



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
CENTRO PEDAGOGICO DEL ESTADO DE SONORA  
UNIDAD U.P.N. 26C NOGALES, SONORA**

**El Juego Simbólico.  
Estrategia didáctica para  
favorecer actividades de  
investigación y experimentación  
en Preescolar.**

**María Lucía Reyes Parra**

Propuesta pedagógica presentada  
para obtener el Título de Licenciado en  
Educación Preescolar, Plan 85

**NOGALES, SONORA, JULIO DE 1997**



**CENTRO PEDAGOGICO DEL  
ESTADO DE SONORA**



**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

H. Nogales, Son., a 24 de JULIO de 1997 .

**C. PROFR. (A) MARIA LUCIA REYES PARRA  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

**"EL JUEGO SIMBOLICO, ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE  
ACTIVIDADES DE INVESTIGACION Y EXPERIMENTACION EN PREESCOLAR".**

opcion **PROPUESTA PEDAGOGICA** a propuesta del asesor (a) -

C. Profr.(a) **EMILIO IZAGUIRRE NUÑEZ**

manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Exámen Profesional.

**A T E N T A M E N T E**



**SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA  
CENTRO PEDAGOGICO  
DEL ESTADO DE SONORA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 26 C  
NOGALIA SON.**

**C. PROFR.(A) HUMBERTO CAMPOS VARELA  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN 263.**



## DEDICATORIAS

A mi esposo MANUEL  
POR SU GRAN APOYO,  
COMPRENSIÓN Y ESTÍMULO  
PARA SALIR ADLANTE

A mis hijos:  
Elizeth, MANUEL y David  
QUIENES CON SU CARÍÑO Y AMOR,  
ME DAN FORTALEZA.

A mi ASESOR:  
Emilio IZAQUIRRE.  
GRACIAS A ÉL LOGRE UNO DE  
MIS MÁS GRANDES ANHELOS.

## CONTENIDO

	Página
Introducción .....	1
<b>Capítulo I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	
A. Definición del objeto de estudio. ....	3
B. Justificación .....	7
C. Delimitación .....	9
D. Objetivos .....	10
<b>Capítulo II. MARCO CONTEXTUAL</b>	
A. Referencias contextuales e institucionales .....	11
<b>Capítulo III. MARCO TEORICO</b>	
Conceptos básicos: el juego .....	15
Clasificación de los juegos .....	19
El juego simbólico .....	21
La teoría del aprendizaje .....	23
La etapa preescolar: características del niño de 4 a 6 años .....	26
<b>Capítulo IV. ESTRUCTURA METODOLOGICA-DIDACTICA</b>	
A. Estructura conceptual .....	29
B: Consideraciones básicas .....	31
C: La propuesta pedagógica .....	33
<b>Capítulo V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS</b>	
Conclusiones y sugerencias .....	37
<b>BBLIOGRAFIA</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## INTRODUCCIÓN

Desde el punto de vista de Piaget, el primer objetivo de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, que sea una nueva generación de hombres creativos, que les guste inventar y descubrir por sí mismos.

El segundo objetivo es formar mentes críticas, que cuestionen la realidad que los circunda, verifiquen lo que se les dice y que no acepten explicaciones sin buena fundamentación. Por eso necesita la educación, plantear estrategias que le brinden al docente elementos prácticos para desarrollar esas nuevas generaciones que pueden llegar a ser los científicos del mañana.

Desde el primer momento de formación de éste trabajo se visualizó el juego infantil como la estrategia didáctica idónea para llevar al niño de preescolar por el mundo de la ciencia. Tentativamente se pensó en los juegos senso-perceptivos como una manera más específica de lograrlo y después de hacer un análisis concienzudo se concluyó en qué, éstos no cumplen propiamente con las características del juego infantil que en forma periódica lleva a cabo el niño de preescolar, aunque cabe hacer la aclaración que si los hace, realiza contacto con materiales por medio de sus sentidos, pero en forma natural y espontánea y en ello ya va implícito un aprendizaje, pero es hasta cierto punto limitado al propio niño. Es por estas razones por lo que se optó por escoger un juego que vaya de acuerdo con el desarrollo mental y evolutivo del niño de esta edad, que vaya más con la etapa preoperatoria, debido a que los juegos senso-perceptivos pertenecen especialmente a la etapa anterior, y así se llegó al encuentro del juego simbólico que cumple en forma más concreta con las necesidades de una estrategia, ya que encaja perfectamente en el juego del periodo evolutivo del niño de preescolar y tiene el gran respaldo teórico de Jean Piaget.

Por lo tanto, se logró conformar la propuesta en cinco capítulos que fueron clarificando la problemática a lo largo del trabajo.

En el primer capítulo se señala el problema de la carencia de una estrategia específica para el campo de la ciencia, así como el motivo de su análisis, el campo educativo y conceptual en donde se desarrolla, se plantean los objetivos generales y específicos que conlleva la propuesta.

El segundo capítulo es para ubicar la propuesta dentro de un contexto social, que parte de un sentido macrosocial, hasta llegar al microsocio: el Jardín de Niños.

Las generalidades y particulares del juego, así como la teoría psicogenética que respalda la propuesta y el método de trabajo en el nivel preescolar, son vistos en el capítulo tres.

Es en el cuarto capítulo, en donde se desarrolla y plantea lo que es la propuesta que resuelve la problemática señalada, así como algunas consideraciones básicas.

Las conclusiones y sugerencias que se producen por el trabajo son destacadas en el capítulo cinco.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### A. Definición del objeto de estudio

La ciencia es la búsqueda de las explicaciones a los fenómenos, "...es el conocimiento del cómo y el por qué suceden las cosas"<sup>1</sup>. La ciencia está en constante evolución y la educación debe marchar a la par. El niño demanda el conocimiento de la ciencia ya que su entorno así lo requiere, observa los fenómenos naturales para los cuales necesita una explicación, está consciente de los nuevos descubrimientos, de la nueva tecnología, su mente se ve bombardeada por cuestionamientos, ya sea por parte de la televisión, por la escuela, por sus amigos y familiares. Su curiosidad se despierta dado su deseo natural por explorar y conocer.

En los distintos niveles del Sistema Educativo Nacional, se plantea la necesidad del conocimiento de la ciencia, se reconocen la importancia de explicar los fenómenos, los acontecimientos y los problemas. Para lograr este fin, se apoyan en la materia de ciencias naturales. En todos los niveles existen programas y bibliografías específicas para esta área. En el nivel preescolar también encontramos antecedentes y ciertos contenidos, pero se aborda de manera superficial; se retoma al aspecto científico pero, desafortunadamente, no con la profundidad que se desea ni con los elementos necesarios para su eficaz desarrollo.

---

<sup>1</sup> SEP *Bloques de Juegos y Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños*, México, 1993, p. 79

A lo largo de los distintos contenidos programáticos que recopilan la manera en que se imparte la educación preescolar, tenemos que en el año de 1981, el programa se dividía en tres libros básico: EL LIBRO 1. que comprendía la planificación general del programa, las líneas teóricas que lo fundamentaban y los ejes de desarrollo, EL LIBRO 2. comprendía la planificación específica mediante diez unidades temáticas para desarrollar durante el ciclo escolar, EL LIBRO 3. éste comprendía los apoyos metodológicos que auxiliaban el óptimo favorecimiento de los ejes de desarrollo. Las actividades en que se encaminaba el conocimiento científico se resaltaban tan solo en una pequeña parte de dos unidades temáticas: en la unidad de “la salud” y en la de “los medios de transporte”.

En la unidad de “la salud”, en su situación de trabajo número tres. Juguemos en el rincón de ciencias; a esta situación correspondían las siguientes actividades generales:

- 3.1 Construir un laboratorio
- 3.2 Jugar en el laboratorio
- 3.3 Elaborar un registro de cada experimento.

En la unidad de los “medios de transporte”, se especifican las actividades científicas en la situación de trabajo número 2. Descubramos lo que hace mover algunas cosas, las actividades generales que le competen son:

- 2.1 Jugar en el rincón de ciencias
- 2.2. construir juguetes que representen diferentes transportes.

El conocimiento científico que se impartía era pobre, ya que en las actividades estaban muy dirigidas y muchas veces se desviaban hacia actividades gráfico-plásticas.

En la actualidad derivado del Acuerdo Nacional para la modernización educativa, surge el nuevo programa de Educación Preescolar, como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel.

En este programa se elige al Método de Proyectos como su estructura operativa y como apoyo para su realización, se proponen cinco bloques de juegos de actividades:

- De sensibilidad y expresión artística.
- De psicomotricidad
- De matemáticas
- Relacionadas con el lenguaje
- De relación con la naturaleza.

En este último bloque en donde se señala la ciencia, lo cual se hace de una manera más formal y en una forma más precisa, ya que se contempla un apartado con una larga enumeración de propósitos educativos y sugerencias para el desarrollo de actividades de investigación científica. (ver anexo No. 1)

En dicho bloque se pretende que la educadora retome con los niños el estudio de ciertos fenómenos naturales, pero para lograrlo no se presenta ninguna alternativa, procedimiento, o bien, estrategia didáctica. La responsabilidad de cumplir con esta tarea recaen en forma exclusiva en la educadora, para tal fin, se encargará de crear, inventar, improvisar o formular un proceso para impartir tales actividades, lo que se condicionará principalmente a su disposición de hacerlo o no hacerlo y al apoyo, en todos los sentidos, que

encuentren a su alrededor. Aunque uno de los apoyos más tangibles que podría tener esta en el área de ciencias .... **“La organización del aula por áreas consiste en distribuir espacios, actividades y materiales en zonas diferenciadas que inviten al niño a experimentar, observar y producir diversos materiales en un ambiente**

**estructurado**<sup>2</sup>. El área ciencia es el lugar, en donde preferentemente, se realizan las actividades sobre ciencia, investigación o experimentación.

Resulta preocupante saber que dentro del aula, el área ciencia está en un último plano, debido a que se dá preferencia a la formación y acomodación de las áreas de actividades gráfico-plástico, construcción, dramatización y biblioteca. La mayoría de las veces, el área de ciencias permanece olvidada, hasta empolvada y se piensa que su principal función es la tener colecciones de piedras, insectos, hojas y semillas, entre otros.

Es indudable que en los jardines de niños se realizan actividades relacionadas con la ciencia. De hecho se llevan a cabo experimentos, observación de fenómenos como crecimientos de plantas, germinadores, etcétera. Pero todo esto se hace en forma aislada e improvisada sin vinculación clara con los proyectos, como por cumplir con la normatividad y la campaña anual de la “Ciencia y la Tecnología” (ver anexo 2), es un buen ejemplo debido a que espera que se cumpla con las actividades de dicha campaña.

Definitivamente, todo lo anterior señala que la educadora no se siente segura en este campo, si lo descuida no es por negligencia o irresponsabilidad, sino porque no cuenta con las herramientas necesarias que le ayuden a desarrollar en forma plena, sistemática y ordenada el pensamiento científico del niño, así como la verdadera operatividad del área de ciencia para lograr tales fines. De este punto radica la importancia de formular una estrategia didáctica que ayude a la educadora a desarrollar en el niño actividades de investigación científica y que al propio niño tomando en consideración sus características de desarrollo dicha estrategia lo envuelva y responda a sus necesidades de favorecerle una mente creativa, razonadora, inquisidora y propositiva.

Es necesario señalar que esta estrategia didáctica que se propone no debe ser improvisada, sino que debe ser analizada en toda su extensión, tomando en cuenta criterios que respondan a las necesidades de los niños y de la educadora, sobre todo debe

---

<sup>2</sup> SEP, *Programa de Educación Preescolar.*, México, 1992, p. 55

ser operable y corresponder a la problemática del niño de 4 a 6 años que acude al jardín de niños y específicamente a los niños de 5 y 6 años del grupo de tercero "U" del jardín de niños "NUEVA CREACION" de la colonia Brisa de Nogales, Sonora.

En síntesis la problemática que da origen a la propuesta, se puede plantear así:  
¿Cuál es la estrategia didáctica que puede favorecer el desarrollo de actividades de investigación y experimentación dentro del área de ciencias en los niños de preescolar?

## **B. Justificación.**

La educación preescolar es la primera etapa, que tiene que seguir el niño, en su gran carrera educativa, en la que no todos realmente, llegan a la meta.

Asistir al jardín de niños es la primera experiencia institucional a la que se enfrenta la gran mayoría de los niños. Representa la primera separación significativa del seno familiar; si bien el núcleo afectivo sigue siendo sus padres y hermanos, todo ese mundo exterior de personas, situaciones y fenómenos que ve, pasan a ser objeto de su curiosidad, de sus impulsos de tocar, explorar y/o conocer.

Cuando la educadora recibe a los niños en su grupo, ellos manifiestan su deseo natural de conocer, explorar y preguntar, desde ese punto se sientan las bases del gran compromiso, que la educadora adquiere, tanto con los niños que tiene que formar, como con la sociedad en general. La educadora debe sentir la necesidad de cumplir con las expectativas de los niños.

El compromiso radica en que le toca iniciar con la formación del hombre del futuro, con capacidad de crear, inventar y descubrir, que marquen la historia "escribiéndola". Encaminarlos a lograr una mente crítica, con capacidad de verificar y de no aceptar por cierto todo lo que se les ofrezca. La educadora debe brindar las experiencias necesarias para que provoque todo lo anteriormente mencionado.

“Para que una experiencia educativa sea suficientemente significativa es necesario que provoque el razonamiento y la búsqueda de solución de problemas y que lleve a los niños a convertirse en seres:

- **AUTONOMOS:** Evolucionen y construyan su propia forma de entender el mundo y relacionarse.
- **CREATIVOS:** Busquen formas nuevas y originales de solución.
- **INDEPENDIENTES:** Tomen decisiones y lo lleven a la práctica.
- **RESPONSABLES:** Se comprometan con sus decisiones.
- **CON AUTOESTIMA:** Se sientan capaces de realizar cosas.
- **CRITICOS:** Sean capaces de mantener sus puntos de vista.
- **SOLIDARIOS:** Sean capaces de enfrentar colectivamente sus necesidades”<sup>3</sup>.

La práctica educativa cotidiana no debe perder de vista lo antes mencionado y sobre todo, es necesario que exista una vinculación teórica, ya que no es una fantasía, es algo que puede tomarse en realidad.

El hecho de que resulte difícil para la educadora provocar estos cambios en los niños y de guiarlos por el mundo de la ciencia, es preocupante; pero invita a buscar una estrategia didáctica que sustente la labor de la educadora en el aspecto científico.

La práctica docente realiza diariamente, invita, en ocasiones a crear o reforzar la impartición de un conocimiento mediante alguna estrategia improvisada que no todas las veces son las ideales.

El trabajo pretende buscar una mejor opción en la transmisión del conocimiento científico, en el área de ciencias, que se imparte en el nivel preescolar. Es necesario señalar que en éste nivel se observa la carencia de un procedimiento didáctico para presentar de manera clara, ordenada y un tanto sistemática y que sea aplicable en la práctica; pero que sobre todo que sea acorde con las características, necesidades e

---

<sup>3</sup> SEC, *Análisis del proceso de Aprendizaje de la Lengua Escrita de los Preescolares* ( Guía Didáctica. Hermosillo, 1997. p. 18

intereses y aptitudes del niño de edad preescolar cuya edad fluctúa entre los cuatro y seis años. La necesidad de una estrategia surge diariamente en la práctica docente.

**“Es justo este proceso el que nos hace progresar del conocimiento a la comprensión.”<sup>4</sup>**

El juego cumple debidamente con éstas demandas y utilizarlo como una estrategia didáctica es bastante lógico y provechoso. La mayoría de las actividades que realiza el niño tiene que ver con el juego y de esta premisa básica surgió la propuesta de utilizarlo para realizar por medio de él investigaciones de orden científico.

### **C. Delimitación**

El objeto de estudio de esta propuesta lo conforma el grupo tercero “Unico” del Jardín de niños “NUEVA CREACION”, el cual pertenece a la zona escolar 020, el estudio abarcará del ciclo escolar 1997-97. Al grupo lo conforman treinta niños que tienen entre los cinco y seis años de edad. Este jardín está ubicado en la Colonia Brisa, de Nogales, Sonora.

La población de éste jardín de organización unitaria, reúne las características necesarias para analizar la problemática de la propuesta y en estas circunstancias se considera la más adecuada para llegar a los fines que se persiguen.

El estudio del conocimiento científico es parte de los programas escolares, se incluye en la asignatura de las ciencias naturales. En preescolar se imparte específicamente en el área de ciencias ya que es ahí en donde se reúnen los materiales y el equipo necesario.

---

<sup>4</sup> GUTIERREZ VAZQUEZ, Juan Manuél. *Reflexiones sobre la enseñanza de las ciencias en la escuela primaria*. México, 1982. p. 23

Las características del sujeto y el objeto de estudio que componen la problemática planteada, así como el medio para lograr un mejor aprendizaje, requieren de una estrategia en especial, la cuál es el juego simbólico ya que es a través de él, cuando el niño puede elaborar aquellas experiencias que han tenido para él un impacto emocional, sean traumáticas o placenteras, en torno a las relaciones humanas y al mundo social o natural.

#### **D. Objetivos**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Proponer una estrategia didáctica que logre favorecer el desarrollo de actividades de investigación y experimentación en el área de ciencias en el jardín de niños.

##### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Proponer una estrategia didáctica que corresponda y responda a las características del niño de preescolar.

- Despertar el interés de las educadoras, para aplicar la estrategia didáctica que se propone en las actividades de área de las ciencias.

- Estimular a los niños para que siempre estén en la búsqueda del conocimiento científico.

**CAPITULO II**  
**MARCO CONTEXTUAL**

## MARCO CONTEXTUAL

### A. Referencias Contextuales e Institucionales.

#### Sonora :

Estado de la República Mexicana situado en el noroeste del país, su capital es Hermosillo. Es uno de los estados más grandes de México. Limita con los Estados de Baja California, Chihuahua y Sinaloa. Sonora está dividido en setenta y dos municipios.

#### Nogales:

Es uno de los setenta municipios que conforman el Estado de Sonora. La cabecera de éste municipio es la Heróica ciudad de Nogales, la frontera más grande del Estado, su clima predominante es extremo, caluroso en verano y bastante frío en invierno.

Nogales, cuenta con los servicios básicos de agua, drenaje, electrificación, servicios públicos, infraestructura urbana.

Se caracteriza por una geografía muy accidentada lo que dificulta la calidad de los servicios, principalmente de agua y drenaje.

La ciudad no cuenta con muchas áreas de esparcimiento recreativo, cultural o deportivo. Se observa la gran importancia de contar con éstas áreas ya que cumplen la función de distraer, divertir, entretener y mantener ocupados a la población.

La infraestructura educativa es bastante amplia; la institución de más alto nivel es el Instituto Tecnológico de Nogales, de ahí se derivan diversas preparatorias, escuelas de comercio, de computación, tanto oficiales como particulares. Existen siete secundarias, aproximadamente cincuenta escuelas primarias y veintisiete jardines de niños oficiales.

### Ubicación del jardín de niños "Nueva Creación".

El jardín de niños se encuentra ubicado en la Colonia Brisa y su domicilio es calle Miguel C. Noriega final.

### Características de la población:

El jardín atiende niños tanto de la Colonia Brisa como otras colonias vecinas, tales como: Colonia Leandro Valle 1 y 2, Colonia Aviación, Colonia Artículo 27 y de la Colonia Diana Laura Riojas. Todas estas colonias están muy cercanas entre sí y por supuesto también del jardín de niños.

La mayoría de los padres de familia trabajan en la industria maquiladora, desarrollándose como operadores de producción.

Puede decirse que el nivel económico tiende a ser bajo, aunque no la generalidad. (ver anexo No. 3).

La mayoría de los padres de familia solamente estudiaron hasta la primaria, son contados los que terminaron la secundaria y dos personas no saben leer ni escribir,

### Características del jardín de niños:

Este jardín es de reciente fundación, oficialmente empezó en el ciclo escolar 1996-97, el día 02 de septiembre de 1996. Se le asignó la clave de centro de trabajo: 26DJN0624-S. Aún no cuenta con un nombre, apenas se encuentra en trámite.

Anteriormente en esta colonia había trabajado un C.A.P.C. (Centro de apoyo a preescolares) el cuál dependía del D.I.F. Las clases la impartía una profesora, a la que se le capacitó especialmente para ello.

En el mes de agosto de 1996, este centro fué transferido a la Secretaría de Educación y Cultura y éste a su vez por su ubicación lo agrupó en la zona escolar 020. La

supervisora de la zona en conjunción con la Secretaría General de la Delegación, comisionaron a una educadora encargada, esto lo hicieron con apoyo del escalafón interno, siendo la persona comisionada la Profra. María Lucía Reyes Parra, a ella se le asignó la función directiva del jardín de niños y también la docente, por eso se le dice que es educadora encargada.

Cabe decir entonces que al haber un grupo, existe un solo docente. No se cuenta ni con profesor de Educación Física, ni de música y mucho menos Auxiliar de Intendencia.

Para iniciar con las labores educativas, el Ayuntamiento construyó un aula, muy bien acondicionada y el D.I.F. proporcionó el mobiliario. Se construyeron los servicios sanitarios para los niños.

El Gobierno del estado proporcionó dos paquetes de material didáctico y de papelería y con esto se inició el trabajo escolar.

#### Características del grupo:

El grupo de tercero "U", que está a mi cargo cuenta con treinta niños entre cinco y seis años de edad. Lo conforman diez y seis niñas y catorce niños.

#### Vinculación padres de familia-jardín de niños:

Los padres de familia con su trabajo y cooperación aportaron una ayuda valiosa al jardín de niños.

La buena disposición que muestran los padres de familia y la importancia que le revisten como agente educativo es primordial para la realización del proceso enseñanza-aprendizaje.

Por su trabajo, los padres de familia no tienen mucho tiempo disponible para jugar con sus hijos, argumentan que si se dedican nada más con sus hijos no les van a dar de comer, y desafortunadamente esa es la triste realidad.

Es entonces, que en este caso el ambiente del jardín de niños es mucho más motivador y estimulador de juegos que la propia casa..

## MARCO TEORICO

### **El juego.**

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

**“Ovidio Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho”<sup>5</sup> (5).**

La importancia del juego en el niño estriba en que éste es un vehículo de desahogo y ensayo; es por medio de él que reproduce las acciones que vive diariamente.

**“Los niños y no solo los más pequeños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del juego. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. Descubren por ejemplo, la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas las posibilidades de cambiar al mundo circundante en vez de aceptarlo todo tal lo encuentran”<sup>6</sup> (6)**

El adulto despliega una serie de actividades encaminadas a un fin, a lo que propiamente llamamos “trabajo”. El niño hace lo mismo, se concentra en actividades, las acomoda a su manera, les dedica mucho tiempo, pero no recibe remuneración porque es un juego, aunque desplieguen la misma actividad que un adulto. El juego es para el niño lo que el trabajo para el adulto.

---

<sup>5</sup> CASTILLO, Cristina. *Educación preescolar: Métodos, técnicas y organización*. España, Editorial CEAC. 1989. p. 84

<sup>6</sup> HETZER, Hildegard. *El juego y los juguetes*. Argentina, Editorial Kapelusz 1980. p. 7

Las tareas lúdicas que los niños se proponen corresponden a sus necesidades. Tratándose de tareas de juego, estas son obligatorias únicamente mientras los niños sientan deseos de realizarlas. Intertumpir su ejecución no acarrea consecuencias graves, como sucede con las tareas propias de un trabajo.

Claparede en sus estudios nos dice que:

**“El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar”.<sup>7(7)</sup>**

Cinco son las teorías según Claparede que sustentan los diversos autores sobre el por qué del juego infantil.

- Teoría del descanso.

Según la cual los niños juegan para descansar. Esta teoría no resiste a la crítica más ligera porque lo lógico sería que la fatiga y cansancio incitaran al descanso y al juego. El niño juega cuando no está cansado, ni tampoco fatigado por un esfuerzo mental. Lo mismo está dispuesto a jugar cuando se levanta de la cama, como se resiste al dejar el juego cuando por la noche está rendido de sueño.

- Teoría del excedente de energías.

Según esta teoría los niños juegan porque tienen exceso de energía y como no realizan trabajos serios para gastarlas se manifiestan en estos movimientos espontáneos, que son precisamente los que constituyen el juego. Esta teoría se rebate fácilmente observando como juegan niños muy fatigados, convalecientes, minusválidos, que no pueden tener exceso de energía.

---

<sup>7</sup> CASTILLO, Cristina. *Educación preescolar: Métodos, técnicas y organización. España*. Editorial CEAC. 1989. p. 87

- Teoría del atavismo.

Según ésta teoría los juegos infantiles no son sino efectos de actividades de generaciones pasadas que persisten en el niño a través de la evolución de la raza y que tienden a desaparecer mediante el juego.

Tampoco esta teoría para explicar el juego del niño.

Sería extraño que un ejercicio tan constante como el juego en el niño no tuviese otra finalidad que hacer desaparecer las actividades que constituyen su objeto en vez de reforzarlas como es propio de todo ejercicio.

- Teoría del ejercicio preparatorio.

Karls Gross considera que en ella el juego es como ejercicio preparatorio para la vida seria, que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados todavía no formados y que por eso no puede realizarse su misión debidamente.

De ésta forma resulta, que el juego es un agente natural de educación, es decir, de desarrollo de los instintos del niño. De aquí que haya tantas clases de juegos como de instintos y que cada especie de animales tenga determinada clases de juego según sus instintos. En este caso hemos de decir que esta teoría podrá referirse a los juegos funcionales exclusivamente, cuando en el niño predomina el instinto animal en lo primeros dos años de vida, pero no en las manifestaciones del juego infantil que desarrolla después de esa edad.

- Teoría Psicoanalítica.

Desde que Freud demostró la relación entre las primeras vivencias y las afecciones neuróticas de la edad adulta, se ha estudiado esta teoría para conocer por medio del juego fenómeno de desviación, compensación y frustración.

Según esta teoría, las tendencias reprimidas no son anuladas, sobreviven en nuestro inconsciente y tratan de expresarse por medio de actividades como el juego y el

sueño. El niño, dicen, cuando juega se revela con toda su frescura y espontaneidad debido a que no sabe esconder los sentimientos que lo animaron.

Ha repercutido enormemente en el estudio de casos y el valor en ellos es indudable.

Es a través de éstas teorías como podemos observar, la gran inquietud, que a lo largo del tiempo, ha despertado el juego infantil y su naturaleza, buscando principalmente las condiciones del por qué juega el niño.

**“Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contacto social. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con los otros.”<sup>8</sup>.**

La importancia que actualmente, y cada vez en mayor medida, se asigna a la educación preescolar obligada a reflexionar nuevamente sobre la importancia que tiene el juego para el niño pequeño. Ahora sabemos que los niños que asisten al jardín de niños tiene mayor disposición y capacidad para aprender de lo que, en general, se suponía. Toda la evolución anterior de un niños depende en gran medida del correcto aprovechamiento de su capacidad de aprender; y esta capacidad de aprender, se ve favorecida a través del juego.

Los niños que tiene todas las oportunidades de dedicarse a jugar, de compartir con otros niños y también con los adultos, pasan aproximadamente 15,000 horas entregados al juego durante sus primeros seis años de vida.

**“El hecho de que el niño solo inicia un juego si algo diferente despierta su interés, nos demuestra que las actividades lúdicas le sirven para adquirir nuevos conocimientos.”<sup>9</sup>**

---

<sup>8</sup> SEP. *Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar*. México, 1993, p. 61

<sup>9</sup> HETZER, Hildegard. *El juego y los juguetes*. Argentina. Editorial Kapelusz. 1980. p 7

El alcance pedagógico del juego es inmenso. Ocupa un primerísimo lugar en los nuevos métodos de educación, ya se trate de juegos educativos, ya de una manera más general, del empleo del juego como medio de expresión en sí.

Para la educadora, el juego no debe ser un fin, sino un medio. Comprendido éste como un medio eficaz y didáctico para lograr el conocimiento. Podemos afirmar que en preescolar es el único medio de educar al niño, ya que nuestros pequeños convierten en juego todo lo que hacen.

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestos.

### **Clasificación de los juegos.**

Debido a que no es posible poder clasificar un juego por su contenido, su móvil o su origen, Piaget (1961) determinó que ésta clasificación depende de la estructura lúdica y de la evolución de las funciones mentales y cognoscitivas del niño. Así clasificó los juegos en tres grandes categorías:

- El juego de ejercicio
- El juego simbólico
- El juego con reglas.

### **El juego de ejercicio.**

Para Piaget, el juego inicia a edad muy temprana, parte del juego sensorio motor elemental, desde el momento en que el niño agarra por el placer de agarrar, se mueve y balancea por el placer de hacerlo, repite sus conductas, sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento.

### **El juego simbólico.**

El verdadero juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles; para la corriente psicogenética esto sucede a partir del surgimiento de la función simbólica (de los 18 a 24 meses aproximadamente), se observa a través del conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto y que supone la construcción o la utilización de significantes diferenciados.

El juego simbólico señala Piaget, viene a ser el apogeo del juego infantil. Lo obliga a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le siguen siendo ajenos, y a un mundo físico que aún no comprende.

### **El juego con reglas.**

Durante la segunda mitad del período preoperacional (de 4 a 6 años) los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas), su lenguaje está más perfeccionado, está pasando poco a poco de su egocentrismo propio a la descentralización de su pensamiento, ubicándose más en el mundo de la realidad, asumiendo el punto de vista de los otros.

Para efectos de éste trabajo se abundará un poco más en el juego simbólico, ya que se manifiesta casi exclusivamente. En el período preoperatorio, etapa de desarrollo en que se sitúa al niño de preescolar, ya que atiende a sus intereses y necesidades; todo esto conforma la parte fundamental para aprovechar de manera didáctica sus características y utilizarlo como una estrategia para favorecer el conocimiento científico del niño preescolar lo cual plantea la presente propuesta.

El juego simbólico, dadas sus características, encaja tan perfectamente en lo que se pretende con este trabajo al utilizarlo como una estrategia didáctica que no entre en contradicción con la naturaleza cognitiva, evolutiva y sobre todo, con la naturaleza lúdica del niño de preescolar.

En la continuidad del trabajo se retoma el juego simbólico y se destacan las características centrales para la propuesta.

### **El juego simbólico.**

#### **LA FUNCION SIMBOLICA: PREMISA BASICA**

Tal como lo señala el Programa de Educación Preescolar, al inicio del período preoperatorio aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento. Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas en ausencia de ellos. Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evolución de un objeto.

Se pueden distinguir claramente como expresiones de esta capacidad representativa la imitación en ausencia de un modelo, el juego simbólico o juego de ficción, en el cual el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas o intelectuales de su yo, la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje que le permite un intercambio y comunicación continua con los demás.

A lo largo del período preoperatorio, la función simbólica son signos individuales elaborados por el mismo niño sin ayuda de los demás, y generalmente son comprendidos por el mismo niño ya que se refiere a recuerdos y experiencias íntimas y personales.

Una de las formas en que se manifiestan los símbolos es a través del dibujo, al intentar imitar la realidad a partir de una imagen mental formada por lo que sabe del objeto, hasta poder representar lo que ve del mismo, que es la realidad.

Otra de las manifestaciones del manejo de símbolos individuales se da en el juego simbólico, el cual es una de las expresiones del niño en el período preoperatorio.

En el juego simbólico el niño es capaz de imaginarse una realidad a través de la imaginación o evocación. Los niños simbolizan sus ideas sobre las personas o los objetos que representan y expresan gran parte del conocimiento social o de cualquier otra índole que tiene acerca de la realidad en que viven. Por medio de éste, el niño puede elaborar aquellas experiencias que han tenido para él un impacto emocional, sean traumáticas o placenteras, en torno a las relaciones humanas, al mundo social o natural, etc. En estas actividades los niños asumen un papel diferente al suyo, “como si fueran... papá... mamá... el lobo... un árbol... entre otros.

Es así que de acuerdo a sus características encontramos que: el juego simbólico se manifiesta espontáneamente, sin ninguna presión por parte de la educadora, es un juego

que se dá como respuesta a las necesidades internas del niño y se realiza en forma individual o en pequeños grupos.

El juego simbólico semidirigido, implica una cierta dirección en la medida en que la educadora o los mismo niños al presentar una determinada actividad o acontecimiento simulan hechos, fenómenos, objetos, etc.

El juego simbólico a través de la escenificación planificada es otra de las características, y consiste en elegir un tema para escenificar, el lugar donde realizará la caracterización de los personajes y/o la elaboración o recolección del material necesario. En suma, es una actividad mucho más estructurada, prevista para tiempos más o menos prolongados y apoyada con materiales o recursos que deben preverse.

Así tenemos que, el juego simbólico muestra mucha riqueza para aplicarlo como una estrategia didáctica dentro del grupo para realizar actividades diversas, pero en especial las que se proponen en este trabajo.

## **La teoría del aprendizaje**

Es requisito indispensable que toda propuesta pedagógica debe estar enmarcada dentro de un contexto teórico, por lo cual se encuentra ubicada dentro de la teoría psicogenética del suizo Jean Piaget, debido al sujeto y objeto de aprendizaje que integran el tema a tratar.

### **Teoría Psicogenética.**

Los aspectos biológicos, mentales y sociales, según Piaget (1961), tienen una relación , ya que su principal idea era que a toda acción le corresponde una lógica. Postulaba que existía un paralelismo lógico-psicológico y manejaba que la psicología se

basa en la casualidad y la lógica, las describe en cuanto al equilibrio ideal; es decir la psicología estudia el pensamiento, el comportamiento de la gente, mientras que la lógica, las formas ideales de acción y de pensamiento, dando origen a la psicología genética.

La teoría de Piaget nos muestra la manera en que se logra cualquier tipo de conocimiento. Sin embargo, por su extensión no resulta sencillo abordarla y lo que se procura es descubrir los enunciados teóricos sus enlaces en la práctica docente.

**“La construcción del conocimiento es resultado de la propia actividad del niño”.** Desde esta perspectiva la obtención del conocimiento, es el resultado de la propia actividad del sujeto. Cabe aclarar que el hablar de actividades no se refiere únicamente a desplazamientos motrices. Lo que los niños desarrollan en la interacción activa con el ambiente, es sobre todo la capacidad de pensar.

**“El conocimiento no tiene un punto de partida absoluto.** Los conocimientos que el niño adquiere parten siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones: así ningún conocimiento tiene un punto de partida absoluto y por tanto, no resulta congruente, creer que el niño ha de esperar hasta ingresar a la escuela primaria para iniciar su interés de manera más formal por la investigación científica; el niño tiene sus propias ideas sobre las cosas.

**“El niño progresa en sus conocimientos cuando tiene un conflicto cognitivo”.**  
**“Cuando el niño se enfrenta en un conflicto cognitivo, que puede ser originado por un problema que se le presenta en una actividad, una pregunta del educador, un punto de vista diferente al suyo, una realidad que no se ajusta a la hipótesis que**

ha construido, etc. se crea en él una necesidad que es siempre la manifestación de un desequilibrio y ante el cual se impone un reajuste en la conducta".<sup>10</sup>

Estas acciones no solo tiende a restablecer el equilibrio sino que, y esto es más importante, alcanzar formas de equilibrio más estable, cada una de las cuales representa un avance con respeto a la anterior.

Se puede concluir que un conflicto cognitivo se dá cuando se presenta una situación suficientemente significativa para provocar un desequilibrio que despierta en el niño su interés, motivándolo a actuar para superarlo.

### **Estadíos de desarrollo.**

Piaget clasifica el desarrollo del pensamiento del niño en cuatro etapas, que se enmarcan dentro de una estructura cognoscitiva.

#### **-Período sensorio-motriz.**

Abarca los dos primeros años de vida, aproximadamente. Se caracteriza por la ausencia del lenguaje y la incapacidad del niño para representar objetos o personas ausentes, el niño manifiesta movimientos, percepciones, sin la intervención del pensamiento o la representación. Cabe señalar que ésta etapa se subdivide en seis estadios.

---

<sup>10</sup> SEC. *Análisis del proceso de Aprendizaje de la Lengua Escrita de los Preescolares. (Gula didáctica)* Hermosillo, 1997. p. 17.

### Período preoperacional.

Este periodo se extiende de los dos a los siete años, aproximadamente. Esta caracterizada por el desarrollo de la imaginación mental, adquirida en forma rudimentaria en la etapa sensorio-motriz y donde su papel principal es desarrollar progresivamente la inteligencia mediante la manipulación encubierta o simbólica de los hechos.

### Período de las operaciones concretas.

El pensamiento se desarrolla más completa e intelectualmente para el uso de representaciones, es donde aparece la noción de agrupamientos que permite a los esquemas ser reversibles.

### Período de las operaciones formales.

Abarca la etapa de la adolescencia, inicia aproximadamente de los once o los doce años de edad. El pensamiento formal es el de reflexionar, el pensamiento se da antes de la acción, es la reflexión inicial en el terreno de las representaciones.

### **La Etapa Preescolar: Características del niño de cuatro a seis años.**

Es dentro del período preoperatorio donde se ubica al niño preescolar. Es en este período donde el niño va construyendo las bases de las estructuras superiores, desarrolla poco a poco categorías del objeto, espacio, tiempo y casualidad pero quedan clasificadas como nociones.

En el período preoperatorio se va dando una :

**“Diferenciación progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimientos con los que interactúa”.**<sup>11</sup>

Con respecto al pensamiento del niño, este pasa del egocentrismo a la descentralización progresiva, es decir, la diferenciación entre su yo y la realidad interna.

El pensamiento del niño, en este período manifiesta las siguientes características:

-Animismo

El niño concibe a los objetos dotados de vida.

-Artificialismo.

Creencia de que el hombre o un ser divino han hecho las cosas.

- Realismo.

Le otorga veracidad a los hechos que nos se han dado.

Estas tres características engloban en forma general las peculiaridades del pensamiento del niño en esta etapa y al relacionarlas con el juego simbólico son muy bien aprovechadas.

Todas las características del pensamiento del niño en ésta etapa son tomadas en cuenta para estructurar la metodología del programa de educación preescolar y con eso hacerlo un documento, que tome en cuenta las condiciones de trabajo del dicho nivel, así como su organización y su aplicación por parte del docente, pero que preponderantemente, considere al niño como centro del proceso educativo y tome en cuenta el período de desarrollo por la que pasa el niño de esta edad.

La composición metodológica del programa, ha elegido al método de proyectos para su operatividad práctica, lo cual consiste en llevar al niño de una forma grupal a planear juegos y actividades para ejecutarlos por medio de un proyecto, siendo éste:

---

<sup>11</sup> ARROYO, Margarita y Martha Robles. *Programa de Educación Preescolar. Libro 1*. México. Editorial, SEP. 1981. p. 22

**“Una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta”.<sup>12</sup>**

El proyecto comprende diferentes etapas: Surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación.

Para llevar a cabo un proyecto dentro del aula, esta necesita organizarse en su espacio, es decir, distribuir mobiliario y materiales en áreas de trabajo. Esto consiste en:

**“Distribuir, espacio, actividades y materiales en zonas diferenciadas que inviten al niño a experimentar, a observar y reproducir diversos materiales en un ambiente estructurado”.<sup>13</sup>**

Las áreas de trabajo que se sugiere que se formen son:

- De biblioteca
- De expresión gráfica y plástica
- De dramatización
- De construcción
- De naturaleza.

Se observa que es área de naturaleza la que propiamente se señala, pero es en ésta donde la educadora involucra actividades de experimentación (de ciencia).

A todas las áreas se le otorga una relativa importancia pero constantemente se están tomando en cuenta en la realización de los proyectos, pero, es el área de ciencia a la que no se le puede dar una aplicabilidad continua, ya que la mayoría de los proyectos son de corte social, festejos, tradiciones, el mundo del trabajo, entre otros, y son mínimos, los que se relacionan al mundo de la ciencia.

---

<sup>12</sup> SEP *Programa de Educación Preescolar*. México. 1992. p. 18

<sup>13</sup> \*Ibid, p. 55.

## **CAPITULO IV**

### **ESTRUCTURA METODOLOGICA-DIDACTICA**

## ESTRUCTURA METODOLOGIA-DIDACTICA

### A. ESTRUCTURA CONCEPTUAL.

para lograr que la educación, en todos sus niveles y en especial en preescolar reponda a su característica de que sea integral, debe desarrollar en forma armónica todas las potencialidades del niño, tanto en el aspecto social, afectivo, psicomotriz y cognoscitivo. Así como respetar singularidades, intereses y cualidades del niño en el periodo por el cual atraviesa, que corresponde al preoperatorio.

El programa de educación preescolar respeta estos postulados y lo pone en manifiesto, al fundamentar cuatro dimensiones que consideran aspectos del desarrollo del niño que acude al jardín de niños:

<p><b>Dimensión afectiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identidad personal</li> <li>- Cooperación y participación</li> <li>- Expresión de afectos</li> <li>- Autonomía</li> </ul>	<p><b>Dimensión social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertenencia al grupo.</li> <li>- Costumbres y tradiciones familiares.</li> <li>- Valores nacionales.</li> </ul>
<p><b>Dimensión intelectual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Función simbólica</li> <li>- Construcción de relaciones lógicas: matemáticas y lenguaje.</li> <li>- Creatividad</li> </ul>	<p><b>Dimensión física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración del esquema corporal.</li> <li>- Relaciones espaciales</li> <li>- Relaciones temporales.</li> </ul>

Las dimensiones del desarrollo deben ser tomadas en cuenta en los diferentes juegos y actividades del jardín de niños. Las actividades deben ser planteadas en forma variada e interrelacionadas entre sí y de tal manera que responda a las características del niño preescolar.

Una de las características más importantes del niño de ésta edad es la curiosidad innata que manifiesta el niño, en los distintos momentos de actividad. Expresan un deseo natural de conocer todo a su alrededor, de investigar, explorar, preguntar el por qué de las cosas, de los fenómenos y de los sucesos. Esa curiosidad precisa ser encauzada de la manera más didáctica posible, es decir, que logre obtener una respuesta que lo satisfaga plenamente y que le provoque un aprendizaje y aunado a éste un cambio de conducta.

Sumado al deseo de investigar, al niño de esta edad, le fascina manipular gran variedad de materiales de diversas texturas, formas y tamaños, así que con ésto llega a convertirse en un investigador y experimentador nato, la interrogante que surge aquí es ¿Si el niño es un investigador y experimentador nato, que le falta para adelantarse en el mundo de la ciencia? La respuesta es muy sencilla y lógica: **EL PENSAMIENTO CIENTIFICO.**

Retomando lo anterior se analiza lo siguiente: Los niños por naturaleza son curiosos, poseen un deseo natural por explorar solo falta procurarles un pensamiento científico, prepararlos con una serie de pasos más sistematizados, como base de método científico, pero es importante precisar que:

**“El método científico no debe enseñarse como tal sino que debe simplemente practicarse. La actividad en clase debe organizarse de tal manera que exija a los alumnos tareas tales como formulación de hipótesis, poner a prueba estas hipótesis, elegir entre dos explicaciones alternativas, comparar una hipótesis con una teoría general, etc.”<sup>14</sup>**

---

<sup>14</sup> DEL VAL, J. *Crecer y pensar la construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona, Edit. LAIA, 1983, en Antología del Siglo XX y la Enseñanza de las Ciencias Naturales, ¿Aprendizaje por

El juego simbólico como una estrategia didáctica pretende responder a la problemática de favorecer la investigación y la experimentación del niño de preescolar, haciendo funcional el área de ciencias.

Se pretende aprovechar las características del juego simbólico, mencionadas en el capítulo anterior, para aplicarlas debidamente.

El niño asimilará el rol correspondiente a cada actividad, por mencionar algunos: “Ser como astrónomo”, “ser un químico”, “ser una nube”, “ser una planta”, “ser una flor”, “ser un coleccionista”, entre otros.

A continuación se relatarán algunas consideraciones básicas que implican el desarrollo de esta propuesta pedagógica.

### **Consideraciones básicas: en cuanto a la propuesta pedagógica**

- Las investigaciones y experimentos que se realicen deben ser propuestos por los mismos niños y deben responder a sus intereses. El papel de la educadora es como guía, consultora de los libros necesarios, organizadora y orientadora de las actividades y cuestionadora.
- El juego simbólico será considerado para su aplicación en sus tres características principales:
  - \* Juego espontáneo.
  - \* Juego semidirigido.
  - \* Juego de escenificación planificada.

Es preciso destacar que una actividad o proyecto no es recomendable que favorezca un solo tipo de juego simbólico, debido a que los tres se complementan entre sí y le otorgan más riquezas a los proyectos.

- La operatividad de estas actividades se logrará mediante el método de proyectos, específicamente mediante el trabajo por proyectos en todas sus etapas. (ver anexo No. 4).
- Se llevará a cabo por medio de los materiales del área de ciencias involucrando todas las actividades posibles en ésta.

Los materiales que son necesarios para desarrollar los proyectos son:

- \* Material de reuso (Reciclaje). Se pueden aprovechar frascos, botellas de diferentes tamaños, tapaderas, trozos de telas, etc.
- \* Material de la naturaleza misma: Hojas, semillas, caracolas, agua (bien tratada), piedras, etc.
- \* Material comercial (comprado). Anilinas vegetales, lupas, velas de cera y todo el material que sea necesario según los experimentos. En realidad éstos materiales no son de mucho costo y son utilizados en menor proporción, a menos, que se quiera tener un microscopio, el cual representa un mayor gesto.
- \* El tiempo de duración de cada proyecto dependerá de los niños, de su manera de trabajar.
- \* El trabajo se puede organizar por equipo y se recomendarán de acuerdo a las actividades
- \* Es recomendable involucrar lo más posible a los padres de familia en la realización de experimentos, principalmente en los que resulten más complicados para los niños.
- \* Se realizará un reporte de impresiones para registrar en forma grupal todos los descubrimientos y observaciones, lo cual se puede hacer mediante dibujos. (ver anexo No. 5 )
- \* Por último, la evaluación se llevará a cabo al finalizar cada proyecto tal como lo marca la normatividad del programa de preescolar.

### **Propuesta pedagógica.**

Se desarrollarán en forma general tres proyectos de trabajo.

Proyecto No. 1: ¿Como se producen los distintos tipos de sonido?

**OBJETIVO GENERAL:** Al realizar las actividades el niño reconocerá el fenómeno físico que produce el sonido, identificará distintos tipos de sonido, tomando como referencia su propio cuerpo.

**JUEGO SIMBOLICO:** En las actividades se realizarán juegos de tipo espontáneo, semidirigido y de escenificación planificada.

#### **ACTIVIDADES ESPECIFICAS:**

1. Realizar ejercicios físicos previo que agite al niño para que se acelere el latido cardíaco, el pulso y la respiración.

Identificar los sonidos que producen nuestro cuerpo, con ellos mismos y con sus compañeros.

2. Producir sonidos con diferentes partes del cuerpo.

3. Jugar a que el niño es una ambulancia, motocicleta, auto, etc. y producir sus sonidos.

4. Buscar objetos en el área de ciencias y en los demás para producir sonidos que ellos inventen la forma.

5. "Leer" sobre el sonido en un libro de ciencias naturales.

6. Plantear y enumerar los experimentos que a propósito se realizarán y el material que se utilizará.

7. Jugar al laboratorio, distribuir los distintos roles y llevar a cabo los experimentos.

8. Los niños imaginarán que son algún animal y producirán su sonido.

9. Jugar a ser inventores y elaborar objetos, instrumentos musicales, etc. que produzcan algún sonido.
10. Elegir los sonidos que más le gustaron a los niños, reproducirlos para grabarlos y después identificarlos.
11. Preparar la escenificación de un cuento, en donde cada niño hára personaje, sonido efecto. Elaborar el material que sea necesario.
12. Invitar a los padres de familia a que presencien la escenificación.
13. Registrar en el reporte de impresiones, los descubrimientos, conclusiones y logros.

Proyecto No.2: ¿Por qué llueve?

**OBJETIVO GENERAL:** El niño realizará una investigación primeramente con sus padres del fenómeno de la lluvia, después en distintos libros con la ayuda de la educadora y realizará los experimentos necesarios.

**Juego simbólico:** Espontáneo, semidirigido y escenificación planificada.

### **ACTIVIDADES ESPECIFICAS**

1. Realizar una investigación con los padre de familia.
2. Con la ayuda de la educadora revisar libros que expliquen el problema.
3. Plantear los experimentos que se realizarán y adaptar las actividades de calentado de agua con una cafetera eléctrica.
4. Imaginar que son “indios” y que quieren que llueva y hacer la danza de la lluvia.
5. Jugar al “profesor” y explicar a otros niños, padres de familia o comunidad cómo llueve.
6. Registrar en el reporte de impresiones los principales descubrimientos.

Proyecto No. 3: ¿Cómo crecen las plantas?

**OBJETIVO GENERAL:** El niño mediante la experimentación y la investigación descubrirá la manera en que crecen las plantas.

**Juego simbólico:** Espontáneo, semidirigido y escenificación planificada.

### **ACTIVIDADES ESPECIFICAS**

1. Investigar en libros la manera como crecen las plantas.
2. Reseñar los tipos de experimentos que se pueden realizar.
  - Sembrar semillas en cajas con tierra.
  - Hacer germinadores con frasco y algodón.
  - Sumergir una zanahoria en el agua para observar que le pasa.
  - Sumergir un tallo de apio en agua.
  - Respiran las plantas.
  - ¿Qué le pasa a una planta si se rompe o se corta?
3. Analizar la vida de las plantas.
4. Reconocer la importancia de las plantas.
5. Jugar a ser jardineros que cuidan las plantas.
6. Escenificar un cuento de primavera.
7. Extender la investigación a los padres de familia.

En el nivel preescolar la evaluación no es cuantitativa, sino que es entendida como un proceso de carácter cualitativo que pretende obtener una visión integral del desarrollo del niño.

La evaluación entonces, se hace mediante la observación y no se toma un momento especial, sino que en las diferentes situaciones de la vida escolar, se observa al niño en sus manifestaciones.

Para evaluar el resultado de la propuesta se utilizará la técnica de la observación constante e individual, mediante una ficha de registro, que en forma sencilla se puede realizar. El reporte de impresiones, ya sea hecho en forma individual o grupal servirá como instrumento de evaluación.

Para la evaluación de cada proyecto se utiliza un formato ya estipulado y que abarca distintos rasgos de observación (ver anexo No. 6).

**CAPITULO V**  
**CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS**

## CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

Resulta necesario que el docente esté consciente del período por el que pasa el niño preescolar, para no provocar un rompimiento en su formación en la aplicación de la enseñanza.

Buscar y encontrar la mejor estrategia para lograr el conocimiento en el niño es lo óptimo para el desarrollo del niño.

El juego simbólico permite que el niño recree el conocimiento adquirido, al escenificarlo y esto le sirve como retroalimentación.

El docente de este nivel no debe olvidar aplicar actividades de investigación y experimentación científica.

Se debe despertar el interés por la observación del entorno para crear interrogantes acerca de él.

La aplicación del presente trabajo en el jardín de niños podría acarrear ciertos beneficios implícitos, entre los que se mencionan:

- Manejar materiales de acuerdo a las necesidades de los experimentos de manera precisa y práctica.
- Conocer las diferentes formas, colores, tamaños, textura y peso de los materiales.
- Mayor desenvolvimiento en el aspecto social y afectivo del niño.
- Mejorar la comunicación y desinhibición de niños con cierta timidez.
- Desarrollo de una autonomía más definida.
- Estimular las senso-percepciones.
- El deseo de aprender a través de los libros.
- Invitar a la reflexión, al análisis, al razonamiento lógico y a realizar conclusiones propias.
- Ser una persona activa en el proceso enseñanza- aprendizaje.

- Aprender jugando, casi sin darse cuenta.
- Tomar conciencia del equilibrio ecológico y del cuidado del medio ambiente.
- Aprender a compartir materiales, juegos y roles con sus compañeros.
- Descifrar por sí mismo el mundo que lo rodea.
- Valorar el trabajo y la riqueza experimental del área de ciencias.

## **BIBLIOGRAFIA**

## **BIBLIOGRAFIA**

**ARROYO, Margarita y Martha Sánchez. "Programa de educación preescolar" Libro 1** México, Editorial S.E.P. 1981. 119 P.

**CASTILLO, Cristina. "Educación preescolar: Métodos, técnicas y organización"** España, Editorial CEAC, 1989. 254 p.

**DEL VAL, J. "Crecer y pensar la construcción del conocimiento en la escuela".** Barcelona. Editorial LAIA. 1983 en: Antología de La tecnología del siglo XX y la enseñanza de las ciencias naturales aprendizaje por descubrimiento. 265 p.

**DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE MEXICO. " Vol. 4" México, de. Programa educativo visual, 1993, 369 p.**

**FURTH H.G. y H. WACHS. "La teoría de Piaget en la práctica".** Buenos Aires, Editorial Kapeluzs, 1978. 285 p.

**GUTIERREZ VAZQUEZ, Juan Manuel. "Reflexiones sobre la enseñanza de las Ciencias Naturales en la escuela primaria".**México, Educación, 1982. 50 p.

**HETZER, Hildegard. "El juego y los juguetes".** Argentina, Editorial Kapeluzs, Argentina, 1980. 112 p.

**S.E.C. "Análisis del proceso de aprendizaje de la lengua escrita".** Sonora, 1997. 152 p.

**S.E.P. "Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar".** México, 1993. 151 p.

**S.E.P. " Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de proyectos en el jardín de niños".** México 1993. 125 p.

**S.E.P. "Programa de educación preescolar".** México, 1992. 90 p.

**THROOP. Sara. "Actividades preescolares, ciencias físicas y naturales"** España, Editorial CEAC, 1989, 122 p.

## **ANEXOS**

**A N E X O No. 1**

- Consiste en:

Propósitos educativos y sugerencias del Bloque de  
Juegos y Actividades de Relación con la Naturaleza.

## BLOQUE DE JUEGOS Y ACTIVIDADES DE RELACION CON LA NATURALEZA

### PROPOSITOS EDUCATIVOS Y SUGERENCIAS

CONTENIDO Y PROPOSITOS EDUCATIVOS	JUEGOS Y ACTIVIDADES
<b>Salud</b>	Dentro de la realización de los proyectos puede propiciarse que el niño:
Adquirir hábitos relacionados con la salud y la seguridad personal.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Realice prácticas de higiene personal</li><li>- Prepare sencillas recetas con alimentos nutritivos.</li><li>- Reflexione acerca de la necesidad de mantener una buena alimentación -- como factor indispensable para el crecimiento y desarrollo.</li><li>- Practique sistemáticamente el cepillado de los dientes después de tomar -- alimentos y el lavado de manos después de ir al baño y antes de comer.</li><li>- Utilice adecuadamente las instalaciones del plantel al realizar las actividades y así prevenir accidentes y evitar situaciones peligrosas.</li><li>- Practique medidas preventivas que -- ayuden al cuidado y conservación de su salud en todos los ámbitos y situaciones de su vida cotidiana.</li><li>- Utilice adecuadamente las instalaciones como: baños, cocina, aula, etc.</li></ul>

- Participe en campañas de vacunación y reciba las vacunas que corresponden a su edad.

## **Ecología**

Conocer su entorno natural.

- Observe y registre ciclos vitales de plantas y animales de su entorno.
- Investigue sobre la flora y fauna de su comunidad.
- Realice colecciones de plantas y minerales propios de su medio.
- Observe y registre algunos fenómenos naturales.
- Observe las características geográficas de su entorno: montañas, ríos, lagos, mares, selva, bosques, desiertos, etc.

Promover el cuidado y conservación de su medio ambiente natural.

- Participe en campañas de higiene del hogar y comunidad.
- Use racionalmente el agua.
- Participe en campañas de reforestación.
- Proponga solución a problemas ambientales de su comunidad.
- Manifieste actitudes de respeto y --

cuidado hacia su medio ambiente natural.

- Investigue cuáles son los contaminantes más comunes de su localidad (basura, ruido, humo...).
- Identifique la basura como factor de contaminación.
- Identifique las características de los desechos orgánicos e inorgánicos.
- Clasifique y maneje higiénicamente la basura de acuerdo a sus características (orgánica e inorgánica).
- Organice conferencias, exposiciones con relación al cuidado y conservación del medio natural.
- Participe en talleres ecológicos (organización de un jardín botánico, terrarios, acuarios, etc.).

## Ciencia

Desarrollar su pensamiento científico a través de la observación y experimentación\*.

- Observe algunos procesos de transformación de diversos materiales y objetos, por ejemplo: El experimento

---

\* Se anexan 5 prácticas de experimentos para su desarrollo con los niños.

del canario enjaulado, Descubramos cómo germinan las semillas (para mayor información remítase al anexo).

- Uso de diversos instrumentos de medición de tiempo, temperatura, peso, etc., así como aparatos que faciliten la observación como: lupa, microscopio, telescopio, etc.
- Observe las propiedades físicas de -- diversos materiales.
- Elabore y compruebe hipótesis en la realización de sencillos experimentos.

Encontrar explicación a algunos fenómenos naturales.

- Observe las propiedades físicas de la materia: líquido, gaseoso y sólido.
- Use el termómetro para medir la temperatura del ambiente y de su cuerpo.

**A N E X O No. 2**

- Consiste en:

Una circular de: "Semana de la Ciencia y la Tecnología en  
Preescolar"

## "SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGIA EN PREESCOLAR"

C.C. JEFES DE SECTOR, SUPERVISORAS,  
DIRECTORAS Y EDUCADORAS.

P R E S E N T E . -

La Dirección de Educación Preescolar, con la preocupación de apoyar la metodología del programa vigente, se ha dado a la tarea de buscar opciones para el reforzamiento del mismo.

Dada la metodología que se lleva a cabo en los planteles (Método de Proyectos), los niños se encuentran familiarizados con las investigaciones que representa cada proyecto, sin embargo, hay que estar recalcando que investigar es hacer ciencia y, para esquematizar esta idea, la Dirección de Educación Preescolar y la Subjefatura de Área Técnica a través del Centro de Investigación y Difusión de Educación Preescolar (CIDEP) han diseñado:

### "LA SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGIA EN PREESCOLAR"

#### OBJETIVO:

Divulgar y fomentar el quehacer científico y tecnológico en las comunidades circundantes a los planteles preescolares.

#### DESCRIPCION:

La campaña consiste: Que en cada plantel se asesore con un investigador; un científico que puede ser el que trabaja en el laboratorio, el veterinario del rancho cercano, un agrónomo que apoye a los campesinos del ejido, un panadero que emplea la tecnología al hacer transformación de la materia, un mecánico que explique algunos sistemas de combustión en un automóvil, como se saca agua de un pozo, etc.

Se sugiere que se formen equipos de padres de familia para que preparen diariamente una demostración de ciencia y tecnología en

cada salón de clases, con su debida y clara explicación. Permítanle a los niños hacer lo mismo, para que viva la comprobación, cuidando y explicando los detalles para evitar accidentes.

Utilice cualquier medio de difusión a su alcance para hacer llegar a la comunidad la información correspondiente a cada actividad, éstos pueden ser carteles, periódico mural, volantes, etc.

#### DURACION:

Su duración será de una semana, comenzando el día \_\_\_\_\_ y culminando el día \_\_\_\_\_.

#### TEMAS DE PROYECTOS REQUERIDOS:

- \* ¿Qué pasa con el agua que se evapora al hervirla?
- \* ¿Cómo se forman las nubes?
- \* ¿Por qué se caen las hojas de los árboles?
- \* ¿Cómo trabajan los engranajes?
- \* ¿Para qué es una polea?
- \* ¿A dónde va el sol por la noche?
- \* ¿Para qué sirven las herraduras en los caballos?

Existen infinidad de temas que se podrían anotar, pero es seguro que ustedes ya los detectaron, solo basta con revisar nuestra vida cotidiana, en el hogar, por todas partes, por ejemplo:

#### CAMBIOS:

Cómo algunos metales se enmohecen cuando se mojan.

Lo que le pasa a un huevo cuando se hierve.

Cómo los días se convierten en noches.

Cómo se hace el carbón.

#### PATRONES:

Cómo se ordenan los utensilios en una gaveta.

Los ciclos de la naturaleza.

La manera en que la comida está organizada en el supermercado.

#### ESCALAS:

Cómo se compara un tren de juguete con uno de verdad.  
Lo que miden los termómetros, reglas y básculas de casa.  
Los diferentes tamaños de recipientes para líquidos.

#### DIVERSIDAD:

Las clases de libros en la casa y en la biblioteca.  
Las diferentes clases de plantas que van en el parque.  
La variedad de gente y culturas en la comunidad.

#### CAUSAS Y EFECTOS:

La manera en que las sombras son creadas y cómo cambian.  
Cómo se crea moho en una toalla húmeda cuando se deja tirada en el piso.  
Cómo se empañan los anteojos cuando alguien pasa del frío al calor.

#### ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO:

Cómo la forma de los dientes nos ayuda a comer.  
Por qué las sillas tienen esa forma  
Cómo el diseño de la cola de un pez lo ayuda a nadar.

#### CULMINACION Y EVALUACION:

Demostración de algunos experimentos por parte de los niños, padres de familia y comunidad en general.

Se sugiere que en la última jornada de la campaña, se organice un juego-concurso entre varios equipos sobre preguntas y respuestas referidas a la investigación y experimentación realizada.

Se pueden organizar juegos-concursos en que los padres de familia elaboren juguetes haciendo uso de la tecnología (ejemplo: avioncitos de diferentes materiales, rehiletes, barcos, carros o en general artefactos con movimientos).

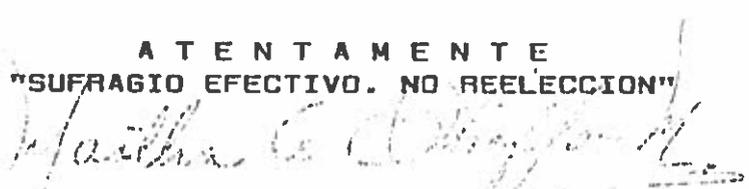
Cada demostración deberá tener su explicación previa.

Un educador se distingue por su creatividad sin fronteras y las actividades que sugerimos pueden ser modificadas, ampliadas o cambiadas de acuerdo a sus necesidades, siempre y cuando se logren difundir entre la comunidad y los niños los conceptos básicos de física, química, biología y tecnología en general.

La Dirección de Educación Preescolar considera necesario culminar el ciclo escolar con una campaña en que se enfatice el papel de los científicos y los investigadores.

Es necesario rescatar la buena imagen y proyección del maestro ante las comunidades y esta campaña les proporciona espacios, tiempo y actividades que aunado al entusiasmo que imprimen a cada una de sus tareas tendrá seguramente el éxito esperado.

A T E N T A M E N T E  
"SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCION"

  
PROFRA. MARTHA A. STRAFFON MANZANO  
DIRECTORA DE EDUCACION PREESCOLAR