación Social, Humanitas*. Bs.As. ed 1, Buenos Aires, p.12.
- BALLY, CHARLES. (1947). *Lenguaje y la vida*. Losada, Ed. 11. Buenos Aires. p 45.
- BIGAS, M. (1996). *La importancia del lenguaje oral en la educación infantil*. En rev. Aula, no.1, ene, Argentina.
- CARRILLO, E. (1994). *Diseño del Perfil Profesional en Atención Integral del Niño de 0 a 6 años*. Editorial. Bs. Argentina. p. 47.
- CASSANY. D. (1998). *Enseñar lengua*. Barcelona. Buenos Aires.
- CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.
- DINELLO, RAIMUNDO (1993). *Expresión lúdico creativo*. Ed. Alvarado. Montevideo. P.68.
- GONZÁLEZ, N.R y otros. (1976). *Orientaciones metodológicas. Segundo grado*. Ed. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C. Y BAPTISTA LUCIO, P. (2000). *Metodología de la Investigación*, McGraw Hill, México. P.57, 64,98, 102.
- LOKE, JONH (1960). *Ensayos sobre el entendimiento humano*. Primea Ed. Buenos Aires. p.47.
- LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Nueva Ley Publicada en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993.
- LUVIA (1979). *Educación transformada*. Ed. Valdemont. Venezuela. P. 36.
- SEP. (1992). *Plan de estudios 1999. Licenciatura en Educación Preescolar*. Primera edición, 1992. Editorial de la DGMyme,.
- PIAGET, J. (1968) *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires. Proteo. p. 68.
- RUIZ DE VELASCO, ÁNGELES Y ABAD, JAVIER. (2011). *El juego simbólico*. Editorial GRAO. Primera edición.
- SABINO, CARLOS. (1996) *El proceso de investigación*. Lumen-Humanitas, Bs.As.Ed. Zantmaro. Colombia. P. 30.
- SEP (2017) Plan de Aprendizajes Clave en Educación Preescolar. México.
- SEP (2011). *Programa de estudio 2011 Educación Básica Preescolar*. México.

- SEP (2011). *Plan de estudios 2011 Educación Básica*. México.
- SEP (2011). *La Reforma Integral de la Educación Básica*. (RIEB). México.
- SEP (2013). *Programa Sectorial de Educación*. México.
- SEP (2004). *Programa de Educación Preescolar 2004. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar*. Volumen I.
- SEP. s / f. *Subsecretaría de Planeación y Evaluación de Políticas Educativas*. Dirección General de Relaciones Internacionales Mexicanos con el Exterior (MEXTERIOR)
- VYGOTSKY, L. S. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Ed. Fausto. Buenos Aires. p.68.

Cibergrafía

Informe Anual Sobre La Situación de Pobreza y Rezago Social. Recuperado de http://www.dof.gob.mx/SEDESOL/Mexico_110.pdf

Ríos Cabrera, P. (2001) *La aventura de aprender*. Caracas: Cognitus. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos87/analisis-contenido-como-herramienta-investigacion/analisiscontenidocomoherramientainvestigacion.shtml#ixzz46g4X9NME>

ANEXOS

Entrevista

PROPÓSITO: identificar la importancia que tiene el juego simbólico y la expresión oral para los alumnos de segundo grado grupo “A”, del J.N. “Mtro. Roberto Ruiz Llanos”.

NOMBRE:

FECHA DE APLICACIÓN: _____

- 1- ¿Te gusta jugar?
- 2- ¿Cómo te sientes cuando no juegas con tus amiguitos?
- 3- ¿Con cuántas personas te gusta jugar?
- 4- ¿A qué te gusta jugar?
- 5- Cuando juegas, ¿te gusta comunicar lo que piensas y sientes?, ¿sí o no?, ¿por qué?:
- 6- ¿En dónde te gusta jugar?
- 7- ¿En dónde te agrada conversar más?
- 8- ¿Con quién te gusta platicar, expresar lo que piensas o sientes?
- 9- ¿Cómo sientes cuando expresas lo que piensas o sientes?
- 10- ¿Te gusta imaginar cuando estás jugando (al doctor, al maestro, al bombero, etc)?
- 11- ¿Te gusta leer cuentos?, ¿Por qué?
- 12- ¿Te gusta platicar con tus compañeritos?
- 13- ¿Te agrada exponer tus trabajos a tus compañeritos?