



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**UNIDAD 096 D.F. NORTE**



**EL JUEGO Y EL CONSTRUCTIVISMO  
COMO RECURSO DIDACTICO PARA  
FAVORECER LA DIMENSION INTE-  
LECTUAL DE LOS NIÑOS EN LA  
ETAPA PREESCOLAR**

**T E S I N A**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN EDUCACION  
PREESCOLAR**

**P R E S E N T A:**

**MARTHA PATRICIA PEREZ MACIAS**

**MEXICO, D. F.**

**1998**

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA  
TITULACION**

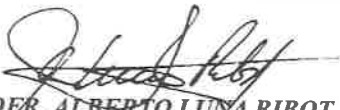
*México, D.F. a 17 de noviembre de 1998.*

**C. PROFR. (A) MARTHA PATRICIA PEREZ MACIAS  
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 Y EL CONSTRUCTIVISMO COMO UN RECURSO DIDACTICO PARA FAVORECER LA DIMENSION INTELECTUAL DEL NIÑO EN LA ETAPA PREESCOLAR” opción: TESINA (ENSAYO) a propuesta del asesor Profr. JUVENTINO RUIZ RODRIGUEZ manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.*

*Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se autoriza a presentar su examen profesional.*

**A T E N T A M E N T E  
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**PROFR. ALBERTO LUNA RIBOT  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE.**



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD U. P. N. 096  
D. F. NORTE**

c.c.p. Archivo.

A mis padres por el apoyo  
Y paciencia que siempre me han  
brindado

A mi hermana Norma por sus consejos y su ayuda

## INDICE

	Página.
INTRODUCCION	1
CAPITULO I CONSTRUCTIVISMO	6
1.1.- Generalidades sobre el constructivismo	6
1.2.- Definición del constructivismo	7
1.3.- Relación maestro – alumno – contenidos en el constructivismo	8
1.4.- Concepción constructivista según Piaget, Vigotsky, Ausbel y la Pedagogía operatoria	9
CAPITULO 2 UN ESPACIO PARA APRENDER. LA ESCUELA.	13
2.1 Definición de enseñanza	13
2.2 Definición de aprendizaje	13
2.3 El proceso enseñanza - aprendizaje	14
2.4 Recurso didáctico	17
2.5 La función de los espacios, materiales y el tiempo	18
CAPITULO 3 EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR	21
3.1 Fundamentación teórica del programa de educación preescolar	22
3.2 Propósitos de la educación preescolar	25
3.3 Contenido de la educación preescolar	26
3.4 Opciones metodológicas del programa de educación preescolar	27
CAPITULO 4 UNA EXPERIENCIA DOCENTE	29
4.1 Definición de juego	31
4.2 Concepción del juego de acuerdo a diferentes autores.	31
4.3 Importancia del juego en el desarrollo del niño	34
4.4 El juego en la educación preescolar	35

4.5	El juego como trabajo en el nivel preescolar	37
4.6	Graduación de los juegos	37
4.7	Evaluación	41
CAPITULO 5 PROPUESTA ALTERNATIVA		43
5.1	Las áreas de trabajo	44
5.2	Los juguetes	44
5.3	El área de la ludoteca	45
CONCLUSIONES.		50
BIBLIOGRAFIA		55
ANEXOS		57

## INTRODUCCIÓN

En el programa de desarrollo educativo 1995 – 2000 plantea la necesidad de ampliar la cobertura de los servicios básicos y la de mejorar la educación del país, puesto que la educación es uno de los factores más importantes de progreso de la sociedad.

En la educación básica han de adquirirse valores, conocimientos y competencias intelectuales que permitan aprender permanentemente y así garantizar el acceso de un nivel a otro.

Por consiguiente el plan nacional de desarrollo busca que cada vez sea mejor el proceso de enseñanza – aprendizaje, buscando mejorar los contenidos al igual que los métodos y materiales educativos.

El programa de preescolar vigente (P.E. P. 92) tiene fundamentados sus fines educativos en los principios del Artículo 3º Constitucional, en donde a los niños se les debe ofrecer la oportunidad de desarrollar su creatividad de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos definidos, además deberá aprovechar el interés de los niños por explorar la palabra escrita y fomentar el razonamiento matemático.

Una propuesta pedagógica de este programa, es en donde el interés, sus necesidades y su capacidad de expresión del niño, son tomados en cuenta.

Además está fundamentada bajo el principio de la globalización, que entiende al niño como una unidad compleja, constituida por las diferencias en el desarrollo, de acuerdo a las características físicas, psicológicas, intelectuales y de la interacción con el medio ambiente.

La educación preescolar es formativa y está basada en las necesidades de maduración e intereses a la población a la que está dirigida, es necesario provocar un clima nuevo que favorezca el escuchar a los demás, incite a la creatividad, desarrolle la iniciativa y lleve a la educadora y alumno a descubrir un nuevo tipo de relaciones.

En base a lo anterior y como el título de este trabajo lo dice:

El juego y el constructivismo como recurso didáctico para favorecer la dimensión intelectual de los niños en la etapa preescolar.

Pretende ser un instrumento para lograr por medio del juego, los aprendizajes más efectivos y provocar un desarrollo armónico en los niños.

En esta etapa, para el niño el juego se convierte en una necesidad, porque integra aspectos de la realidad, manipula diferentes objetos con los que descubre cualidades o posibilidades para ir conformando su conocimiento. Además con el juego se practican normas y reglas sociales y a través de estas experiencias el niño va desarrollando su autonomía.

Es tan importante el juego que a través de él, el niño proyecta en forma natural su forma de pensar, sus aptitudes, habilidades, anhelos, frustraciones, conoce su cuerpo, representa el mundo exterior y después actúa sobre él, provocando experiencias que le causarán placer y desarrollar sus sentidos. El juego se convierte en un trabajo de construcción y creación, es por esto, que las actividades que se realizan en el jardín de niños, el juego tiene un papel central para llevar a cabo el proceso educativo. Porque si se quiere, que el niño adquiera un aprendizaje más efectivo, debe estar basado en el juego para que resulte fácil de entender y sea más atractivo. Sobre todo a lo que se refiere a la dimensión intelectual, ya que aquí las relaciones que se establecen, el lenguaje, la interacción con objeto y personas y la construcción de relaciones lógicas, van a propiciar más la construcción del conocimiento en el niño.

Por lo tanto para realizar este trabajo, en el primer capítulo se abordará el constructivismo para conocer cual es la concepción que se tiene sobre el papel que juega el alumno, maestro y los contenidos de enseñanza para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.

En el capítulo dos, se darán definiciones sobre enseñanza, aprendizaje y como se da este proceso; a la vez la definición de lo que es un recurso didáctico para favorecer la función que tienen los espacios, los materiales y el tiempo dentro del ambiente escolar para que se pueda dar la planificación y desarrollo de los procesos educativos.

El capítulo tres, señala la fundamentación teórica y metodológica del Programa de Educación Preescolar 1992.

El capítulo cuatro, se refiere a una experiencia docente en donde se pretende comprobar que el juego es un recurso didáctico muy importante para llevar a cabo la labor educativa y sobre todo facilitar el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños preescolares.

Para esto se realizó una comparación entre niños que han tenido oportunidades de llevar a cabo sus juegos y otros niños en donde no se han favorecido tanto, esto ha

provocado que sus aprendizajes sean más dirigidos por el adulto y sean seres pasivos e irreflexivos.

Y por último en el capítulo cinco, se da una propuesta alternativa, que consiste en el establecimiento de la ludoteca dentro del salón de clases, esto permite una organización a los juegos que facilitarán el desarrollo de la dimensión intelectual, (sin olvidar que las otras tres dimensiones engloban el desarrollo del niño preescolar) y además se obtendrán aprendizajes significativos para alcanzar metas concretas en donde los niños van a ensayar nuevas adquisiciones de manera espontánea y placentera.

Es importante reconocer que la etapa preescolar es trascendente en el ser humano, en este período la riqueza y variedad de estímulos dan la posibilidad de desarrollar facultades y capacidades.

En esta etapa la mejor forma de aprender es a través del juego, porque los juegos de los niños son formas originales de trabajo intelectual, confrontación de emociones, de una interacción con los demás, reelaboración de experiencias, desarrollar la creatividad de una autodefinición de la personalidad.

Además permite entender y transformar el ambiente que nos rodea de acuerdo a las necesidades e intereses que van a ayudar en la formación integral.

Con el juego se logra un equilibrio en el desarrollo afectivo e intelectual, al representar alguna situación vivida, se pueden manifestar ideas, sentimientos, emociones y se ejercita la inteligencia con sentido analítico, crítico y reflexivo.

Lo que se aprende a través de emociones y afectos pasan a formar parte del ser humano y difícilmente se olvidan, por eso es importante que la educadora también participe y viva el juego con los niños para buscar la iniciativa de estos, para generar situaciones de aprendizajes significativos y permite conocer el estado general del desarrollo del individuo.

El juego tiene funciones importantes para la educación, como actividad de pensamiento, agente de desarrollo individual y social y como transmisor de ideas.

Además los juegos favorecen el aprendizaje afectivo, social, cognoscitivo y físico; y si la educadora orienta, guía y coordina las actividades de juego, podría establecer las mejores condiciones para propiciar el interés de los niños, para que vayan construyendo su propio conocimiento, adquieran satisfacción y seguridad para desenvolverse con éxito en su medio. Mientras mayor sea la actividad de juego, mayores serán las posibilidades de aprendizaje, comprensión y adaptación al entorno.



Por eso en el jardín de niños, es necesario propiciar que aprendan a jugar, aprendan jugando y jueguen aprendiendo.

El juego es una actividad que favorece el desarrollo de la creatividad, imaginación y la afectividad, por eso el niño transforma lo que siente y lo que vive para reelaborarlos y combinarlos creativamente a nuevas realidades, estas experiencias van a partir de lo que el niño ve, oye y toca.

Por lo tanto si la educadora organiza un espacio y tiempo específico para favorecer la expresión de los alumnos a través del juego, será un apoyo para que surjan experiencias placenteras y educativas que enriquezcan las posibilidades de aprendizaje.

En base a lo anterior surge la necesidad de llevar a cabo este trabajo en donde se hizo por 2 años un estudio comparativo con los alumnos de 3er grado del jardín de niños "Islandia" ubicado en la Av. Nuevo León # 268 Colonia Condesa. Este estudio me permitió observar las consecuencias y cambios que se operan en niños que realizan todo tipo de juegos en donde se aprovechan al máximo para que surjan experiencias educativas; y por el contrario con los niños que tienen menos favorecidos o no han sido bien aprovechadas sus actividades lúdicas; son seres pasivos, irreflexivos y dependientes de los demás.

Por tal motivo son incapaces de adquirir habilidades de pensamiento y acción, practicar hábitos de autocuidado, convivencia, colaboración, ayuda, honestidad, respeto, solidaridad, etc., que contribuyen a que sean posibles aprendizajes más complejos.

Al observar este problema, ha provocado el buscar alternativas y soluciones, y el juego ha sido mi mejor recurso didáctico. Al realizar esta investigación se plantea el objetivo de:

- Establecer las mejores condiciones tanto físicas, afectivas y materiales; para propiciar con el juego el interés de los niños, para que vayan construyendo su propio aprendizaje. Ya que con esta a los niños les permitirán alcanzar metas concretas de forma espontánea, tranquila y placentera.

Por lo tanto, en este trabajo se formuló la hipótesis de que:

- Se concibe el juego como un gran apoyo para la construcción progresiva de conocimientos en el niño; que al interactuar y obtener experiencias del medio que le rodea serán determinantes en su desarrollo intelectual.

Sin dejar a un lado las dimensiones de desarrollo afectivo, social y físico, ya que conforman el proceso integral del niño. Pero en este trabajo solo se abordará y se enfatizará en la dimensión intelectual.

Como resultado de esta investigación es necesario resaltar la importancia que tienen las actividades lúdicas, y una propuesta alternativa es que la educadora, dentro del salón de clases, establezca el área de la ludoteca como un apoyo didáctico, favoreciendo el proceso educativo del niño; para así identificar y jerarquizar los juegos de acuerdo a las dimensiones de desarrollo, y promover la madurez del niño; pero siempre reflexionar por parte de la educadora las características del juego, precisar los aspectos a considerar para que sean aprovechados o encausados y se alcancen realmente los propósitos que se quieran manejar.

## CAPITULO I CONSTRUCTIVISMO

El buscar por años alternativas para lograr una mejor educación, ha provocado que se hagan reformas a los programas y planes, tomando siempre en cuenta diferentes teorías psicológicas para que el maestro pueda orientar el proceso enseñanza-aprendizaje de mejor manera, y el alumno tenga interés por aprender lo que la institución escolar le proporciona.

La teoría constructivista plantea la relación entre el profesor y contenidos escolares para promover el desarrollo y crecimiento personal de los alumnos.

Con esta interacción se logra un ajuste en la construcción de significados que realiza el alumno por sí mismo sobre los contenidos de aprendizaje, en donde el profesor gradúa la dificultad de las tareas y proporciona los apoyos necesarios para que el alumno los pueda afrontar.

Con esta concepción constructivista se da la relación entre el conocimiento psicológico, la teoría y la práctica educativa, es decir que se pueden elaborar propuestas pedagógicas, materiales didácticos y la acción educativa.

### 1.1 Generalidades sobre el constructivismo.

En las últimas décadas se han hecho investigaciones con el fin de mejorar la educación y una de las más importantes es la relación entre el desarrollo psicológico y el aprendizaje escolar de los alumnos, de cómo potenciar el aprendizaje significativo, la importancia de organizar y secuenciar los contenidos y las interacciones que se establecen en la escuela.

Y el constructivismo entiende que la función de la educación escolar, es la de promover el desarrollo y crecimiento personal de los alumnos.

La teoría constructivista de la enseñanza y aprendizaje es el instrumento de la reflexión y la acción, el niño construye su propia manera de pensar de conocer lo que le interesa en forma activa, como resultado de las interacciones de sus capacidades y la exploración del medio ambiente que le rodea. Pero al mismo tiempo juega un doble papel, el conjunto de saberes culturales que llevan a cabo un aprendizaje por los alumnos, van a propiciar la construcción de una identidad personal como una identidad social, es decir que los alumnos se convierten en miembros de un grupo social con características comunes y compartidas pero a la vez con carácter único e irrepetible de cada uno de ellos como personas individuales.

El constructivismo alcanza su interés cuando es usado como herramienta de reflexión y análisis Teórico-Práctico para la planificación y desarrollo de los procesos educativos. Su principal valor es identificar y plantear los problemas para construir soluciones satisfactorias.

Este enfoque constructivista es un proceso sistemático y permanente que permite al maestro detectar las necesidades de los alumnos. Su finalidad es reorientar los procesos de enseñanza y de aprendizaje; aunque se debe aclarar que el aula no es el único espacio donde los alumnos pueden aprender o construir conocimientos.

### 1.3 Relación maestro-alumno-contenidos en el constructivismo

El alumno es quien construye y elabora su propio conocimiento y nadie puede hacerlo por él. El alumno lo hace cuando actúa, manipula, descubre, inventa, explora, escucha, etc. , y lo que construye son saberes preexistentes específicos de la situación escolar, es decir saberes y formas culturales, (hechos, conceptos, valores, etc. ).

Cuando al alumno le llegan informaciones de diferentes fuentes los selecciona, organiza y establece relaciones entre ellos y construye un modelo o una representación de los contenidos, es decir que un nuevo conocimiento se construye a partir de otro anterior. Pero para que este conocimiento sea verdadero, es necesario que el alumno sea capaz de describir el mundo que le rodea y así se convertirá en duradero porque podrá utilizarlo en situaciones diferentes.

Entonces el profesor pasa a ser un guía, un orientador para engarzar los procesos de construcción del alumno con los contenidos escolares, pero debe ser capaz de establecer las relaciones entre el conocimiento previo de los alumnos con el nuevo material de aprendizaje, todas las informaciones que le llegan al alumno de diferentes fuentes, las selecciona, organiza y las relaciona de una manera determinada, es decir que los construye en una representación o un modelo, le atribuye un significado, una idea que el alumno tiene sobre el tema a tratar.

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza debe ser una reflexión y acción de los conocimientos que ofrece la educación. Proporciona un esquema de conjunto a partir de posturas jerarquizadas sobre procesos de enseñanza-aprendizaje, que lleven a un análisis crítico de la educación para propiciar la individualización y sociabilización del ser humano.

Para que el aprendizaje sea significativo y se dé el proceso de construcción del conocimiento en el alumno; los contenidos deben ser potencialmente significativos es decir que el material de aprendizaje sea interesante y tenga una organización; para

que de la posibilidad de asimilarlo; de esa manera el alumno se motivará para relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya sabe. Al construir significados nuevos surge una modificación en los esquemas de conocimiento y se establecen nuevos elementos y relaciones; en otras palabras, el alumno utiliza lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y para realizar nuevos aprendizajes.

Y como ya se mencionó anteriormente; las interrelaciones que se establecen entre el alumno – profesor - contenido, van a propiciar los aprendizajes significativos, logrando un ajuste progresivo entre los significados que construye el alumno con los significados de los contenidos escolares.

#### 1.4. Concepción constructivista según Piaget, Vigotsky, Ausbel y la Pedagogía Operatoria.

Dentro de las teorías en las que se basa el constructivismo, la de Piaget se orienta en el desarrollo intelectual que es un proceso de reestructuración del conocimiento. Este proceso comienza con una forma de pensar según el nivel de desarrollo en que se encuentre. Este cambio externo del pensamiento crean conflicto y desequilibrio; la persona al tener una confusión, resuelve el conflicto mediante su actividad intelectual y da como resultado una nueva forma de pensar y estructurar las cosas, esta nueva comprensión da satisfacción al sujeto.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación dan como resultado el proceso de equilibración y esto conduce a formas de pensamiento más amplio y por un determinado tiempo.

En términos generales Piaget explica que a partir de los estadios estructurales se construyen a partir de las formas de razonamiento del sujeto y que son el producto de la interacción del niño con su entorno, de ahí surgen las experiencias.

Las etapas o períodos en la construcción de conocimiento que propone son:

- Período sensoriomotriz de 0 – 18 a 24 meses
- Período preoperatorio de 1.5 a 2 años – 7 años.
- Período operaciones concretas de 7 – 11 años.
- Período operaciones formales de 11 años en adelante.

Vigotsky concibe al sujeto como un ser social y al conocimiento como un producto social. Atribuye importancia a las relaciones sociales; y la educación debe promover el desarrollo sociocultural y cognitivo del alumno, si se quiere que el aprendizaje sea eficaz, solo podrá ser con el intercambio y colaboración con sus compañeros.

La propuesta en que se fundamenta Vigotsky es en la creación de zona de desarrollo próximo con los alumnos para el dominio de determinados conocimientos.

Esto quiere decir que se denomina la zona de desarrollo próximo, como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, esto se hace con la ayuda de alguien y en un futuro podrá hacerlo por sí solo.

Esta zona define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se encuentran en proceso de maduración. Lo que se encuentra hoy en zona de desarrollo, será mañana el nivel real de desarrollo.

El papel del maestro es más directivo y traslada al alumno de los niveles inferiores a los superiores para que se propicie un avance y autorregulación en el proceso de cambio.

La cultura proporciona a los integrantes de una sociedad las herramientas para modificar su entorno físico y social, es decir que la instrucción formal tiene importancia en el crecimiento de las funciones superiores (memoria, inteligencia y lenguaje), primero se adquieren en un contexto social y posteriormente se interiorizan, es decir lo va construyendo.

Las aportaciones que Ausbel hace sobre la concepción que da al aprendizaje es que debe ser una actividad significativa para la persona que aprende, este se relaciona con la existencia entre el conocimiento que posee el alumno y el conocimiento nuevo que se va a producir.

Cuando el alumno comprende, este aprendizaje lo recordará mejor por que se queda integrado en su estructura de conocimientos. Cuando el profesor toma en cuenta los conocimientos previos del alumno, la transmisión de conocimientos se dan de manera más adecuada y eficaz para que se produzcan los aprendizajes.

Los aprendizajes significativos se dan cuando entran en relación los conocimientos ya existentes con lo que se va a aprender en forma no impuesta. Para que se den estos aprendizajes significativos el alumno debe manifestar una disposición por aprender y el profesor debe lograr un clima de confianza, colaboración, entusiasmo, seguridad, crear expectativas que se relacionen con el interés de los alumnos, planear actividades y valerse de todos los recursos didácticos, estrategias más convenientes.

Otro aspecto importante para que el contenido de aprendizaje sea potencialmente significativo debe haber una interacción entre el material por aprender y que tenga un sentido, organización y significación por parte del alumno. Y que las estructuras cognitivas puedan relacionarse con el nuevo conocimiento.

Las características de estos aprendizajes son:

La funcionalidad, esta se refiere a la situación para resolver un problema determinado y así llegar a nuevas situaciones y tener nuevos aprendizajes.

La memorización comprensiva, se va a dar en la medida en que lo aprendido se va a integrar a la memoria con un significado.

Las áreas que influyen en estos aprendizajes son:

- Afectiva: sentimientos, sensaciones.
- Cognoscitiva: conocimientos, saber, creencia.
- Social: valores, juicios, costumbres, sentidos de pertenencia e identidad.
- Física: expresión corporal, movimiento, coordinación, organización, orden y equilibrio.

En base en lo aprendido, el alumno es capaz de recrear, innovar y descubrir, haciendo del aprendizaje una experiencia muy personal.

La Pedagogía Operatoria surge de una investigación que se realizó en España, para contribuir al mejoramiento de los sistemas de enseñanza. Es una alternativa que retoma el enfoque constructivista, sobre la concepción de aprendizaje y la etapa de desarrollo del niño.

Por lo tanto la Pedagogía Operativa, se base en el desarrollo de la capacidad del individuo, para descubrir el conocimiento y dar respuesta a problemas que plantea la realidad y que provoca la escuela, para satisfacer necesidades reales, sociales e intelectuales.

Aquí se concibe al aprendizaje en un proceso de interacción entre sujeto y el objeto de conocimiento, en donde el sujeto construye su propio aprendizaje en forma activa y se establecen relaciones satisfactorias a través de la realidad que le rodea.

Se le da importancia a lo afectivo y social dentro del salón de clases, se resuelven problemas conjuntamente entre los miembros bajo normas de convivencia que son aceptadas por todos y cuando sea necesario cumplirlas, así se fomentará la cooperación social y el desarrollo afectivo armónico.

El papel del alumno, es el de apropiarse los contenidos de aprendizaje, analizarlos y participar activamente, y si se encuentra en un ambiente adecuado, podrá participar,


pensar y reflexionar, favoreciendo la cooperación, respeto, el intercambio de ideas, actitudes y experiencias.

El papel del maestro, es de proponer actividades significativas que faciliten la construcción de conocimientos; propiciador y mediador en el intercambio y confrontación de las relaciones entre los alumnos, permitir que realicen hipótesis aunque sean equivocadas, pero sugiriendo situaciones y formas para verificar sus respuestas.

Los contenidos escolares son un elemento que provoca en los alumnos, la construcción de aprendizajes poco a poco. Para que se dé esta adquisición de contenido, es necesario provocar la reconstrucción de concepciones del alumno a partir del conocimiento del nivel de desarrollo del niño.

Con estas propuestas sobre el aprendizaje; el constructivismo es una herramienta de reflexión y análisis para la planificación y desarrollo de los procesos educativos, la relación con la sociedad y la forma como se integran los contenidos escolares con los contenidos culturales.

Además ofrece los elemento para tratar de construir soluciones satisfactorias y de esa manera entender cómo se organiza y se representa la información en la estructura cognoscitiva de los seres humanos.





## CAPITULO 2 UN ESPACIO PARA APRENDER LA ESCUELA

La escuela es la segunda institución con poder educativo (la primera es la familia), aquí la educación es intencionada, por que es creada para cumplir una función social dinámica y activa, pero también es organizada por que se señalan objetivos precisos y para que se lleven a cabo son necesarios los métodos, lo que provoca una sistematización de lo que se va a enseñar, y los maestros son los encargados de emplear los procedimientos técnicos más adecuados.

La acción escolar es formadora e integral, es necesario organizar y encauzar los medios más propicios para que los alumnos elaboren sus propios conocimientos, pero siempre en base a su desarrollo y posibilidades formativas; este proceso debe ser continuo y gradual en el alumno por un tiempo determinado, es decir según la etapa de desarrollo del individuo que va a determinar las características y la sucesión de los niveles escolares.

### 2.1 Definición de enseñanza.

Enseñanza: un conjunto metódico de actividades, es decir planear, motivar, dirigir, integrar y fijar un contenido o materia de aprendizaje mediante un control permanente de pronóstico y diagnóstico. Es dirigir el aprendizaje de manera intencionada.

Para que alumno pueda llegar a los contenidos de enseñanza debe ser por una actividad dinámica, pero para lograr esta meta, es preciso la acción didáctica inteligente y sostenida del maestro. Si se requiere de un control de lo que se aprende progresivamente, es necesario comprobar lo que se ha asimilado; si no es así, rectificar los errores del alumno o el camino que ha seguido el maestro.

La enseñanza pone al alumno en situaciones nuevas que sean problemáticas con el fin de obligarlo a resolverlos por sí mismo convirtiéndolo en agente de su propia educación.

### 2.2 Definición de aprendizaje.

Aprendizaje: modificación de algún aspecto de la conducta de manera mas o menos permanente como resultado de un proceso interno y complejo en la persona.

Cuando hay un cambio en la conducta como: adquisición de habilidad y destreza en el manejo de instrumentos; adquirir conocimientos; capacidad de apreciación; modificar hábitos, una actitud de comprensión y respeto hacia los demás; transformar un prejuicio y adquirir un valor se puede decir que se ha producido un aprendizaje.

Este se realiza a través de la interacción con el medio ambiente y la actividad sobre las cosas, propicia una modificación y se produce una experiencia en el sujeto. En pocas palabras, la persona esta siempre en un proceso continuo de aprendizaje.

Para que una persona aprenda es necesario que se enfrente a una situación nueva que le exija una respuesta pero que esté de acuerdo a sus necesidades, posibilidades, preparación capacidad y madurez. Pero que a la vez le despierte la curiosidad, interés o deseo de responder ante ella, y que se establezca una interacción que produzca una experiencia nueva.

### 2.3 El proceso enseñanza – aprendizaje.

La enseñanza y el aprendizaje son actividades, que persiguen un mismo fin, el perfeccionamiento del alumno.

La enseñanza es obra del maestro para orientar y encausar la actividad del alumno para que aprenda poco a poco pero metódicamente y asimile la cultura.

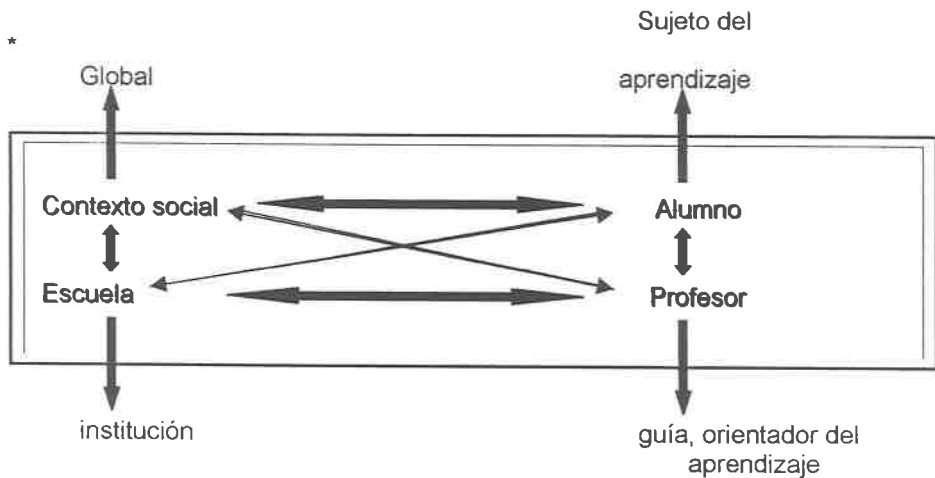
El aprendizaje es la manera como el alumno responde a la acción del maestro, es decir como asimila a su persona y por su propio esfuerzo todo el cúmulo de cultura que está al alcance de su grado de desarrollo.

La enseñanza es una técnica realizada por quien posee el conocimiento y el aprendizaje es el producto de la técnica por eso resulta eficiente, seguro y adecuada. Para que se constituya un aprendizaje es necesario comprender, retener y aplicar activamente.

La escuela y el profesor han de ofrecer al alumno las condiciones propicias para el aprendizaje efectivo, es decir las condiciones físicas y afectivas que hagan posible el desarrollo individual y social del alumno.

Los factores que intervienen en el aprendizaje son:

Cuadro 1. Factores de aprendizaje.



El aprendizaje de los alumnos es el fin y la razón de ser, tanto de los profesores como de las instituciones

Estos factores son una interrelación entre todos para que se de el proceso enseñanza - aprendizaje.

NOTA: Este cuadro es producto de la investigación realizada.

Otro factor muy importante en el proceso enseñanza – aprendizaje son los comportamientos del profesor y alumno que son provocados por la relación que se establece entre el sujeto y su medio ambiente. Por lo tanto la motivación es la fuerza interior que despierta, orienta y sostiene un comportamiento determinado en el sujeto y lo induce a actuar en busca de satisfactores.

Por parte del maestro debe ser un esfuerzo permanente, ya que la enseñanza debe responder a las necesidades e intereses de los alumnos y debe promoverse nuevos intereses.

Hay que recordar que las personas que conforman un grupo escolar (alumnos y profesor) tienen diferencias individuales, y al interactuar se manifiestan diferentes formas de conducta, debido a:

- factores internos
  - expresiones
  - actitudes
  - frustraciones de las personas que lo integran.
  - sentimientos
  - aspiraciones
- factores externos:
  - condiciones físicas y materiales.
  - circunstancias favorables o desfavorables.

Cuando se realiza un encuentro entre las personas y una situación de enseñanza – aprendizaje.

Por lo tanto se debe generar en los alumnos intereses que los muevan a aprender nuevamente. Es decir "Los niños que están acostumbrados sobre todo a actuar, deben comenzar actuando y posteriormente reflexionar sobre lo que hacen". (UPN. 1987 ; 43).

El proceso enseñanza – aprendizaje hace que el alumno desarrolle su personalidad mejorándola y fortaleciéndola por medio de su participación en la escuela. Pero también se deben tener en cuenta los contenidos para buscar el aprendizaje de los alumnos para que por medio de los objetivos se puedan percibir las modificaciones de conducta como resultado del proceso E – A y pueden realizarse en las áreas de desarrollo del individuo porque actúa como un todo, por lo tanto los aprendizajes no se dan aisladamente; aunque preferentemente se logra un objetivo de aprendizaje en un área determinada, paralelamente se pueden modificar otras áreas.

Los cambios que se desean en las áreas son:

- Area cognoscitiva: Se refieren a los comportamientos de los procesos mentales o intelectuales de los alumnos.
- Area afectiva y social: Los comportamientos a que se refiere son, las actitudes, sentimientos y valores del alumno.

- Area física o psicomotriz: Son las habilidades neuromusculares o físicas que incluyen diferentes grados de destreza física.

Ahora, si para aprender se requiere de la acción del alumno sobre los materiales de estudio. El papel del maestro, es el de seleccionar y organizar las actividades de aprendizaje, aunado con los procedimientos y recursos que conduzcan al maestro y alumno de manera más fácil a los objetivos propuestos que dan sentido creativo al proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### 2.4 Recurso didáctico.

Se entiende por “recurso o medios didácticos, al conjunto de instrumentos por los cuales la enseñanza se realiza en forma simple y objetiva” (Larroyo. Pag. 360. 1982).

Los recursos didácticos facilitan el proceso enseñanza – aprendizaje cuando se han preparado y seleccionado con anterioridad; que no obstaculicen el razonamiento por parte del alumno, para que le permitan aproximarse a la realidad. Además que favorezcan la creatividad y crítica tanto del maestro como del alumno. Que sean ágiles, variados y que sean utilizados en el momento oportuno.

El valor didáctico de los recursos no depende de ellos mismos, sino del correcto uso que se les dé y del apoyo que proporcionen a las actividades de los alumnos y del maestro.

Los medios didácticos se clasifican en:

- Recursos materiales: juguetes pedagógicos, cuerpos geométricos, aparatos, etc.
- Recursos gráficos: libros, revistas, periódicos, antologías, manuales, etc. Y es donde hay más diversidad como:
  - Pizarrón; el más utilizado pero a veces no se aprovecha debidamente.
  - Rotafolio; serie de láminas unidas que pueden rotarse (dibujos, gráficas, frases, etc.)
  - Carteles; láminas sueltas que contienen dibujos, gráficas, frases, etc.
  - Gráficas; diagramas, organigramas, etc.
  - Ilustraciones; fotografías, murales, grabados, etc.
  - Material de experimentación; maquinaria, instrumentos, elementos, sustancias, materiales, etc.
  - Mapas.

- Material audiovisual; televisión, video cassettes, películas, transparencias, filminas, etc.
- Material auditivo; radio, discos, grabaciones, etc.

Si toda esta variedad de recursos son aprovechados adecuadamente, van a permitir que el profesor asesore de mejor manera al alumno porque:

- \* Proporciona al alumno los medios de observación y experimentación.
- \* Ahorrar tiempo en la explicación, para aprovecharlo en otras actividades del grupo.
- \* Ilustrar el tema que se esté tratando.
- \* Facilitar la comprensión del alumno.
- \* Comprobar hipótesis, informaciones, datos, etc., de algunas investigaciones o explicaciones.

Para así acercar al alumno lo mejor posible a la realidad y sobre todo que el proceso enseñanza – aprendizaje sea satisfactorio tanto para el profesor como para el alumno.

## 2.5 La función de los espacios, materiales y el tiempo.

Para el maestro es un reto organizar las actividades de aprendizaje, implica reflexionar, renovar y ajustar constantemente lo que va a realizar, porque el ambiente lugar y ritmo en que se desarrollen estas actividades van a ser de acuerdo a las necesidades del alumno, porque si para aprender se requiere la acción del niño sobre los materiales y propiciar experiencias significativas; el tener una determinada organización de los materiales, espacio y tiempo propician las interacciones para un mejor acercamiento a lo que ocurre en la práctica educativa y así valorar la importancia y el papel que juega cada uno de estos elementos.

Se debe tener un criterio flexible, porque estos tres elementos al transformar su uso o significado, van a darle una "realidad" al juego o actividad que están viviendo.

Esta transformación permite la reflexión y razonamiento del alumno así como una libre expresión, a lo que va a dar lugar a su creatividad, pero siempre dependiendo de los juegos y actividades que se quieran realizar.

La organización del espacio se caracteriza por ser funcional y dinámico, dependiendo de cómo los alumnos y docente se apropian de los espacios para diseñarlos y adaptarlos conjuntamente.

Es importante el no excluir el espacio exterior del aula, como el entorno constituido por el plantel.

“El trabajo educativo puede estar dentro y fuera del aula. Pasillo, cocina, lavabos, comedor. En todo contacto, relaciones y experiencias que abarca la convivencia en la escuela”. (S.E.P. LA ORGANIZACIÓN. 1993; 31).

El espacio y su organización debe permitir a los alumnos el gozar del movimiento y uso de los objetos, el lugar en donde se pueda actuar, experimentar, crear, investigar, descubrir, interactuar con sus compañeros, aprender y enseñar entre ellos mismos.

Los materiales y mobiliarios, deben estar en función de los aprendizajes e intereses que los niños tienen.

El cambiar o incrementar los materiales, evita la monotonía en la realización de las actividades.

Si los materiales están al alcance de los alumnos, permitirá que ellos mismos dispongan de los mismos. El ordenarlos hace que puedan ubicarlos con facilidad, utilizarlos y devolverlos.

Los materiales serán usados en tantas formas como fantasía y significados se les den en los juegos o actividades lo determinen, ya sea en grupo o individualmente.

“Los niños pueden encontrar muchas posibilidades de aprendizaje en razón de la variedad de materiales” (Loughlin, Suina 1987; 149).

Con respecto a la organización del tiempo es necesario reconocer tres aspectos:

- 1) tiempo personal del niño. Es necesario reconocer el ritmo para realizar actividades, juegos, preocupaciones, deseos, comunicarse con otros, etc. De los alumnos.
- 2) tiempo colectivo. Aquí hay una relación del tiempo, con actividades de planeación. Los niños y docente deciden lo que van a hacer, cuando y cuanto tiempo. De esta manera se propicia que el niño organice la sucesión de hechos, tome conciencia de la duración y los registre cuando se hace la planeación de los juegos o actividades.
- 3) tiempo libre. Aquí hay necesidad individual o colectiva de moverse y poder realizar juegos o tareas con espontaneidad.

Con la organización del espacio, material y tiempo; permite al maestro promover y guiar las experiencias de aprendizaje del niño, creando ambientes estimulantes que

le permitan expresar, a través del juego, sus ideas y afectos, así como aumentar su seguridad y confianza.



### CAPITULO 3 EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR

Durante décadas se ha buscado una transformación en el sistema educativo para elevar la calidad de la educación y llevarla a todos los grupos sociales.

Los niveles de preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica, aquí se adquieren valores, conocimientos y competencias intelectuales que permiten aprender permanentemente, en ella se despiertan la curiosidad y el gusto por el saber y ser; forman hábitos de trabajo individuales y de grupo. El valor de una buena educación, habrá de reflejarse en la calidad de vida personal y comunitaria, la capacidad de adquirir destrezas para la actividad productiva y el aprovechamiento pleno de las oportunidades de estudio en los niveles medio superior y superior.

La cobertura y calidad que pretende la educación básica es garantizar una política integral para cumplir los objetivos de la educación nacional y ofrecer un aprendizaje eficaz, por lo que los planes y programas de estudio han sufrido reformas, en cuanto a contenido, materiales educativos y estrategias para orientar la práctica docente.

La educación preescolar, constituye el primer nivel que conforma el Sistema Educativo Nacional. A lo largo de su trayectoria, se ha reconocido como un nivel formativo; porque durante los primeros cinco años de vida del hombre se dan las bases de su personalidad, de su carácter y se desarrolla como ser individual y social.

El programa de educación preescolar, entre sus principios tiene contemplado el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización.

Los fines del programa, son basados en el Artículo 3º Constitucional, el cual define los valores que se deben formar en el individuo y los principios en los que se constituye nuestra sociedad, para así tener un desarrollo individual y social es decir, que la educación que se imparta debe desarrollar armónicamente las facultades del ser humano y por otro lado, la convivencia humana, como la expresión social del desarrollo armónico, para realizar el bien común.

Por lo tanto en el jardín de niños, se da el inicio de una vida social y cultural, basándose en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, procurando los cambios de la modernización educativa.

Sin embargo, este programa está enfocado en la teoría psicogenética, considerando como marco de referencia, el favorecer el desarrollo integral del niño. Esta opción "incorpora un análisis de los aspectos externos del individuo y los efectos que produce así como el proceso interno que se va operando, como se va construyendo el conocimiento y la inteligencia en la interacción del niño con su realidad" (S.E.P. Libro 1. 1981;14).

También se busca que la acción educativa se realice con mayor creatividad y autonomía, respetando al máximo las pautas del desarrollo infantil; de esa manera se ubica al niño dentro de su entorno como ser activo de su educación y al docente como guía y facilitador del proceso educativo.

Es necesario establecer un mismo criterio en la fundamentación teórica y metodológica, para llevar a cabo el proceso educativo del nivel preescolar, de acuerdo a las necesidades del niño y los objetivos que pretenden cada uno de ellos.

La educación preescolar, propicia experiencias diferentes, para que el niño actúe y logre sus propios descubrimientos; los niños entran en contacto con una institución, en donde la organización, reglas, dinámica y formas de relación son muy diferentes a los de su familia. Aquí se facilita el aprendizaje y situaciones adecuadas, para que el niño entre en contacto y establezca interacciones con la realidad, que para él son valiosas en su formación.

Por lo tanto en el jardín de niños, viene a representar, como ya se mencionó anteriormente, su primera experiencia con la sociedad y para que el niño tenga esos intercambios, el juego cumple con esta función, pero lo hará de manera espontánea y placentera para que pueda recordar las situaciones que ha vivido.

### 3.1 Fundamentación teórica del programa de educación preescolar.

Este programa de preescolar tiene un enfoque psicogenético, en donde se propone dar una educación que permita el desarrollo de la personalidad, crear las condiciones ambientales necesarias para construir un ser individual acorde a la sociedad, es decir la formación de la personalidad autónoma de un individuo.

El desarrollo es complejo y la formación de estructuras mentales requiere de una base emocional que anime al niño a actuar.

La seguridad e independencia son básicas para interactuar con el medio. La cooperación implica el realizar operaciones mentales en donde intervienen aspectos afectivos, sociales, cognoscitivos y motores del desarrollo.

Piaget dividió su estudio del proceso de desarrollo, en diferentes etapas, de acuerdo a las características en ciertas edades.

- Período sensomotriz (nacimiento hasta los dos años). El niño a esta edad no tiene conciencia del yo, de lo que forma parte él mismo y su entorno. Sus conocimientos son modelos innatos de conducta, como la succión prensión y su tosca actividad

corporal. Su sentido de permanencia, solo lo hace mientras tenga a la vista un objeto y en el momento que desaparece deja de existir para él.

Su pensamiento solo se encuentra alrededor a sus experiencias sensoriomotrices. En el momento que adquiere el lenguaje amplía su mundo, así como el dominio de caminar, a los dos años ya ubica un objeto separado de su persona y lo recuerda en su ausencia (descentración), se encuentra preparado para el siguiente período.

· Período preoperatorio (2-7 años aproximadamente) . El niño desarrolla la capacidad de construir su idea de todo lo que le rodea esta concepción la hace a partir de las imágenes que recibe y guarda, los interpreta, utiliza, para anticipar sus acciones, pide lo que necesita y expresa lo que siente, sobre todo a medida que el lenguaje se va desarrollando.

La función simbólica se manifiesta, cuando el niño comienza a emplear símbolos, actuar en juegos simbólicos, a utilizar palabras y a elaborar dibujos. Ginsburg, H. (1986; 63) "El símbolo mental puede incluir imágenes visuales o auditivas y se consideran como la imitación interna del objeto percibido; el símbolo es un significador", representa algo para el niño y requiere una acomodación a los esquemas ya elaborados.

El juego simbólico es la imitación de la conducta de otros, debe acomodar o reorganizar sus estructuras, para transformar su experiencia en forma creativa, es decir el niño cambia la realidad según sus deseos. Este juego se caracteriza por ser egocéntrico, no intercambia ideas, no toma en cuenta el punto de vista de los demás. Cuando el niño utiliza mejor su vocabulario tiene estructurado un mayor número de conceptos. Así va surgiendo el lenguaje social, se empieza a entablar el diálogo con los demás. El pensamiento del niño va de lo concreto a lo abstracto, evoluciona la construcción del tiempo y espacio, esto hace que el niño sitúe sus acciones en el presente, pasado y futuro.

El dibujo es una representación de su realidad, a la vez esta actividad tiene relación con el desarrollo motor, ya que si se quiere imitar lo que ve, necesita controlar los movimientos y hacerlos cada vez más finos para hacer los trazos que se desea. Esto permite al niño reflejar su comprensión de lo que le rodea, le interesa, preocupa o desea.

A partir de su experiencia, inicia el descubrimiento de relaciones, a partir de la necesidad de afirmarse hace sus diferencias respecto a otras, lo cual hace que se vuelva un investigador permanente, desea conocer todo, dominarlo y relacionarlo con él mismo. Cuando al niño se le dificulta manejar un plano verbal y conceptual las relaciones que fácilmente las realizaba en plano de la acción; se enfrenta a obstáculos que los tiene que superar a través de la reflexión, de utilizar un

razonamiento lógico, que le permita hacer una conclusión a partir de verificar y anticipar resultados. Esto da indicios de que el niño puede pasar al siguiente período.

· Los periodos de las operaciones concretas (7-11 años aproximadamente) y el de operaciones formales (11 años en adelante). El niño estará en condiciones de seguir construyendo su pensamiento, dependiendo de su evolución genética y de la oportunidad de experiencias que se le den en donde pueda equivocarse y volver actuar y así construir su propio conocimiento y su autonomía.

En base a la concepción psicogenética, se desarrolló el programa de educación preescolar; pero en el año 1992 se reorganizaron los contenidos, materiales y estrategias para apoyar la práctica docente.

Actualmente en este programa se distinguen cuatro dimensiones del desarrollo infantil que son: afectiva, social, intelectual y física; en donde cada dimensión considera diferentes aspectos de la personalidad del niño, sin pretender por ello, que se desarrollen por separado; al contrario se dan armónicamente para propiciar un desarrollo integral, es decir si al niño se le concibe como un ser biopsicosocial porque está "constituido por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo a sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente" (S.E.P. 1992; 11).

Esto nos indica que el desarrollo del niño es un completo balance que debe estar equilibrado de acuerdo a las características que tiene cada niño, por lo que también cada una de las dimensiones de desarrollo al encontrarse unidas, van a lograr en el niño un armónico proceso de construcción.

Uno de los principios más importantes en que se basa el Programa de Preescolar, es la globalización, en donde se considera el desarrollo infantil como proceso integral, (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales) dependen uno de otro. El niño se relaciona con su entorno social desde una perspectiva totalizadora, la realidad se le presenta en forma global. Poco a poco pero va diferenciándose del medio y distinguiendo los diversos elementos de la realidad, para conformarse como sujeto con su propia identidad.

Este principio de globalización se refiere a la perspectiva:

· Psicológica: se refiere a cómo captan la realidad por totalidades, los niños; esto significa un pensamiento sincrético, para después hacer un análisis de las partes y finalmente una síntesis para reintegrarlos posteriormente.

- Social: ver una misma realidad desde distintos puntos de vista. Aquí se madura y se hace crecer la inteligencia hacia nuevas representaciones y se fomenta la socialización, comprensión y tolerancia.

- Pedagógica: se propicia la participación activa del niño, estimulando a que reestructure nuevos conocimientos, en relación de lo que ya sabe con lo que está aprendiendo. El docente debe organizar su interacción con los niños de acuerdo a intereses, propuestas, avances y retrocesos para llevarlos a la construcción de aprendizajes significativos.

Todo esto implica que la participación del niño se da en forma total. El niño actúa, juega como sujeto completo, es decir no participa en pedacitos (aspectos motores, afectivos o sociales) o que tengan que estimularse por separado. Tiene un pensamiento donde todo se relaciona con todo, su conocimiento implica una reflexión analítica y al establecer relaciones con lo que ya sabe y con lo que va a aprender le permite construir significados más amplios.

El acercamiento del niño con su realidad, va a provocar que tenga el deseo de comprender lo que sucede en ella, y lo que va a hacer a través del juego, en él, se va a detectar la realidad interna y externa, es decir que se verán los deseos, necesidades, sentimientos, afectos e impulsos del niño.

Con el juego el niño tiene un desarrollo físico, psicológico y social, a través de las relaciones afectivas, esto le produce una sensación de bienestar, curiosidad y creatividad para adquirir conocimientos y habilidades.

En el capítulo cuatro se dará una detallada explicación del juego, como un recurso para obtener aprendizajes significativos para alcanzar metas concretas en forma placentera y espontánea.

Ya que es el tema fundamental, por el cual se realizó esta tesina.

### 3.2 Propósitos de la educación preescolar.

A partir de las modificaciones en el año 1992, al programa de educación preescolar, año con año se han continuado con los cambios, y en el ciclo escolar anterior se hicieron a la planeación, esto con el fin de mejorar la participación, formación y aprendizaje de los niños, como a la organización en la acción de la educadora.

Uno de esos cambios son los propósitos, es decir lo que conocemos como objetivos, estos están basados en el Artículo 3º Constitucional y el Artículo 7º de la Ley General de Educación.

Estos propósitos, citan las competencias, hábitos, conocimientos y valores que deben adquirir los niños y así propiciar aprendizajes complejos, que los prepararán para que ingresen a otros niveles educativos.

Los propósitos ya están bien definidos, por lo tanto no pueden ser cambiados, ni modificados. (ANEXO 1). Sin embargo pueden ser jerarquizados de acuerdo a las necesidades y características del grupo y contexto en que se realiza la labor educativa.

Para comprobar si se ha logrado satisfactoriamente un propósito, es necesario referirse a los indicadores, los cuales son hechos, actos, actitudes, comportamiento que definen el desempeño de lo que se espera lograr; es decir las señales que muestran el avance de los niños sobre lo que saben o hacen. Permite observar y evaluar la situación actual y detectar las diferencias entre la realidad y los propósitos que se plantean; y con esto se reconoce las necesidades educativas a satisfacer.

Además se pueden diseñar estrategias para favorecer los avances en los logros de los niños.

Ya que para valorar el estado actual de los niños, hay que tener en cuenta a un conjunto de indicadores para cada uno de los propósitos, por que uno solo, no refleja la realidad de conocimientos, hábitos, habilidades y valores.

Para plantear los indicadores, es necesario tener en cuenta la edad y contexto de los niños, ya que no se puede esperar la misma actitud y manifestaciones de niños de 3 años a uno de 4 ó 5 años.

Es importante aclarar que los indicadores no son propósitos a lograr, sino señales que en su conjunto dan cuenta del logro de un propósito. (ANEXO 2).

Para lograr los propósitos, la educadora debe propiciar y crear un ambiente favorable, para que los niños puedan desarrollar todas sus facultades con seguridad, y se puedan tomar las decisiones más acordes para solucionar los contenidos y opciones metodológicas.

### 3.3 Contenido de la educación preescolar.

Los contenidos son los medios que se toman en cuenta diariamente, es decir el "que se va a enseñar" para lograr los propósitos educativos.

Si los niños al interactuar con personas, objetos, medio ambiente, el descubrir sus posibilidades y limitaciones con su cuerpo; le van a producir experiencias que le permitan conocer la realidad en la que vive.

Estas experiencias son la guía para que la educadora seleccione y organice los contenidos; a partir de lo que los niños hacen o experimentan.

Los contenidos están conformados en tres grupos: 1) Yo y los otros. 2) La naturaleza y la Tecnología. 3) La comunicación y la representación. (ANEXO 3).

### 3.4 Opciones metodológicas del programa de educación preescolar.

El programa toma mucho en cuenta a cada niño como ser único pero a la vez diferente de los demás, tienen derecho a expresar sus ideas y sentimientos libremente; asimismo, a ser atendidos, entendidos y respetados como tal.

El niño al estar en un ámbito de relaciones, se puede entender su desarrollo, sus aprendizajes y a él como ser humano.

Por lo tanto son la pauta de la organización y realización del trabajo escolar que tiene que estar de acuerdo con la idea de lo que queremos lograr con los alumnos.

Al realizar actividades en forma organizada con el grupo, se propicia la participación ordenada en forma colectiva, pero a la vez da la posibilidad de expresión y realización individual. Para tomar decisiones alumno – educadora, se deben apoyar en las experiencias significativas y de interés de los niños, la habilidad para aplicar una metodología por parte del docente y el contexto educativo.

Las opciones metodológicas que se manejan en preescolar son:

- Centros de interés.
- Areas de trabajo.
- Talleres.
- Proyectos.
- Situaciones.
- Unidades de trabajo. (ANEXO 4).

La elección de una de estas opciones va a partir de los avances del grupo, de la variedad de experiencias que se puedan dar, ofrecerles diferentes formas de organización del trabajo y acercarlos lo mejor posible a la realidad. Al tener en cuenta estos puntos van a permitir alcanzar los propósitos de este nivel.

La elección de cómo enseñar es una decisión de acuerdo a las necesidades del grupo, dependiendo de cada situación.

Al organizar juegos y actividades, los niños van a interactuar activamente con el ambiente, a reflexionar y elaborar nuevos significados, se favorece la comunicación y confrontación de ideas para que surjan nuevos aprendizajes.

Con el juego se propicia una gama muy amplia de oportunidades para interactuar con diferentes aspectos de su mundo; las experiencias que surjan, serán el origen de las representaciones mediante la variedad de espacios y materiales que interviene durante el desarrollo de una opción metodológica.



## CAPITULO 4 UNA EXPERIENCIA DOCENTE

Los niños son curiosos por naturaleza y están deseosos de aprender, quieren tocar, saborear, oler, ver y oír todo lo que les rodea, por esto, el juego es una necesidad e interés, que les va a dar una experiencia de aprendizaje y sobre todo les enseña cosas acerca de su mundo, las personas y objetos.

El juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades, conceptos, enriquecer su proceso de socialización, su lenguaje, regulador de la afectividad y como instrumento para el desarrollo de las estructuras del pensamiento; en pocas palabras, el juego es el medio por el cual se va a organizar, desarrollar y afirmar la personalidad del niño.

El juego es un elemento valioso para el niño, porque adquiere diferentes experiencias, ya sean afectivas, intelectuales o físicas que logran enriquecer el desarrollo de su personalidad.

Dentro del jardín de niños, he podido darme cuenta de que algunas veces se realizan actividades en donde los niños hacen las cosas mecánicamente, por ejemplo que solo se ejerciten sus habilidades manuales dándoles algo para colorear, recortar o con plastilina sin ningún motivo en especial; también el que repitan números o colores y así podemos seguir dando ejemplos; esto nos demuestra que se hacen actividades que no están planeadas y no se toma conciencia de la labor educativa realmente.

Esto me llevó a cuestionarme sobre mi trabajo, y pude darme cuenta que no; esto provocó el buscar las mejores alternativas para que los niños pudieran tener las mejores posibilidades y así construir su propio conocimiento a través de su acción con todo lo que les rodea.

Cuando hay apatía o por no molestarse en preparar el material que se requiere para llevar a cabo las actividades para el logro de los propósitos educativos, se comete un gran error.

Dentro de los recursos que me permitieron mejorar mi labor educativa es el juego, por que es la actividad más natural del niño; por medio de él se obtienen aprendizajes significativos, se proponen metas concretas a realizar de manera agradable.

Cuando se proponen y realizan las actividades en forma de juego, los niños realmente tienen interés por participar, opinar, organizar y llevarlos a cabo junto con la educadora; una de las cosas más importantes que se tienen que tomar en cuenta al planear, es el nivel de madurez de los niños; para no forzarlos realizar juegos que no comprendan, sobre todo los que se refieren a la dimensión intelectual, en el aspecto de la construcción de relaciones lógicas.

Durante los últimos años de labor, he podido darme cuenta y comparar a algunos niños; por un lado niños muy activos y que han tenido toda clase de oportunidades para realizar cualquier tipo de juegos, porque sus padres en forma inconsciente o consiente les han proporcionado los medios para que realicen sus actividades lúdicas antes de ingresar al jardín de niños.

Por otro lado hay niños en donde se les ha limitado para realizar sus juegos, esto se debe a diferentes factores; por citar algunos, es el de que ambos padres trabajen y el niño/a están a cargo de la abuelita o vecina y con tal de que no den lata, los ponen a ver la televisión o que se vayan a la calle a "jugar". Otra causa es, que madres solteras, por tener que trabajar todo el día, los encierran o se los llevan a sus trabajos y para que no causen problema, los mantienen haciendo dibujos o coloreando algún libro.

Así podemos seguir enumerando causas que provocan que los niños sean tímidos, que dependan mucho del adulto para realizar algo o que sean muy pasivos para intervenir en algún juego con sus compañeros.

Al darme cuenta de estos problemas, me surgió la idea de hacer una comparación de estos niños; hice un seguimiento de niños pequeños de primer grado y que posteriormente pasaron conmigo a tercer grado.

Para realizar esta investigación se recabó información por parte de los padres de familia, se fomentaron y planearon actividades en forma de juego y sobre todo una constante observación, en la conducta de los niños que me fueron dando la pauta para hacer los ajustes necesarios y elegir los juegos más adecuados, para fomentar la dimensión intelectual, sin dejar a un lado las otras tres dimensiones.

La mucha o poca experiencia que he obtenido, me ha demostrado que el juego es un recurso muy importante, para realizar actividades que apoyen en el logro de los propósitos educativos, que se proponen en el nivel preescolar y de esa manera lograr con mayor éxito el proceso enseñanza – aprendizaje.

Es por esto que se realizó esta investigación, para darme cuenta de la gran importancia que tiene el juego en la etapa preescolar y enriquecer sus experiencias de aprendizaje en beneficio del desarrollo total de su personalidad.

A continuación se entrará de lleno, sobre toda la investigación documental que se hizo del juego.

#### 4,1 Definición de juego.

Etimológicamente la palabra juego, proviene de "lúdico o lúdrico", que procede del latín "ludus" y quiere decir diversión infantil; juego (UPN. 1988; 134).

El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas. ( Del Pozo 1979; 20).

El juego es un fenómeno global, libre, vital que se caracteriza por ser una actividad placentera, espontánea, voluntaria, que propicia que el niño explore el mundo y entable relaciones con su grupo social, recibiendo mensajes de su cultura y con esos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes, con esta libre acción, se desarrolla la creatividad, esto va a ayudar para que se de el aprendizaje; sin dejar a un lado la habilidad de coordinar distintos puntos de vista para que se desarrolle su pensamiento, su afectividad y un desarrollo físico.

El juego es un medio por el cual, se pueden observar cambios de comportamiento en el niño, maneja conceptos para que los pueda comprender, expresar y así desarrollar integralmente todo su ser.

#### 4.2 Concepción del juego de acuerdo a diferentes autores.

Se hizo una breve descripción, sobre las corrientes más importantes que yo consideré; en donde hay un interés por el desarrollo psicológico del niño, desde el punto de vista intelectual y afectivo; pero especialmente el valor educativo y los procedimientos que le dan al juego.

La actividad lúdica era valorada desde épocas remotas: Aristóteles vio el juego como felicidad y virtud. Platón le dio valor educativo y graduó los juegos según la edad del niño.

Rousseau, ubicó al juego dentro de la naturaleza infantil, ya que es el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad, porque para él era importante la libertad y creatividad humana. Kant, hace una relación del juego con la actividad estética, ya que produce placer y favorece la salud.

Jean Paul Ritcher, considera al juego como: "una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente los aspectos creadores" (Abbagnano 1982; 479). El autor dice que el niño descubrirá su armonía espiritual, es decir sus alcances, estableciendo un orden propio.

Federico Froebel, define al juego infantil con: el producto más puro y espiritual del hombre. Se basa en el juego para desarrollar una teoría educativa organizada y sistematizada, en donde se realizan actividades y materiales a los que denomina dones y ocupaciones. Con Froebel, el juego era la primera manifestación natural del niño; la pelota, era el símbolo de la unidad; después pasa al cubo porque era la diversidad y la muñeca era la vida. Con los juguetes graduados, se inicia el alma infantil en forma inconsciente y concreta. Los juegos gimnásticos acompañados con cantos, permiten juzgar, corregir y dirigir al niño; ya que son juegos dramatizados, porque son hechos de la vida y necesita que el niño observe y después imite, porque es una tendencia natural y espontánea.

Para Decroly, el juego favorece las asociaciones y comparaciones mentales, ya que proporciona la atención voluntaria. Por medio de los juegos, el niño realiza comparaciones y asociaciones, porque trae a su mente recuerdos abstracciones y juicios, se desenvuelve la atención a partir de la espontaneidad y de esa manera se prepara para la vida. La energía del niño y su estructura hereditaria, para favorecer su adaptación, curiosidad, imitación y adquisición de coordinaciones, lo hace a través del juego.

Los juegos educativos sirven para desarrollar ideas en los intereses de los niños. Se realizan en un ambiente de confianza y se favorece por la elección de ocupaciones y colaboración activa, así como la iniciativa, responsabilidad y solidaridad. Decroly clasifica los juegos en:

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| - visuales         | - auditivomotores          |
| - motores          | - iniciación de aritmética |
| - noción de tiempo | - iniciación de la lectura |
| - gramática        | - comprensión del lenguaje |

Para Stern, "el juego en el niño cumple la importante misión de ser curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles" (Sierra . 1984; 11).

En términos biológicos, el juego es como el agente para desarrollar potencialidades y prepararlos para su ejercicio en la vida. En términos psicológicos, el juego se considera como una actividad necesaria y espontánea del niño. Juegos individuales y sociales.

En Claparede, el juego tiene valor pedagógico, demostró que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo. " El juego es el trabajo, el bien, el deber, ideal de la vida, la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más" (Chateau, 1971; 23).

Para este autor la infancia sirve para jugar y para imitar. Gracias al juego crece el alma y la inteligencia; si la tranquilidad y silencio del niño se anuncian a menudo se

provocarán grandes deficiencias mentales; ya que un niño que no puede jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

Para Freud, los juegos son proyecciones y deseos; compuestos en actos y conflictos desagradables con el fin de dominarlos. La personalidad del niño está basada en el juego y la fantasía, ya que revelan algo de la vida y la motivación de éste.

En Piaget, el juego está relacionado con el desarrollo de la inteligencia. Se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación para que se dé una equilibración. Cuando en el niño predomina la asimilación, es porque relaciona la percepción con la experiencia y la adapta a sus necesidades y es entonces cuando se da el juego. Cuando predomina la acomodación al objeto surge la imitación.

La clasificación que hace Piaget a los juegos son:

- juegos sensoriales de 3 a 5 meses.
- juego motor de 8 a 12 meses.
- juego de imaginación alrededor de 3 años.
- juegos intelectuales inicia 4 ó 5 años y predomina a los 12 años.
- Juegos sociales inicia 5 ó 6 años hasta la adultes.

Para Vigotsky, el juego es una necesidad que el niño tiene al no poderlo satisfacer inmediatamente.

En la etapa preescolar, la imaginación y la realidad van tomando gran importancia, porque provocan libertad en la actuación del niño, en las cuales se van a dar ciertas reglas de conducta que no están establecidas previamente, sino que surgen de la misma imaginación, es decir que el niño juega en una situación real y representa un papel o rol y debe observar las reglas de conducta reales, por ejemplo: cuando juega a la mamá.

También es importante señalar, que el niño en sus juegos hace una separación de objetos con el significado de la acción; por ejemplo; una caja se convierte en un carrito (transferencia de significado). De esta manera, el juego sustituye una acción por otra, lo mismo que un objeto por otro.

Cuando el niño juega hace lo que más le gusta o lo que le produce placer, pero también aprende a seguir o respetar ciertas reglas evitando sus impulsos y así el juego se convierte en un máximo placer, prolongando su atención e interés

El juego con regla, aunque contiene ciertas reglas de conducta, también contiene una situación imaginaria, es decir cuando la imaginación y juego se regulan por normas, se suprimen algunas posibilidades de acción libre. Con estos juegos se favorece la socialización, compañerismo, dominio de sí mismo, triunfos, derrotas, etc. El niño va a tener una necesidad, en donde va a tener una ruptura entre su organismo y el ambiente, que le va a permitir buscar un equilibrio a través del juego.

Permite al niño vivir en un mundo irreal, en donde cobra cierta realidad gracias a su imaginación, por lo tanto es un escape social, mental y emocional; además le permite ensayar el papel que desea para su vida futura.

El juego se considera una tendencia, porque el individuo durante toda su vida lo toma como medio de recreación y una reorganización en sus conflictos.

#### 4.4 El juego en la educación preescolar.

El juego tiene funciones importantes para la educación, como actividad del pensamiento, agente del desarrollo individual y social y como transmisor de ideas.

El juego en la etapa preescolar permite y facilita a la educadora, convivir con los niños, en donde se pueden expresar libremente; de esa manera se puede observar, la personalidad, su formación cultural, pero sobre todo las acciones y actitudes, que son valiosas para construir de mejor manera a su trabajo intelectual, de confrontar sus emociones, de crear y reelaborar sus experiencias, para que de esa manera se produzca una autodefinición.

Con el juego, el niño logra equilibrio en su desarrollo afectivo e intelectual a representar alguna situación vivida, ya que puede manifestar sus ideas, sentimientos y emociones.

Es necesario ejercitar el uso de la inteligencia con un sentido analítico, crítico y reflexivo y le proporcionarán nuevas experiencias, y a través de ellas aprenderán valores como el compañerismo, justicia, amistad, etc., que son fundamentales para una buena formación educativa.

Cuando la educadora estimula la inteligencia del niño, éste se manifiesta en todas sus acciones, es decir que refleja la vida que le rodea, al interpretar papeles y las relaciones entre sus compañeros, en pocas palabras imita actos, palabras, razonamientos que se encuentran cerca de él.

Para adquirir y precisar conocimientos, es necesario hacer ver en los niños, nuevas facetas de lo ya conocido, descubrir detalles, incitarlo a que reaccione con variantes en el juego, ante lo nuevo.

De esa manera la asimilación del conocimiento es eficaz para pasar de la ignorancia al conocimiento a través de las explicaciones, indicaciones y juicios de la educadora.

Con el juego se propicia una actividad mental dinámica, tiene su expresión en el análisis de la realidad, más veraz y coherente, es decir que los niños determinan el problema de su juego, el tema, el ponerse de acuerdo para elegir el rol a representar, el elegir y preparar los objetos necesarios para utilizarlos en el juego que van a iniciar.

Es importante señalar que los niños combinan la ficción con la realidad, porque no solo reflejan lo que no existe, sino también lo que quieren, entran en acción: la ilusión, esperanza, deseo y objetivo, de ahí que el juego sea muy emotivo.

La ficción es un proceso activo, creador y transformador, establece nuevas conexiones en sus conocimientos porque adquieren y proporcionan una gran alegría en los niños.

Al realizar juegos, se generan situaciones de aprendizaje que son muy significativas y propician la formación de la personalidad, patrones de conocimiento y la afectividad que si se dejan a un lado posteriormente es muy difícil de modificar.

El juego como recurso didáctico es muy importante para educar y desarrollar a los preescolares, pero siempre y cuando se incluya en el proceso pedagógico en forma orientada y dirigida. La educadora selecciona y planifica el contenido que debe ser asimilado por los niños en el juego, determina con precisión las tareas a realizar, las acciones, reglas y el resultado propuesto. Pero sin alterar su originalidad y su carácter creador.

La educadora, cuando guía el juego logra influir en la personalidad del niño: en su conciencia, sentimientos, voluntad, comportamiento; y lo utiliza con un fin educativo.

La educadora utiliza el contenido de los juegos para formar en los niños una relación con la realidad; les enseña reglas para comportarse, cómo los asimilan; cualidades como iniciativa, honestidad, firmeza y también todas las interrelaciones que la vida le proporciona.

#### 4.5 El juego como trabajo en el nivel preescolar.

Como ya se mencionó, el desarrollo del niño se realiza a través de la interacción con su medio; la maduración que va adquiriendo favorece su desarrollo integral. Es necesario propiciar acciones del niño con los objetos, para que se exprese y así surja su creatividad, iniciativa y curiosidad, es decir que en el juego surge la necesidad de crear juguetes u objetos en las actividades programadas y posteriormente jugar con ellos.

El juego acostumbra al individuo a realizar esfuerzos físicos y psíquicos que sean necesarios para el trabajo. En otras palabras, en el juego – trabajo, el niño requiere de un esfuerzo para resolver problemas, preguntas y establecer relaciones para tener en cuenta otros puntos de vista.

Cuando simboliza sus ideas a través del juego; tiene valor afectivo porque sus experiencias tienen un impacto emocional y surge como una necesidad interna puede representar hechos, acciones, movimientos, expresiones de fenómenos naturales o diferentes sonidos.

Para el niño casi toda actividad es juego y éste desempeña lo que representa el trabajo para el adulto. No le gusta el trabajo forzado y sin un fin, no le agrada gastar su esfuerzo sin obtener un resultado. Es un verdadero trabajo; por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio de la acción; pero sobre todo es una forma de expresarse y de crear cosas.

Con el juego se actúa, prueba y practica los trabajos manuales y obligaciones, ya que de esa manera cada uno de los niños obtienen diferentes experiencia y posibilidades de elección, para que juegue como adulto y pueda entender e interpretar el juego.

Para el niño, los logros y aciertos en sus actividades de juego, le harán sentirse muy bien, tener seguridad para reafirmar su personalidad y sobre todo gusto por realizar el trabajo manual o el juguete.

#### 4.6 Graduación de los juegos.

La clasificación de los juegos, se diferencian por su contenido, por sus características particulares y por el lugar que ocupan en la vida de los niños y en cierta medida son dirigidos por la educadora.



Para clasificar los juegos, se toma en cuenta el nivel de madurez y aprendizaje que manifiesten los niños,

Al graduar los juegos, se tiene una secuencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para que el niño alcance la adquisición de conceptos.

En el proceso de enseñanza se requiere:

- Reconocer y ubicar las características nuevas con imágenes anteriores (memoria).
- Asociar y encontrar características, para relacionarlos con otros elementos (análisis).
- Clasificar y obtener semejanzas y diferencias.
- Aplicar y transferir el concepto adquirido, a una situación nueva.

En el proceso de aprendizaje se quiere:

- Captar diferencias y semejanzas (captación visual).
- Conceptualización y asimilación del concepto por parte del niño.

Al combinar la enseñanza y aprendizaje se produce una secuencia en este proceso y se llega a la formación de conceptos.

Ahora, si el tema de este trabajo es favorecer la dimensión intelectual a través del juego y el constructivismo. Es importante aclarar los aspectos de esta dimensión.

Para que se de la construcción del conocimiento en los niños, se realiza a través de la interacción que tiene con los objetos, personas y situaciones que a la vez, les permite descubrir cualidades y propiedades físicas de las cosas y las puedan representar con símbolos; el lenguaje, el juego y el dibujo que son los medios para expresar lo que ha aprendido.

"El aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros". (S.E.P. Bloques. 1993; 17).

Las relaciones lógicas, las construye a través de la psicomotricidad, lenguaje, afectividad y sociabilidad, esto le ayuda a resolver problemas de acuerdo a su edad.

Los aspectos de esta dimensión son:

- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas:
  - \* Matemáticas: clasificación, seriación y conservación de número.
  - \* Lenguaje oral y escrito.

- Creatividad.

Para favorecer esta dimensión, se dará una breve descripción de algunos juegos, sin olvidar que estos pueden apoyar no solamente un aspecto sino varios a la vez.

### Matemáticas y Creatividad

Los juegos de construcciones son una de las actividades que prefieren los niños porque lo disfrutan y es el producto de su trabajo, lo ayuda a afirmarse con el éxito logrado en su obra y fomenta la creatividad. (material de plástico para ensamblar, de madera, cuerpos geométricos). Se establecen relaciones espaciales: alto-bajo largo-corto.

Los juegos de mesa, amplían las capacidades cognoscitivas, desarrollan la inventiva, la atención y el cumplimiento de reglas, esto enseña a controlar los impulsos, la capacidad de competir y de esperar su turno; este control no es fácil, lo logra con la experiencia; algunas veces debe, gradualmente aprender a perder, ya que no siempre se gana, de esa manera adquiere confianza en sí mismo. (Oca, dominó, lotería, memoria, etc.).

Dentro de estos juegos, hay elementos competitivos como: destreza, exactitud y rapidez (ensartar, bolos, trompo, palillos chinos, etc.).

Los juegos con plastilina, masa, arcilla, etc., permite la liberación de impulsos, proyectar conflictos, creatividad y favorece la socialización de los niños que se les dificulta la integración.

Lenguaje escrito, oral y función simbólica.

Los juegos con letras y números deben realizarse solo con los niños que estén interesados en ellos. Les lleva tiempo familiarizarse con las letras y números, cuando se acostumbran a ver las formas y aprenden sus nombres.

Los juegos rítmicos se realizan con movimientos a través de rondas y canciones, en donde se realiza la mímica, y representación, imitación y dramatización. Las canciones infantiles abordan temas que se relacionan con el quehacer cotidiano (ir de compras, tomar el autobús, etc.) y son formas de estimular la imaginación y fantasía, así como la creatividad.

Las rondas ayudan a que surja el interés por jugar coordinando sus movimientos con sus compañeros.

El juego dramático y juego del lenguaje, ayudan al niño a expresarse libremente, escuchar lo que dice otro, esperar turno para hablar, estimular la comunicación, crear

preguntas acerca de los personajes y situaciones, también enriquece el vocabulario e interés por los libros y cuentos; con el juego dramático el niño ejercita la atención y la capacidad de concentración, imaginación o fantasía, en donde adquiere un sentido de reafirmación de sí mismo y de imaginarse cuando asume otro rol.

En general estos son algunos juegos que fomentan la dimensión intelectual, ya que hay infinidad de juegos, y además fomentan otras dimensiones.

Sin embargo no hay que olvidar, que conforme el niño va teniendo mayor edad se van interesando por juegos más complejos que requieren mayor actividad intelectual.

Después que la educadora ha observado la madurez, necesidades del grupo, el material que requiere y lograr los propósitos educativos, se podrá elegir un juego.

Es importante despertar el interés de los niños: primero es el presentar el material para propiciar en el niño una reacción y diga lo que sabe, corregir los errores y formular preguntas para que exprese su punto de vista.

Después se explican las reglas o normas del juego, se ejemplifica y ejecuta; utilizando un lenguaje sencillo y adecuado para que los niños lo entiendan fácilmente.

Si los juegos son colectivos o individuales es necesario estimular la participación en forma ordenada.

El avisar cuando va a terminar el juego; el niño se ubica en la situación temporal, pero más que nada, el saber que cada actividad tiene un principio y un fin.

Otro aspecto importante es que los niños guarden el material, cuando ya no se utilice; esto da la posibilidad de fomentar hábitos de orden, aseo y responsabilidad.

Por último, si el interés y atención de los niños se mantiene por el juego; es pertinente recordar los aspectos más importantes del juego para fijar e integrar el aprendizaje y si se desea volverlo a jugar en otra ocasión.

#### 4.7 Evaluación.

La evaluación educativa, puede definirse como un conjunto de actividades que permiten emitir un "juicio" sobre una persona, objeto, situación o fenómeno, en función de "criterios" preestablecidos para posteriormente tomar decisiones acertadas.

La evaluación cumple la función de verificar y retroalimentar el proceso enseñanza – aprendizaje, en forma individual o grupal; proporcionando información sobre como se desarrolla la labor docente, adecuar los propósitos y medios de aprendizaje. De ésta manera se puede dirigir el avance de los alumnos hacia metas educativas que sean más adecuadas.

Dentro del jardín de niños, la evaluación se considera cualitativa, es decir que se toma en cuenta los procesos de desarrollo, la forma de relación del niño con su medio natural y social.

A través de la evaluación se puede ver cómo se logra el aprendizaje en los niños y de orientar estrategias didácticas. La evaluación es un proceso sistemático que permite determinar si se van o no alcanzando los propósitos educativos de este nivel.

Al realizar una evaluación cualitativa, la educadora debe buscar, investigar y analizar los elementos, características, posibilidades, limitaciones de los niños y contexto donde se desenvuelve. Esto permite identificar y dirigir la acción educativa.

La evaluación se lleva a cabo por medio de la observación y se realiza en diferentes momentos.

- 1) Evaluación inicial. Al inicio del año escolar; para obtener un perfil de cada niño, como grupal. Además se realizan guías de salud y entrevista a los padres de familia.
- 2) Evaluación continua o permanente. Observación constante de los niños que sean significativos y se anotan en cuaderno de observaciones grupales y modificación y ajuste de estrategias planeadas.
- 3) Evaluación final. Síntesis de las evaluaciones anteriores que se registran en el informe grupal (proyecto anual de trabajo) como informe individual. Esta evaluación permite determinar los logros, alcances y dificultades que se presentaron al término del ciclo escolar tanto de manera individual como grupal.

Para que se de el proceso de planeación, realización y evaluación. Es necesario que la educadora organice determinados juegos y actividades a realizar, contenidos, tiempo, espacio, materiales y técnicas; para que los alumnos puedan tener

aprendizajes significativos. Así la acción sistemática de observación y seguimiento del desarrollo de los niños durante el ciclo escolar, van determinando si se ha alcanzado lo planeado y lo realizado.

Con el juego se dan una serie de acciones de aprendizaje que se orientan hacia determinadas metas. Es decir que estas acciones o conductas son reacciones ante estímulos para que el alumno se pueda adapta: al medio.

Por medio del juego el niño puede analizar, relacionar, generalizar, manipular objetos, reunir materiales, movilizarse, así como mostrar sentimientos, valoraciones y formas de relación con el medio social. De esa manera se producen modificaciones, reestructuración en su conducta; en una palabra el alumno aprende.

Cuando la docente observa todo ésto, permite dar juicios de valor, así se rescata lo más significativo y nos proporciona cómo es el niño y las características del ambiente en que se desenvuelve.

De esta manera se establecen y diseñan metas y estrategias que permiten la organización y sistematización de la acción educativa. Sobre todo en la dimensión intelectual, con el juego se puede observar las dificultades o logros que van teniendo los niños en su aprendizaje

## CAPITULO 5 PROPUESTA ALTERNATIVA

Dentro de la labor educativa y las diferentes experiencias que he obtenido de ella, han permitido darme cuenta de los errores y aciertos que se cometen, pero también de detectar diferentes problemáticas que presentan los niños; esto ha provocado el buscar diferentes alternativas para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Y como ya se mencionó anteriormente la problemática de los niños pasivos o donde no se les ha fomentado el juego; en comparación con niños que si los realizan; me ha llevado a buscar los mejores recursos didácticos para favorecer el aprendizaje a mis alumnos.

Por medio del juego, se ha podido notar y puedo confirmar mi hipótesis, que es un gran apoyo para la construcción progresiva de conocimientos en el niño y al interactuar y obtener experiencias del medio que le rodea, son determinantes en su desarrollo intelectual.

Todo esto se puede lograr, como lo plantea nuestro objetivo; al establecer las mejores condiciones tanto físicas, afectivas y materiales; para propiciar con el juego el interés de los niños, para que vayan construyendo su propio aprendizaje.

De esta manera adquirirán satisfacción y seguridad para desenvolverse con éxito en su medio.

A la educadora le permite orientar y organizar el proceso de planeación, realización y evaluación educativa, es decir que guiará de mejor manera la participación del niño, para que surja en él, el deseo de aprender y favorecer todo su desarrollo; pero en este caso, su desarrollo intelectual.

Para tener una visión más clara sobre el aprendizaje tanto del grupo como individualmente, es necesario seleccionar y organizar los juegos de acuerdo a las necesidades de los niños, pero también es importante que ellos opinen, para así tomar acuerdos conjuntamente y los juegos sean del interés del niño y participen con agrado.

Todo esto me llevó a pensar cómo organizar los espacios, materiales y juguetes que ayudan a estimular el juego en el niño. Y la ludoteca responde a las necesidades para desarrollar la personalidad del niño.

### 5.1 Las áreas de trabajo.

Dentro del jardín de niños, las aulas están organizadas por áreas, esto quiere decir distribuir espacios, materiales y juguetes en diferentes zonas. Este espacio y su organización debe permitir en los niños el movimiento, uso de objetos y constituirse en un espacio común a todos y que los invite a actuar, experimentar, crear, investigar, descubrir, aprender y enseñarse entre ellos mismos. Pero el objetivo principal es el propiciar la interacción del niño con sus compañeros y con los objetos.

Cada área debe estar bien delimitada y para diferenciarla puede ser por medio de un estante, mueble con entrepaño, guacales, biombo, etc., o simplemente por algún tipo de decoración que distinga un área de otra. Debe haber flexibilidad en cada una de ellas, ya que la organización no es rígida y no siempre es lo mismo, pueden variar los objetos y materiales; o enriquecerse.

Esta forma de organizar el aula, permite a la educadora, promover y guiar las experiencias de aprendizaje del niño, creando ambientes estimulantes que a través del juego exprese sus ideas, afectos, seguridad y confianza.

### 5.2 Los juguetes.

Si el juego es una actividad fundamental para el niño, tanto en su vida cotidiana como en la educación formal, pero para que resulte más atractivo es necesario que se cuente con juguetes. El juguete puede ser irreal, esto es cuando el niño, transforma un objeto en otro, (transgresión imaginaria); un pedazo de madera se convierte en coche, avión o tren.

Cuando los juguetes son educativos, se desarrolla la imaginación; los juguetes son una herramienta útil, en la medida en que se satisfaga sus necesidades e interés. Los niños necesitan juguetes que sean diferentes; para distintas edades y distintos propósitos.

El juguete debe ser un medio para muchos fines; es decir que da la posibilidad de que el juguete pueda ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño. Si el juguete estimula al niño, en su juego y puede ser usado de diferentes maneras, se va a alargar el período de atención de cualquier niño. Los cubos son un ejemplo de este tipo de juguetes.

Según la variedad de los juguetes, los niños pueden encontrar posibilidades de aprendizaje; ya que les da la oportunidad de usarlos, de ver variaciones y hallar semejanzas entre diversas formas de materiales, esto da la posibilidad para elaborar conceptos para desarrollar destrezas y la creatividad.

Para establecer un área de trabajo, es dependiendo de los intereses y necesidades del grupo y un ejemplo puede ser:

- |                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| * Biblioteca                   | * Naturaleza        |
| * Expresión gráfico – plástica | * Aseo              |
| * Dramatización                | * Carpintería, etc. |

### 5.3 El área de la ludoteca.

Es necesario explicar brevemente que una ludoteca, es un espacio determinado dentro del salón de clase o un espacio específico dentro del plantel, en donde cualquier niño puede elegir y jugar juguetes prestados y utilizarlos para jugar con otros niños; estos juguetes son cuidadosamente seleccionados por el adulto. La ludoteca utiliza el juego y juguetes como medio educativo, para desarrollar la personalidad del niño, en donde es importante poder hablar, reír y moverse, siempre y cuando no se moleste a los demás, ya que se establecen ciertas reglas claramente establecidas. Los juguetes con los que se cuenta en una ludoteca pueden ser juegos de construcción, juguetes tradicionales, juegos de mesa y libros; todos deben ser agradables a la vista, divertidos, interesantes y seguros.

En este espacio de juego el niño decide con qué, con quién y por cuanto tiempo jugar, además de propiciar el aprendizaje de la interrelación con otras personas, permite el desarrollo natural de habilidades de representación de las cosas, motoras e intelectuales.

Con la ludoteca se enseña al alumno en forma divertida, el juego le proporciona elementos de aprendizaje como los anteriormente mencionados, pero también el de tomar conciencia de las dificultades que implican ciertos juegos y la importancia del azar el comprender la necesidad de exploración y manipulación de diferentes materiales.

Al establecer las áreas se pueden favorecer el desarrollo de las dimensiones afectiva, social, intelectual. Pero al observar en mi práctica docente las dificultades que tenía para que los niños construyeran sus conocimientos en la dimensión intelectual me surgió la idea de establecer el área de la ludoteca, en donde se han seleccionado y organizado materiales juguetes y juegos de mesa que están de acuerdo a las necesidades e intereses del grupo que tenga a mi cargo.

Al observar que las relaciones lógico – matemáticas no las captaban y no las aplicaban correctamente cuando les preguntaban, me di cuenta que no los



cuestionaba correctamente y que contaba con muy poco material, juguetes y el libro "Material para actividades y juegos educativos", que manejamos en el nivel preescolar; no le daba el uso correcto, solo lo ocupábamos cuando nos sobraba tiempo. Este libro cuenta con juegos de mesa en su mayoría.

Al ver que los niños no captaban lo que les quería enseñar; me obligó a buscar las alternativas para solucionar el problema de los niños pasivos y el que mi grupo en general favoreciera de mejor manera la dimensión intelectual; fue el enriquecer los materiales, juguetes y el material del libro, utilizarlo correctamente.

Por ejemplo los materiales, juguetes y juegos de mesa, están en un mueble con entrepaños, a la vista y alcance de los niños estos pueden tomar lo que más les llame su atención, deben respetar las normas para cuidarlos y ordenarlos otra vez cuando ya no los ocupen.

Los materiales con los que cuenta la ludoteca para fomentar la dimensión intelectual son:

- Palos de madera de diferentes colores y tamaños.
- Fichas de colores.
- Pedacería de madera.
- Tapas y tapones.
- Botones.
- Conos de hilo y de cartón
- Tuercas, tornillos, argollas.
- Cajas de cartón.
- Plastilina, arcilla, etc.

Juguetes:

- Figuras geométricas de madera y plástico.
- Rompecabezas.
- Dominó de frutas, animales y transpotes en madera.
- Juegos de ensamble de mayor a menor.
- Juegos de resaque.
- Cubos.
- Juegos de construcción en madera.
- Juegos de ensamble diferentes formas y tamaños.
- Muñecos de plástico y tela.
- Títeres de guante y digitales.
- Pelotas pequeñas de esponja.
- Pijas y tablas de perfoacel.

- Juegos alfabéticos de madera y plástico.
- Juegos de números en madera y plástico.
- Carritos, etc.

Los juegos de mesa que utilizamos son del libro que proporciona la S. E. P. a los niños de 3er. Grado. Con estos juegos, los niños han reafirmado la construcción de su conocimiento, en todos los aspectos que marca la dimensión intelectual.

- 1.- Función simbólica.
- 2.- Construcción de relaciones lógicas:
  - Matemáticas:
    - \* clasificación, seriación y conservación.
  - Lenguaje:
    - \* Oral y escrito.
- 3.- Creatividad.

Todos estos juegos de mesa, son realizados con mucho agrado por los niños, por que tienen mucho color y son muy manejables.

A continuación se dará una breve explicación de algunos juegos que apoyan la dimensión intelectual y favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje en el niño preescolar.

Juego de memoria:

- Cooperación
- Aceptación de reglas del juego.
- Clasificación.
- Correspondencia uno a uno.
- Evocación de imágenes.
- Coordinación motriz. Fina.

Juego de dominó de figuras y colores:

- Cooperación.
- Autonomía.
- Identificación de colores y formas.
- Ubicación espacial.
- Coordinación motriz fina.

- Clasificación.
- Correspondencia uno a uno.
- Seriación y sucesión.

Títeres:

- Identificación de emociones.
- Anticipación de imágenes.
- Cooperación.
- Invención de historias.
- Ubicación espacio – tiempo.
- Seriación y sucesión.
- Juego simbólico.
- Creatividad.
- Lenguaje. (expresión oral).

Baraja de animales:

- Información acerca del tema.
- Evocación de imágenes.
- Descripción de elementos.
- Correspondencia uno a uno.
- Formación de conjuntos.
- Noción de cantidad.

Juego de la lotería:

- Autonomía.
- Descripción de imágenes.
- Evocación de experiencias.
- Correspondencia texto – imágenes.
- Correspondencia uno a uno.
- Coordinación motriz fina.
- Ubicación espacial.
- Expresión oral.
- Noción de cantidad.
- Cooperación

Como se puede notar, todos los materiales, juguetes y juegos de mesa que se encuentran en el área de la ludoteca, son apoyos para que se de el proceso enseñanza – aprendizaje y el niño vaya construyendo su propio aprendizaje, a favor del desarrollo de su personalidad en forma divertida.

Hay que recordar, que cuando se realizan juegos para apoyar la actividad intelectual se conjugan la lógica, memoria, el azar, establecer relaciones que impliquen asociaciones mentales más complejas, el competir, respetar reglas de juego, refleja valores y actitudes de los diferentes grupos sociales y la interacción con sus compañeros; todo esto propicia el avance en la autoestima y seguridad de manera natural y sin que el niño se sienta presionado para no cometer errores y así seguir buscando respuestas a todo lo que desea saber.

Los juegos cumplen su propósito solo cuando atraen y mantienen el interés del niño, ejercita y desarrolla su inteligencia y su imaginación en una situación divertida y espontánea.

## CONCLUSIONES

Desde el punto de vista constructivista, se concibe al alumno como responsable y constructor de su propio aprendizaje. El profesor es el coordinador y guía del aprendizaje del alumno.

La concepción constructivista entiende que la función de la educación escolar, es de promover el desarrollo y crecimiento personal de los alumnos, el aprendizaje de éstos es posible en el proceso de socialización e individualización (identidad en un contexto social y cultural).

Los procesos de construcción del conocimiento, toman en cuenta el conocimiento previo para construir o reconstruir el aprendizaje significativo.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar, se utiliza como herramienta de reflexión y análisis teórico- práctico para la planificación y desarrollo de los procesos educativos. Su principal mérito es identificar y plantear los problemas para construir soluciones satisfactorias.

En la escuela, el alumno debe estar preparado para iniciar su aprendizaje, es decir debe contar con cierto nivel o edad mental y ciertos conocimientos o habilidades previas.

La finalidad del proceso enseñanza – aprendizaje, es el de tener conciencia del fin que cada actividad persigue; (ya que se realiza por algo y para algo) esto posibilita el desarrollo creativo.

No todos los alumnos aprenden al mismo ritmo ni con la misma intensidad. Cada uno tiene un ritmo de trabajo, un modo personal constante, es decir mostrará una disposición muy particular de aprender (diferencias individuales).

Con el proceso enseñanza – aprendizaje se promueve la experiencia objetiva y real, a través de la interacción que tiene el alumno con las cosas que el medio ambiente le rodea.

El alumno que se educa tiende a repetir y aprender más rápido las actividades que le son satisfactorias y sobre todo en las que recibe la aprobación social.

El proceso de enseñanza – aprendizaje tiene un carácter dinámico, es decir se establece que para aprender, se requiere la acción del alumno sobre los materiales

de estudio. Y el profesor el de organizar los materiales, proponer y asesorar las actividades de enseñanza, aprendizajes que sean más acordes a los objetivos planteados.

El programa de educación preescolar es un instrumento por el cual se definen los logros que los alumnos alcanzarán, se prevén las tareas y recursos que estarán a la disposición de ellos y ordenar el tiempo para las actividades a realizar.

Los propósitos de la educación preescolar definen los aprendizajes que habrán de adquirir los niños y niñas: consideran las capacidades que permiten al preescolar enfrentarse a la realidad social que sirve, pero sobre todo a ingresar al siguiente nivel educativo.

Para lograr estos propósitos, el jardín de niños, debe ser el lugar en donde se le da oportunidad de desarrollar en los alumnos, la creatividad, la afectividad, confianza en sus capacidades, estimular la curiosidad y propiciar el trabajo colectivo para fines en común. Sin dejar a un lado la exploración de la escritura y razonamiento matemático.

Todo esto proporciona al alumno experiencias y se establece un vínculo entre su mundo interior y exterior; así le permite conocer la realidad desde lo más cercano, para después representarlo. Y este ámbito de experiencias le darán la pauta para seleccionar y organizar los contenidos de la educación preescolar a la educadora, sin perder el sentido de la globalización y la relación que entre ellos existe, los cuales son: Yo y los otros. La naturaleza, la ciencia y la tecnología. Y la comunicación y la representación.

Para la elección de cómo enseñar, es una decisión que la educadora tomará, según las necesidades, habilidades y características del contexto en que se desarrolla la acción educativa. La opción metodológica que se elija, va a permitir valorar los avances, riqueza de experiencias que aporte al grupo, de ofrecer nuevas formas de trabajo y aproximación a la realidad de los niños.

La actividad de juego es una función inseparable de la personalidad del ser humano. Ya que se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia.

El juego llena una función necesaria para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad del niño.

El juego cumple un papel importante, porque permite al niño ir relacionándose con su medio en forma placentera. Ya que satisface las necesidades emocionales del niño, además le proporciona alegría y experiencias.

Para la socialización del niño, el juego despierta sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.

El juego enriquece la imaginación del niño para que la pueda canalizar en forma positiva.

El juego es un recurso importante en el nivel preescolar, ya que cumple con la tarea de enseñar en forma divertida.

En el jardín de niños no solo es indispensable el juego organizado, sino también en forma espontánea, ya que permite a la educadora observar como el niño determina sus propias acciones y así lo puede conocer mejor.

La educadora al prestar atención a los niños que son pasivos, que no juegan; el ofrecerles cariño y el brindarles, confianza deberá lograr que jueguen y participen con sus compañeros.

El mayor autocontrol del que es capaz un niño, es a través del juego porque acata las reglas de éste y así se alcanza el máximo placer.

Los juguetes cumplen una finalidad en sus juegos, y también en su vida diaria.

Para fomentar el hábito de orden, es importante que se destine un lugar para sus juguetes y materiales e insistir en que se cumplan las reglas establecidas.

Es importante aprovechar todo tipo de materiales de rehusó, para realizar las actividades y la confección de juguetes, que propicien la creatividad en el niño.

El material o juguete prefabricado es válido cuando permite al niño realizar una serie de combinaciones que le diviertan y favorezcan el desarrollo de la imaginación, coordinación motriz y la iniciativa.

Es importante que la educadora tenga un repertorio variado y selecto de juegos, de acuerdo a la madurez y necesidades de los niños.

Al establecer el área de la ludoteca dentro del salón de clases, se puede desarrollar las dimensiones afectivas, social, intelectual y física de manera placentera en los niños.

Para fomentar más la dimensión intelectual, es necesario seleccionar y organizar materiales, juguetes y juegos de mesa que vayan de acuerdo a las necesidades e intereses del grupo; para así reafirmar conceptos matemáticos, favorecer el desarrollo del lenguaje oral y escrito, el juego simbólico y la creatividad. Además se

definen y establecen hábitos de orden, cortesía, respeto hacia los materiales y personas que se encuentran a su alrededor.

Al establecer esta área, se han obtenido buenos resultados; por que estos juegos que apoyan la dimensión intelectual, se han llevado a cabo para reforzar el desarrollo de una actividad (tema); según la opción metodológica que se haya elegido trabajar con los niños o el estimular la participación del niño, en la organización de un juego gráfico y actividades recreativas y de expresión. Así se resalta la importancia del respeto a las manifestaciones individuales y colectivas de los niños, a sus opiniones, ideas, formas de ser y propiciar la participación de estos en la toma de decisiones al actuar dentro de un grupo social.

Con esta propuesta alternativa a la educadora le facilita el logro de los propósitos de la educación preescolar y el tomar las decisiones más acordes, para satisfacer las necesidades educativas de los niños.

## CONCLUSIÓN FINAL

A través del juego como recurso didáctico, la educadora logra que los niños preescolares obtengan aprendizajes significativos en los aspectos de la dimensión intelectual ( función simbólica, construcción de relaciones matemáticas, lenguaje oral y escrito y la creatividad ) en forma placentera.

La característica placentera del juego permite al niño lograr pequeños equilibrios en su desarrollo afectivo e intelectual al sustituir o representar una situación vivida, lo posibilita para ir acatando las reglas que le son impuestas por los adultos. A través del juego, tiene la oportunidad de elaborar sus propias reglas en una acción compartida entre compañeros, amigos y familiares.

Tiene la posibilidad de manifestar en forma espontánea sus ideas, sentimientos y emociones por medio de actitudes, palabras y gestos.

Esto lo integrará en la medida en que tenga libertad de organizar sus juegos, llevar a cabo sus propuestas, compartir responsabilidades y disponer de recursos para elegir diversas formas de expresión.

Para que se lleven a cabo los procesos de conocimiento es necesario comprender y aprender, descubrir por sí mismo algo nuevo, inventarlo o redescubrirlo (procesos, formas, funciones, como están constituidos los objetos).

El niño tiene el deseo, impulso y necesidad de saber más de las cosas, de encontrar explicaciones de su entorno.



El juego como medio y estrategia favorece el aprendizaje, la creatividad, la expresión, la observación, la experimentación, el actuar con iniciativa, ser reconocido y tomado en cuenta por los demás y el fomentar la autonomía del niño para seguir buscando respuesta a todo lo que desea saber.

## BIBLIOGRAFIA

- ABBAGNANO, N. Y Visal Berghi A. HISTORIA DE LA PEDAGOGIA; Tr. Jorge Hernández Campos. Ed. F.C.E., México. 1982. pp. 258
- AQUINO, Francisco. CANTOS PARA JUGAR. Ed. Trillas. México. 1984. pp. 112
- ARROYO De Yaschine, Margarita, et. al. PROGRAMA DE DUCACIÓN PREESCOLAR. LIBRO I. PLANIFICACION GENERAL DEL PROGRAMA. Ed. S.E.P., México. 1981. pp. 119
- CHATEAU, V. Jean. PSICOLOGIA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Ed. Kapelux. 2ª ed., Buenos Aires. 1971. pp. 195
- ENCICLOPEDIA DE LA EDUCACION PREESCOLAR TOMO I. FUNDAMENTOS PEDAGOGICOS. PSICOLOGIA EVOLUTIVA Y DIFERENCIAL. Ed. Santillana, 2ª ed. México. 1988. pp. 344
- GINNSBURG, Herbert. PIAGET Y LA TEORIA DEL DESARROLLO INTELECTUAL. Ed. Pretince Hall Hispanoamericana. España. 1986. pp. 238
- GUILLEN, Clotilde. LOS JARDINES DE INFANTES. Ed. Kapelux, 2ª ed. Buenos Aires. 1980. pp. 243
- IBARRA Rivas, Evangelina. LA MÚSICA Y LA DANZA PARA EL NIÑO PREESCOLAR. Ed. S.E.P., 4ª ed. México. 1970. pp. 214
- LARROYO, Francisco. LA CIENCIA DE LA EDUCACION. Ed. Porrúa, 20ª ed. México. 1982. pp. 614
- \_\_\_\_\_  
Francisco. HISTORIA GENERAL DE LA PEDAGOGIA. Ed. Porrúa, 19ª ed. México. 1982. pp. 800
- LOUGHLIN, C.E. y Suina, J.H. EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE: DISEÑO Y ORGANIZACIÓN. Ed. M.E.C. Morata. España. 1987. pp. 98
- PIAGET, Jean. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA; tr. Nuria Petit. Ed. Seix Barrol. Barcelona. 1981. pp. 227
- POZOS Sánchez Hugo Del. RECREACION ESCOLAR. Ed. Avante, 4ª ed. México. 1979. pp. 279

S. E. P. ANTOLOGIA DE APOYO A LA PRACTICA DOCENTE DEL NIVEL PREESCOLAR. Ed. Grafomagna, México. 1983 pp. 152

\_\_\_\_\_ BLOQUES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES EN EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS EN EL JARDIN DE NIÑOS. Ed. Grafomagna, México. 1993 pp. 125.

\_\_\_\_\_ GUIA PARA LA PLANEACION DOCENTE DEL CICLO ESCOLAR. 1997-1998 Ed. S. E. P. México. 1997 pp. 41

\_\_\_\_\_ LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO, MATERIALES Y TIEMPO, EN EL TRABAJO POR PROYECTOS DEL NIVEL PREESCOLAR. Ed. S. I. U. M. México. 1993 pp. 74

\_\_\_\_\_ LECTURAS DE APOYO. Ed. Fernández. México. 1992 pp 119

\_\_\_\_\_ PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR. Ed. Fernández. México. 1992 pp. 119.

SIERRA Solorio, Rosalba, et. al. UNA VERDAD TANGIBLE: EL NIÑO, INTERESES, TENDENCIAS, NECESIDADES Y CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR. Ed. Ela. México. 1984. pp. 154

U. P. N. EL JUEGO. ANTOLOGIA BASICA. Ed. U. P. N. México. 1994 pp. 262

\_\_\_\_\_ ANTOLOGIA CORRIENTES PEDAGOGICAS CONTEMPORANEAS. Ed. U. P. N. México. 1994. pp. 166

\_\_\_\_\_ ANTOLOGIA DESARROLLO DEL NIÑO Y APRENDIZAJE ESCOLAR. Ed. U. P. N. México. 1987 pp. 366

\_\_\_\_\_ ANTOLOGIA MANUAL DE TECNICAS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL. Ed. U. P. N. 2ª ed. México. 1985 pp. 233

\_\_\_\_\_ ANTOLOGIA TEORIAS DE APRENDIZAJE. Ed. U. P. N. México. 1987 pp. 450

VILLALPANDO, José Manuel. MANUAL DE PSICOTECNICA PEDAGOGICA. Ed. Porrúa. 27ª ed. México. 1978 pp. 382

# A N E X O S

## ANEXO I

## PROPOSITOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

- Mostrar una imagen positiva de sí mismos, valorando sus posibilidades y limitaciones y reconociendo las características que lo identifican.
- Manejar, explorar y manejar el espacio y los objetos de su entorno para satisfacer sus necesidades de desplazamiento, autocuidado y conocimiento de su realidad.
- Aceptar las frustraciones y mostrar actitudes tendentes a superar dificultades, al buscar en otros la colaboración necesaria.
- Identificarse como parte de diversos grupos sociales: familia, escuela y comunidad.
- Establecer relaciones interpersonales armónicas e identificar el respeto y la colaboración como formas de interacción social.
- Apreciar la importancia social del trabajo y el beneficio que reporta.
- Respetar las características y cualidades de otras personas sin actitudes de discriminación sexual, étnica o cualquier otro rasgo diferenciador.
- Manifestar actitudes de aprecio por la historia, la cultura y los símbolos que nos representan como Nación.
- Identificar y describir características y propiedades del entorno y algunas relaciones que se establecen entre ellas.
- Manifestar actitudes de respeto y cuidado del medio natural.
- Utilizar las reglas del intercambio lingüístico para expresar oralmente ideas, sentimientos, experiencias y deseos.
- Comprender las señales no verbales en diferentes situaciones de comunicación.
- Expresar diversos aspectos de la realidad, conocidos o imaginados, a través del juego o de otras formas de representación.
- Explorar y disfrutar diversas formas de expresión artísticas, como: la danza, la música, el teatro, la plástica, la literatura, el cine, y la fotografía.

- Interesarse por el lenguaje escrito y valorarlo como medio de comunicación, recreación, e información.
- Interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación y recreación.
- Encontrar formas originales para expresarse y solucionar problemas de su vida cotidiana.
- Encontrar explicaciones a diversos acontecimientos de su entorno a través de la observación la formulación de hipótesis, la experimentación y la comprobación.

FUENTE: GUIA PARA LA PLANEACION DOCENTE 1997, pag. 3 y 4

## ANEXO 2

## LOS INDICADORES

Propósito: Mostrar una imagen positiva de sí mismo, valorando sus posibilidades y limitaciones y reconociendo las características que lo identifican.

Indicadores:

- Conoce sus datos generales: nombre, edad, domicilio y teléfono, así como el nombre de su padre y de su madre.
- Reconoce sus características físicas: complexión, color de ojos, cabello, y piel; talla, peso, señas particulares, ...
- Asea su cuerpo cuando lo requiere: se peina, limpia su nariz, bolea sus zapatos, lava sus manos y sus dientes, ...
- Asea sus instrumentos y lugar de trabajo.
- Se acerca a preguntar, cuando lo necesita, a adultos y compañeros.
- Demuestra y expresa sus preferencias.
- Propone actividades, materiales, soluciones, ...
- Brinda ayuda cuando se requiere.
- Sabe qué hacer para prevenir accidentes y situaciones de peligro: sismos, abuso sexual, quemaduras; empleo de instrumentos punzocortantes, productos químicos, aparatos eléctricos, ...
- Manifiesta sus necesidades.

FUENTE: GUIA PARA LA PLANEACION DOCENTE 1997, pag. 33

## ANEXO 3

## LOS CONTENIDOS DE EDUCACION PREESCOLAR

YO Y LOS OTROS.	
Como Soy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mis características físicas.</li> <li>• Mis datos personales</li> <li>• Mis posibilidades y limitaciones.</li> <li>• Mis gustos y disgustos.</li> <li>• En qué me parezco a mi familia.</li> </ul>
Cómo me cuido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi aseo.</li> <li>• Mi alimentación.</li> <li>• Mi salud.</li> <li>• Mi integridad personal.</li> </ul>
Mi familia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes son.</li> <li>• A qué se dedican.</li> <li>• Cómo nos beneficia su trabajo.</li> <li>• Donde vivimos.</li> <li>• Qué hacemos juntos.</li> </ul>
Mis amigos/amigas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes son.</li> <li>• En qué nos parecemos.</li> <li>• Por qué son mis amigos/amigas.</li> <li>• Cómo nos relacionamos.</li> <li>• Qué hacemos juntos.</li> </ul>
Las personas de la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes son.</li> <li>• Por qué trabajan aquí.</li> <li>• Cómo nos beneficia su trabajo.</li> <li>• Cómo nos relacionamos.</li> <li>• Qué hacemos juntos.</li> </ul>
Mis vecinos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes son.</li> <li>• A qué se dedican.</li> <li>• En qué beneficia su trabajo.</li> <li>• Cómo nos relacioneamos.</li> </ul>
Mi país.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo se llama y cuales son sus simbolos.</li> <li>• Cuales son nuestras tradiciones y costumbres.</li> <li>• Cual es nuestra historia.</li> <li>• Qué hicieron sus hombres y mujeres ilustres</li> </ul>



## LA NATURALEZA, LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA.

Las plantas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo son</li> <li>• Cómo viven.</li> <li>• Cómo nos benefician.</li> <li>• Cómo las cuidamos.</li> </ul>
Los animales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo son.</li> <li>• Cómo viven.</li> <li>• Cómo nos benefician.</li> <li>• Cómo los cuidamos.</li> </ul>
El agua	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué utilidad tiene.</li> <li>• Cómo debemos aprovecharla</li> </ul>
La contaminación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es.</li> <li>• Qué la provoca.</li> <li>• Qué hacemos para no contaminar.</li> <li>• Qué podemos hacer para cuidar nuestro ambiente.</li> </ul>
Los fenómenos naturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por qué hace calor.</li> <li>• Por qué hace frío.</li> <li>• Por qué hay viento.</li> <li>• Por qué llueve.</li> <li>• Por qué hay noche y día.</li> <li>• Qué son los fenómenos naturales</li> </ul>
Otros ambientes naturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo son.</li> <li>• Quién vive ahí.</li> <li>• Cómo se preservan.</li> </ul>
La ciencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es y para que sirve.</li> <li>• Cómo podemos hacer ciencia.</li> </ul>
La tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué tecnología utilizamos.</li> <li>• Qué ventajas tenemos al usarla.</li> <li>• Qué riesgos debemos prevenir.</li> </ul>

LA COMUNICACIÓN Y LA REPRESENTACIÓN	
Lenguaje no – verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo nos comunicamos con nuestro cuerpo.</li> <li>• Qué nos comunica el arte (música, danza, pintura, escultura y fotografía).</li> <li>• Qué nos comunican las imágenes que nos rodean (señales, carteles, anuncios).</li> <li>• Cómo nos comunicamos con las artes y con otras imágenes.</li> </ul>
Lenguaje oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo nos comunicamos para decir lo que pensamos, sentimos o deseamos.</li> <li>• Qué necesitamos saber y hacer para entender lo que los otros quieren comunicarnos.</li> </ul>
Lenguaje matemático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué relaciones existen entre los objetos y situaciones de nuestro entorno ( semejanzas, diferencias, orden, cantidad, peso, medida, ubicación espacial, tiempo).</li> <li>• Cómo comunicamos las relaciones que descubrimos en nuestro entorno (representación de cantidad, calendarios, cuadros de información, registros de experimentos)</li> </ul>
Lenguaje escrito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para qué sirve ( Para comunicarnos, disfrutar, recordar y obtener información).</li> <li>• Qué comunican distintos textos ( Semejanzas y diferencias entre: géneros literarios, textos informativos, científicos y publicitarios).</li> <li>• Cómo podemos comunicarnos a través de lenguaje escrito.</li> </ul>
Lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué nos comunica la televisión, el radio y el cine.</li> <li>• Cómo podemos comunicarnos a través del lenguaje audiovisual.</li> </ul>

ANEXO 4  
OPCIONES METODOLOGICAS

Opción	Características	Desarrollo
C E N T R O S D E I N T E R S	<p>Plantea partir de las necesidades básicas de la experiencia humana: alimentación, vivienda, vestido, defensa contra situaciones de peligro y necesidades de actuar, trabajar solidariamente, descansar, divertirse y desarrollarse material y espiritualmente.</p> <p>Propone un acercamiento del niño y la niña al medio natural.</p> <p>Enfatiza la necesidad de que existan al alcance de los niños y las niñas juegos educativos con los que puedan interactuar.</p> <p>Se prioriza el trabajo individual.</p>	<p>De las nesidades básicas y la vida misma surge un tema a trabajar, que se aborda en tres etapas:</p> <p>Observación.- El alumnado observa directamente los fenómenos naturales; incluye ejercicios de calculo, clasificación, registro; es decir, lo hace como una actividad científica e indagatoria no como estímulo motivante.</p> <p>Asociación.- Ya no es indispensable el contacto con la realidad. Brinda al alumnado posibilidades de establecer diversas relaciones entre lo observado y otro tipo de conocimientos y experiencias del niño y la niña. Por ejemplo: analizar el registro del crecimiento de las plantas, sin la necesidad de observarlas, la posibilidad de establecer generalizaciones entre la planta que observe y otras y relacionar el fenómeno del conocimiento con otros seres vivos y las condiciones que requieren para crecer. Apartir de estas asociaciones, puede establecer que todos los seres crecen.</p> <p>Expresión.- Comprende todo lo que permite la traducción del pensamiento a un lenguaje accesible a los demás: palabra, escritura, dibujo o trabajo manual.</p>

FUENTE: GUIA PARA LA PLANEACION DOCENTE 1997, pag. 26-31

Opción	Características	Desarrollo
P R O Y E C T O S	<p>La tarea se organiza en torno a un fin común.</p> <p>Parte de una situación problemática real que hay que resolver.</p> <p>Los proyectos deben reunir las características siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que se trate de una actividad manual o mental.</li> <li>- Que sea problemática</li> <li>- Que se lleve a cabo en su ambiente.</li> <li>- Se socializan los intereses.</li> <li>- Se dividen las tareas y se asignan responsables.</li> <li>- Se da un énfasis especial a la reflexión en torno a los resultados.</li> <li>- Se prioriza el trabajo colectivo y en equipos.</li> </ul>	<p>Plantea tres fases.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sugestión.- se refiere al surgimiento de la situación problemática.</li> <li>2. Planeación.- es el conjunto de posibles soluciones al problema.</li> <li>3. Cumplimiento del proyecto</li> </ol>

Opción	Características	Desarrollo
UNIDADES DE TRABAJO	<p>Hacen referencia a un aspecto amplio y significativo del medio ambiente, de la ciencia, del arte o relativo a la adquisición de una nueva forma de comportamiento.</p> <p>Se divide en:</p> <p>Unidades de centros de interés. Cuando se basan en el medio ambiente.</p> <p>Unidades de adaptación. Se considera el comportamiento del alumnado y son una extensión de las de centros de interés. En éstas se enfatiza el trabajo alrededor de la adquisición o modificación de actitudes, valores o formas de actuación de los niños y las niñas.</p>	<p>Requiere de ciertos elementos ordenados que benefician el aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que al alumnado conozca los objetivos para seguirlos.</li> <li>- Hacer ver la utilidad del aprendizaje.</li> <li>- Planear un programa de actividades para conseguir dicho fin.</li> <li>- Evaluar.</li> </ul> <p>En la unidad se distinguen tres tipos de objetivos:</p> <p>Central.- es el aprendizaje que se desea obtener.</p> <p>Auxiliares.- todos aquellos que tiene relación con la adquisición de los aprendizajes.</p> <p>Indirectos.- son los aprendizajes que resultan de las actividades implicadas en el logro del objetivo central.</p>
TALLERES	<p>El aprendizaje se realiza a través del trabajo manual, intelectual o artístico. Pone en juego la actividad, la investigación, el descubrimiento científico y el trabajo colectivo. Se distingue por el acopio, sistematización, uso de materiales y técnicas especializadas y variadas acordes con el producto que se espera obtener.</p> <p>Consiste en valerse de las actividades como herramientas de aprendizaje y transformación del medio; por lo que la producción de objetos y la especialización de la técnica son irrelevantes.</p> <p>La docente resalta las posibilidades individuales y colectivas de los niños y las niñas; crea un ambiente de confianza y propicia la autovaloración y la autoestima.</p>	<p>Sus etapas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer e identificar las características de la forma de trabajo del taller, así como algunas posibilidades de acción. Se comenta sobre las producciones que en él se puedan realizar.</li> <li>- planear y realizar actividades individuales y colectivas que conlleven un proceso que permita interactuar con materiales, propiciando el descubrimiento de sus características e impulsar las producciones de creaciones propias.</li> <li>- Evaluar el resultado de la experiencia.</li> <li>- El producto del taller debe tener utilidad para la vida cotidiana.</li> </ul>

Opción	Características	Desarrollo
<p style="text-align: center;">A R E A S</p> <p style="text-align: center;">D E</p> <p style="text-align: center;">T R A B A J O</p>	<p>Son espacios organizados bajo un criterio determinado, donde la disposición del material y el mobiliario favorecen el aprendizaje. Su organización invita a participar.</p> <p>La intervención de la docente consiste en formular preguntas a un niño, niña o pequeño grupo, para propiciar la reflexión, investigar y dar respuesta a cuestionamientos.</p> <p>Se hace énfasis en la organización lógica de los recursos, lo que requiere de movilidad e innovación permanente, tanto de las áreas, como de los materiales.</p>	<p>Tiene cuatro etapas:</p> <p>Período de planeación.- Los niños y las niñas deciden cotidianamente el área en la que trabajarán y lo que realizarán. La docente solicita a cada integrante del grupo que manifieste sus decisiones, apoyándolos para concretar sus ideas y propiciando la reflexión entorno a las posibilidades de llevarlas a cabo.</p> <p>Período de trabajo.- Los niños y las niñas realizan el trabajo planeado. La docente interviene con propósitos deliberados.</p> <p>Período de limpieza .- El alumnado clasifica y almacena los materiales empleados, con base en los criterios establecidos para organizar cada área.</p> <p>Período de recuerdos.- El grupo evoca, representa y evalúa lo que cada uno realizó y lo confronta con lo planeado.</p> <p>Considera otras actividades cotidianas,; al aire libre, cantos, narraciones, conversaciones,...</p>
<p style="text-align: center;">S I T U A C I O N E S</p>	<p>Es un conjunto organizado de actividades interesantes para el grupo con una finalidad clara, que propicia experiencias en su realidad. Se plantea desarrollar una tarea común que parte de vivencias una experiencia colectiva respecto de un aspecto de la vida cotidiana.</p>	<p>A partir de detectar los aspectos de la realidad que interesan o requieren conocer los niños y niñas, se propone una serie de actividades que inician el encuentro conjunto con esa realidad. Se organizan actividades que culminan, generalmente, en una representación de dicha realidad a través del juego.</p>