



GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 213

RESERVA



LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE DE
LA GEOMETRÍA.

YOLANDA NAZARIO GONZÁLEZ

TEHUACAN, PUE. 2002



**GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 213**

LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE DE
LA GEOMETRÍA.

YOLANDA NAZARIO GONZÁLEZ

PROPUESTA PEDAGÓGICA PRESENTADA PARA OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
PARA EL MEDIO INDÍGENA

ASESORA:
MTRA. MARIA DEL CARMEN BUENAVENTURA GALICIA VALERIO

TEHUACAN PUE. 2002

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Tehuacán, Pue; sábado, 4 de mayo de 2002

C. PROFR. (A) YOLANDA NAZARIO GONZALEZ
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE DE LA GEOMETRIA" Opción Propuesta Pedagógica a propuesta del asesor, MARIA DEL CARMEN BUENAVENTURA GALICIA VALERIO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR



Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD



El presente documento tiene vigencia por 60 días naturales, a partir de la fecha de expedición.

ÍNDICE

CAPITULO I PROBLEMA DE LA PRACTICA DOCENTE

1.1. Antecedentes	7
1.2. Justificación.....	8
1.3. Planteamiento.....	9
1.4. Propósitos.....	10

CAPITULO II DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO

2.1. Características geográficas de la comunidad	11
2.1.1. Condiciones socioeconómicas	11
2.1.2. Características socioculturales.....	13
2.1.3. Contexto Escolar.....	14
2.1.4. Grupo Escolar.....	15

CAPITULO III ESTRATEGIA METODOLÓGICA DIDÁCTICA

3.1. Elementos de la Estrategia	16
3.2. Planteamiento General del Proyecto.....	18
3.3. Sesiones	20
3.4. Mis pequeños inventores.....	31
3.4.1 Organización del grupo.....	32
3.4.2 Desarrollo de la estrategia	34

CAPITULO IV REFERENCIAS TEÓRICAS

4.1. La creatividad	38
4.1.1. Características de la creatividad.....	39
4.1.2. Los componentes del pensamiento creativo.....	41
4.1.3. El desarrollo del pensamiento creativo.....	43
4.1.4. Pensamiento Pedagógico Creativo.....	44
4.2. El Juego.....	45
4.2.1. El enfoque del Juego.....	46
4.2.2. Características del Juego.....	51
4.2.3. Aportes Pedagógicos del Juego.....	52
4.3. Educación.....	53
4.3.1. Educación Indígena.....	54
4.3.2. Educación Intercultural.....	56
4.3.3. Educación Preescolar.....	59
4.3.4. Las Características del niño.....	61
4.4. La Geometría.....	62
4.4.1. Aspectos de la geometría que se trabajan en la escuela	63
CONCLUSIONES	64
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXO	68

INTRODUCCIÓN

Durante el desarrollo de la práctica docente, se presentan obstáculos que desfavorecen e impiden la realización de las actividades. Es por ello que partiendo del currículum oficial y considerando los bloques de juegos y actividades correspondientes al campo de las matemáticas se ha llegado a considerar contenidos referentes a la creatividad de los niños, de tal forma que los pequeños lo realicen de manera espontánea.

La presente propuesta se elabora con la finalidad de plantear una alternativa metodológica para darle solución a un problema detectado en el grupo escolar, la cual esta estructurada en cuatro capítulos, en el primero se hace la presentación de la propuesta pedagógica, posteriormente se define y se plantea el problema, se justifica el por que se considera importante dicha problemática , concluyendo con los objetivos generales.

El segundo apartado esta la descripción y el análisis del contexto comunitario, donde se desarrolla la practica docente, así como las condiciones socioculturales de la comunidad.

El punto central se encuentra en él capítulo tres, esta aseveración la hago dado que la práctica docente y más explícitamente lo que se refiere a la planeación de la estrategia didáctica es la que da sentido a la Propuesta Pedagógica, motivo por el cual se hace este documento, en ella se explica en que consiste y como se lleva a cabo las actividades, la metodología y las técnicas que se emplearan, los objetivos las sesiones, los recursos y la evaluación, así como su puesta en práctica.

En el capítulo cuatro se describen las referencias teóricas, centrándose en algunos autores que refuerzan la propuesta y algo muy importante especifica la importancia del juego, a sí mismo se habla sobre el contenido curricular los

propósitos del bloque de las matemáticas, que se trabajaran en la estrategia, así como en la metodología correspondiente. Se da un apartado especial a la puesta en práctica, es decir, a partir del análisis de la estrategia se realiza con esto una interpretación del que está pasando en el salón de clases especialmente cuando se trabaja la matemática.

Por último se presentan las conclusiones que se llegaron en este trabajo, así también se analiza la formación profesional, cuya finalidad es cambiar la forma tradicional de cómo se venía desarrollando las actividades, en la que ahora se pretende que los niños participen de manera directa partiendo de sus propios conocimientos.

CAPITULO I

PROBLEMA DE LA PRÁCTICA DOCENTE

1.1. Antecedentes

Uno de los propósitos de la enseñanza en las matemáticas es desarrollar las habilidades de la creatividad en el niño¹.

A pesar de lo anterior, el contenido en este campo, no se le han dado la debida importancia, es decir la memorización tiene mayor peso reflejándose en una enseñanza expositiva donde no se toma en cuenta la comprensión negándolo con ello la oportunidad de que sea él quién a través de la exploración y construcción de su propio conocimiento construya lo nuevo, una posible causa de todo esto se debe a la falta de preparación del docente sobre la forma de conducir los contenidos de las matemáticas, así como el desconocimiento de metodologías, abuso excesivo de la exposición; pensar que el docente es el único portador del saber, repercutiendo en los niños la falta de apropiación en los contenidos.

Lo anterior me llevo a hacer una comparación de mi proceso de formación docente lo expongo porque durante mi estancia en la UPN y al hacer el análisis de las lecturas me han hecho sensibilizarme que dentro de mi práctica no solo el alumno es la única causa de porque no aprende, sino también nosotros los docentes tenemos parte de culpa. Por ello recuperando la experiencia de mis 7 años de servicio, así como la preparación teórica dentro de mi formación profesional asumo como compromiso el de propiciar en el aula actividades donde el niño crea situaciones significativas para favorecer la creatividad, así como el de desarrollar habilidades matemáticas.

¹ SEP. "programa de educación preescolar para zonas indígenas. p. 14

Este aspecto que se ha olvidado en la práctica docente que son las actividades informales que deben ser vinculadas a los conocimientos formales, pues el juego una actividad que no tiene ninguna relación con los contenidos es importante de retomarlas esto es ver que no solo se relacionan, sino que las actividades son más divertidas e interesantes de esa forma haremos de los educandos personas que al ser creativas logren una autonomía dentro de su aprendizaje. Propósito que marca el plan y programa a nivel preescolar.

1.2. Justificación

La estrategia de la creatividad pretende que los niños participen de manera directa en las actividades y tengan la oportunidad de observar, manipular y experimentar a través de juegos y actividades diversas dentro y fuera del aula. Buscando promover en el niño a partir de los conocimientos matemáticos, sus funciones y posibilidades de movimientos, desplazamiento y de adquisición de habilidades recreativas, a través de actividades cotidianas, es decir, el alumno logre comprender las actividades y que pueda dar cuenta al mismo tiempo de la creatividad.

El aprendizaje de la geometría su objetivo es la de desarrollar una educación creativa, en este contenido permite a los niños desarrollar la noción de espacio, lateralidad, orientación, interioridad, direccionalidad, proximidad, entre otros.

Aunque todo esto se busca desarrollar en los niños, como anteriormente lo señale muchas veces no se logra debido a que se encuentran distintos problemas de aprendizaje en los alumnos, aunque cabe aclarar que no son exclusivos del campo de las matemáticas, sino también se observan en otros campos. Pues todo aprendizaje es un proceso como lo marca el programa de preescolar, también señala que el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno aprende de manera significativa.

Por ello, la importancia de este trabajo, se enmarca en la necesidad que los niños, vayan desarrollando sus habilidades en los conceptos matemáticos, pero que estos no sean ajenos a su mundo.

1.3.- Planteamiento del problema

La preocupación al abordar este problema, es por que durante las actividades que se llevan a cabo cotidianamente, se presentan una serie de factores que en ocasiones no favorecían el proceso aprendizaje de los alumnos de este nivel.

El grupo al cual haré referencia, son niños del nivel Preescolar que corresponden a la edad de 3 a 5 años, ellos manifiestan diferentes comportamientos, entre ellos tenemos a niños tímidos, inquietos y participativos, todo ello dependiendo del medio familiar en que se desenvuelven.

A pesar de las características antes descritas, sin embargo en el momento de desarrollar las actividades específicamente en el campo de las matemáticas se pudo observar que el niño aunque fuera participativo, por ejemplo, no había logrado diferenciar los objetos que ruedan y no ruedan, tienen dificultades con relación a su ubicación espacial, no pueden diferenciar entre lo pequeño y grande, así como diferenciar muchos, pocos dentro de una colección, estas problemáticas fueron patentes cuando solicité a los niños que hicieran las actividades, a lo que contestaron que no se podía, y los más tímidos preferirían no hacerlo; esto me llevó a plantearme preguntas como: ¿por qué mis alumnos esperan que les diga como hacer el trabajo?, ¿por qué mis alumnos no desarrollan sus habilidades?, ¿cómo desarrollar las actividades?, ¿cómo desarrollar la creatividad en mis alumnos?, ¿por qué mis alumnos al desarrollar las actividades se ponen hacer otra cosa?, ¿por qué me preguntan que vamos hacer con los objetos?, ¿por qué no les gusta trabajar con materiales?, ¿cómo hacer niños más autónomos? Todas estas interrogantes me llevo finalmente al planteamiento siguiente:

LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE DE LA GEOMETRIA CON LOS OBJETOS QUE RUEDAN Y CON LOS QUE NO RUEDAN CON LOS ALUMNOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA ESCUELA LÁZARO CÁRDENAS

1.4. Propósitos

- Promover la creatividad en los niños de educación preescolar.
- Desarrollar el gusto por la geometría.

CAPITULO II

DESCRIPCION Y ANALISIS DEL CONTEXTO

2.1. Características geográficas de la Comunidad.

Rancho Nuevo Ilamacingo, Acatlán, Pue., es el nombre de la comunidad donde estoy laborando, significado es lugar donde crían animales e Ilamancingo su significado es "Tierra arenosa que existe a la orilla del río".

Comentan que en esta comunidad ya existía desde la época de la Revolución, pero en ese tiempo se llamaba "Porte suelo burro" donde habitaban personas de una buena posición económica, pero al carecer de agua, decidieron abandonar el pueblo, llegaron al lugar donde actualmente es Rancho Nuevo y encontraron un arroyo que le pusieron por nombre "la Posona", pero fue hasta el año de 1930 aproximadamente cuando este lugar fue fundado, pertenece al municipio de Acatlán, Pue. De la comunidad al municipio existe una distancia de 65 kilómetros; 35 kilómetros son de terracería y únicamente 30 km. de pavimento es una comunidad pequeña y está dividida por 6 calles únicamente.

2.1.1. Condiciones Socioeconómicas

Para las familias del lugar es común irse a los Estados Unidos en busca de trabajo para su sustento, al no contar con fuentes de trabajo, se van a este país o a otro estado por largas temporadas y las personas que no emigran se dedican a cuidar animales como vacas y chivos, mientras esperan a que llegue la temporada de lluvias y puedan cultivar sus tierras, y sus cultivos son el cacahuate y el maíz, el primero representa para ellos un ingreso económico, ya que al cosecharlo lo

venden y el maíz es para su consumo, pero las cosechas de estos es escasa dependiendo de las lluvias.

Estas personas siguen realizando el trueque con el maíz, frijol, esto lo realizan las personas que venden frutas, ropa, utensilios para la cocina, si una persona que vende o desea comprar algún producto, ya sea alimenticio o para vestir, llevan maíz y frijol, concurriendo en la plaza que se encuentra ubicada en el centro de la población para intercambiar, y hasta hace 10 años aproximadamente las personas intercambiaban las mojarras, que se encuentran en una presa cerca del lugar, porque ignoraban el valor de éste recurso natural, en la actualidad ya no lo hacen.

Como se señaló anteriormente la falta de fuentes de trabajo obliga a los miembros de la comunidad a emigrar a otros países, al extranjero, sus características de las viviendas varían dependiendo de las condiciones económicas de cada familia, algunas están construidas de block, tabique, otras de varas, palos de qurote, algunos techos de lámina, tejas, etc.

La mayoría de los pisos son de tierra únicamente algunos de cemento, cuentan con dos cuartos, uno es para cocinar, comer, y el otro para dormir, el equipamiento de las viviendas son muebles como una mesa, silla, algunas hechas de madera otras metálicas, un radio y televisión, algunos con refrigerador.

La comunidad tiene los siguientes servicios educativos: Una Primaria, que es atendida por un solo maestro y un Centro de Educación Preescolar con las mismas características anteriores, cuenta también con el servicio de energía eléctrica, y una carretera que comunica con la ciudad de Acatlán que es el lugar en donde las personas de la comunidad acuden para hacer sus compras de todo tipo, el medio para trasladarse es a través de los servicios de combis, contando con este servicio cada tercer día.

Para poder comunicarse con sus familias que se encuentran fuera del País o en otras partes de la República, lo hacen a través del servicio telefónico a veinte minutos de la comunidad.

A pesar que la comunidad es pequeña, cuenta con el servicio de varias instituciones como: Secretaría de Educación Pública (SEP), Instituto Nacional de Educación para adultos (INEA), Instituto Nacional Indigenista (INI) y Sector salud.

2.1.2.- Características socioculturales

En cuanto a las diferentes actividades que la comunidad realiza y se organizan de manera conjunta y sacan adelante sus trabajos, pues existe en ellos la solidaridad, tanto religiosos como sociales, por ejemplo en la celebración de una fiesta, se reúnen, planean y nombran a las personas que se encargarán de organizar y celebrar la fiesta corriendo todos los gastos por su cuenta.

De las fiestas tradicionales que celebran en la comunidad está el 12 de mayo, festejan a la virgen de Guadalupe, se invitan a diferentes bandas de música de las poblaciones cercanas, son invitados "los tecuanes", que son tradicionales en toda la región por su estilo de baile, así como los juegos artificiales que agradan aún más esta festividad. En cuanto a la comida, está el típico mole de guajolote que se sirve durante el tiempo que dura la fiesta a todos los que visiten el lugar.

Una de sus tradiciones, la celebración del día de muertos en que se ofrecen ofrendas florales, frutas, pan y de comida el mole poblano, se celebra también el encantamiento² que está en la punta del cerro, todos se reúnen y asisten a la misa que es el día 3 de mayo, acudiendo las comunidades cercanas.

² Encatantamiento o Mogote: Se le denomina a un cerro que cuenta con una cruz en la parte mas alta.

La lengua es predominantemente monolingüe español, por lo que la comunidad tiene una comunicación que se da entre ellos en español, hasta la fecha no se sabe exactamente si en la comunidad se habla el mixteco pero hasta ahora no hay datos verídicos, aunque de acuerdo a sus costumbres, tradiciones y formas de organización tienen características de grupo indígena.

2.1.3. Contexto Escolar

El Centro de Educación Preescolar "Lázaro Cárdenas" C.C.T. 21 DCC 0835 L. Perteneciente a la zona escolar Núm. 110 con cabecera en Acatlán de Osorio, Pue. La comunidad de Rancho Nuevo, Ilamacingo perteneciente al Municipio de Acatlán, Pue. , cuenta con 350 habitantes situándose a unos 65 km. de la ciudad de Acatlán, existen familias de clases media y baja, está considerada como rural, pues no se cuenta con todos los servicios ni fuentes de trabajo, por ese motivo existe mucha emigración a los Estados Unidos de gente joven que aunque tenga tierras productivas, pero al no contar con recursos económicos salen, siendo muy notoria la ausencia de estas personas que se van por largas temporadas para ayudar a sus padres económicamente, esto se ve reflejado en una mejor alimentación, vestido y apoyar a sus hijos en la educación.

La construcción de este centro educativo una parte lo aportó el municipio y la otra los de Padres de familia, cuenta con un aula que es amplia y con suficiente iluminación y ventilación, el espacio es necesario para su desplazamiento y realización de sus actividades cotidianas, su mobiliario es adecuado a las características de los niños.

Los sujetos que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje son: alumnos, maestra, padres de familia, comunidad y otros organismos (Presidente Municipal, El regidor de educación e Inspector) que se interesan por el proceso educativo.

2.1.4.- Grupo Escolar

El grupo al cual se dirige la propuesta, son alumnos de 1ro, 2do y 3ro., de preescolar, siendo un total de 30, clasificándolos en 12 niños y 18 niñas, todos atendidos en el mismo salón, el ambiente que se observa dentro del salón es de armonía, en él se realizan las actividades pedagógicas siendo equipos de manera individual, y grupal, se manifiestan la armonía, siendo éstos aspectos como base para lograr un buen aprendizaje.

CAPITULO III

ESTRATEGIA METODOLÓGICA - DIDÁCTICA

3.1. Elementos de la Estrategia

Todo trabajo implica un cambio de actitud tanto para el docente como para el alumno en relación al proceso enseñanza-aprendizaje, esto supone un conocimiento de la realidad escolar y extraescolar una conciencia crítica de la misma y una reflexión constante sobre nuestra acción docente.

La estrategia tiende a planear los conocimientos que los alumnos tienen sobre el tema seleccionado, en el diseño se debe tener presente que los alumnos saben, cuentan con experiencias y no olvidar el contexto en el que viven.

“La estrategia debe contar con un objetivo y el plan para lograrlo, utilizando los recursos. Etimológicamente viene del griego stratego: el encargado de dirigir la batalla”³. Actualmente el término ha pasado también a significar el planeamiento conjunto de directrices a seguir en cada una de las fases de un proceso.⁴ La estrategia admite muchas definiciones, pero en esencia es una combinación de objetos, plan de acción, recursos, responsables y plazos.

Por tanto los elementos que contempla el presente capítulo son: objetivo, actividades, recursos, materiales, evaluación y la orientación hacia un resultado para poner en práctica la enseñanza-aprendizaje.

Se hace necesario no solo identificar dichos elementos, sino que la maestra los ponga en práctica, así como todas sus habilidades y conocimiento de tal manera que al niño le resulte agradable realizar las actividades, sin perder de vista que a esta edad juega un papel importante la manipulación y experimentación de

³ Revista. *Momento Pedagógico* UPN 098 No. 26 Oct. 2000 p. 28

⁴ SANTILLANA, *Diccionario de las Ciencias de la Educación* p. 593

los materiales. Pues las actividades entre más prácticas y dinámicas sean en los niños permiten desarrollar su pensamiento reflejándose en la creatividad.

Por lo tanto este trabajo recupera los siguientes elementos: los propósitos los cuales están marcados en el plan y programa el cual se pretende alcanzar, la metodología por proyectos alude al principio de globalización, como parte fundamental de sustento teórico del mismo así como el desarrollo infantil.

Para llevar a cabo los trabajos por proyectos se deben contemplar los siguientes aspectos:

- Diagnóstico: Con el se busca detectar, conocer y analizar las condiciones sociales en donde se desarrolla el niño, así como los elementos más significativos de la cultura que pertenecen todos como el tejido de la palma y la utilización del barro.
- Planeación: Es una etapa de organización de las actividades y juegos así como el plan diario, la evaluación: todo va a partir en la elaboración del friso, sin perder de vista las necesidades de los niños y así poder construir aprendizajes significativos.
- Realización: La puesta en práctica del proyecto a partir de las actividades propuestas.
- Evaluación: Se contempla la grupal, en donde es necesario la participación de los niños y docente al término del proyecto a través del diálogo con todos los niños. Contempla los cuatro momentos:

- a) Evaluación Inicial
- b) Evaluación General

- c) Evaluación Grupal
- d) Evaluación Final

Los instrumentos que se utilizan son: la Guía de Observación y la Escala estimativa. Ambos con la finalidad de llevar una sistematización de cómo los alumnos van avanzando en el logro de los propósitos.

3.2.- Planeación General del Proyecto

En este grupo las actividades que se pretenden realizar parte de un proyecto de los propios niños tomando en cuenta el interés de algún tema que ellos representan. Surge a partir del friso donde se desarrollan en un papel bond, en esta actividad los niños pasan al pizarrón y pegan los dibujos que a ellos les haya llamado la atención o estén interesados por algo. Se observa que es lo más recurrente; en este caso en el friso se plasmaron la elaboración de pelotas, una cajita, animales, plantas, muñecos.

Las pelotas fueron las más frecuentes por lo tanto el título del proyecto se dominó: Las pelotas.

Los niños descubren que la pelota es para jugar, rodar, saltar, patear y se acercaron al docente para preguntarle por que la pelota rueda y la caja no rueda, no rebota, tornándose en un proyecto educativo. Aunque en el planteamiento señalo que los más participativos no lo hacían, sin embargo en el momento que se les pidió que observaran como se jugaba con los objetos ellos hicieron esos señalamientos.

NOMBRE DEL PROYECTO: LAS PELOTAS.

- Planeación General de Actividades.

- Pidamos permiso a nuestros papás para visitar las diferentes canchas deportivas.
- Hagamos recados y llevemos a nuestros padres.
- Platiemos que es lo que vamos a hacer en la cancha de fútbol.
- Vayamos a la cancha de basquetball.
- Observemos las pelotas.
- Identifiquemos las pelotas por su tamaño, forma, color y textura (semejanzas y diferencias).
- Narremos un cuento.
- Elaboremos tarjetas con los nombres de las pelotas.
- Observar las pelotas.
- Dibujemos lo que observamos en el campo de basquetball y fútbol.
- Decoremos con los dibujos de las pelotas.
- Adornemos el salón con los dibujos.

BLOQUE Y ACTIVIDADES: MATEMÁTICAS

CONTENIDO: Clasificación y Seriación

PROPOSITO: Descubrir y coordinar las relaciones entre todas las clases de objetos, personas.

RECURSOS DIDACTICOS

- | | |
|-------------------|-------------|
| -Pizarrón | -Pelotas |
| -Lámina ilustrada | -Cajas |
| -Botones | - Llantas |
| -Tijeras | - Colores |
| -Canicas | - Pegamento |
| -Marcadores | - Gis. |

3.3.- Sesiones

Sesión 1. Objetos que rueden o no ruedan

Propósito: Desarrollar un pensamiento creativo en el niño con la Geometría.

- Para dar inicio con la actividad, a través del canto “ los 5 elefantes” se formaran 3 equipos de 5 elementos (anexo 1).
- Se pedirá a los niños que ocupen sus lugares correspondientes mientras que la maestra coloca los objetos en el piso, en donde cada integrante mencione los nombres de los objetos que ruedan y los que no.
- En el pizarrón se pegaron los dibujos de cada uno de los equipos que dieron una explicación, por que unos objetos ruedan y otros no.
- Los niños clasificaron los objetos que ruedan.
- Comparar a simple vista las distancias recorridas.
- Primero con la observación y después con los cordones determinaron que equipo obtuvo el primer lugar.

La evaluación de la actividad se llevará a cabo a través de preguntas sobre que realizaron durante las actividades de tal manera que los niños identifiquen los objetos que ruedan y no ruedan.

Los rasgos: clasifican los objetos, identifican los objetos que ruedan y no, tipo de material que utilizaron.

Elaborar una pelota con materiales diversos, una pelota de barro, una caja de cartón, de tal manera que el niño muestre su creatividad.

Material

Pelota

Barro

Agua

Vaso

Resistol

Cartón

Marcador

Sesión 2 Comparación de distancias

Propósito: Comparar las distancias entre los objetos.

Para dar inicio con la actividad, el canto de "la tortuga" (anexo 2).

El grupo se organizo en dos equipos de 8 elementos.

En cada equipo se les reparte el material de acuerdo a los colores de las tarjetas.

Cada equipo dibujará o armará una casita con las tarjetitas que ellos estaban utilizando en la actividad.

Posteriormente cada equipo dibuja en el piso un caminito de 10 casilleros para ver quien lanza más lejos la pelota.

Al término de la actividad se harán preguntas a cada equipo.

¿Qué equipo fue el ganador?.

¿Y el equipo perdedor?

Se coloca en un lugar visible una gráfica, ejemplo:

Rojo	Azul	El ganador es el del color rojo
IIII	///	El perdedor es de el color azul

Terminando la actividad los equipos pasaron a guardarlos objetos, para que posteriormente se comenten lo realizado para el día siguiente traerán una moneda.

La evaluación de la actividad: a través de una guía de observación la maestra recupera como participaron los integrantes de cada uno de los equipos.

Los rasgos a evaluar serán: participación, entusiasmo, colaboración y lanzamiento de la pelota.

Material

Para la elaboración de un caminito de 10 casilleros se utilizará pintura para marcar las rayitas del caminito o con palitos tratando de no borrar las rayas.

Caminito	casilleros	gis
Tarjetas	pelota	cartulina
Pinturas	pegamento	

Sesión 3 Rodar monedas

- Canto, " los 5 pollitos"
- El grupo se organiza en cuatro equipos de 5 elementos (anexo 3).
- Saldrán al patio guiados por la maestra, se pedirá a cada uno de los equipos coloquen una moneda.
- Los integrantes de los equipos observaran el tamaño de las monedas que representan cada uno de los equipos.
- Posteriormente los equipos rodarán las monedas en el piso, saldrá un ganador y este será quien halla lanzado mas lejos la moneda.
- Observar las distancias recorridas por las monedas y al termino de la actividad explicaron cual rodó más sí es la moneda grande o la moneda chiquita.
- Cada equipo clasificará las monedas de acuerdo a su tamaño.
- Al término los alumnos dibujaron en una hoja blanca las monedas y las presentaron con sus compañeros.

Evaluación a través de la observación en donde la maestra verificará la participación de los niños durante el desarrollo de la actividad.

Rasgos de la observación: Participación, creatividad en la elaboración de las monedas, clasificación de las monedas.

Para la elaboración de monedas se pueden utilizar pedazos de cartón o barro.

Material:

Monedas	Hojas Blancas
Pegamento	Lámina
Pintura	Gis

Sesión 4 Conozcamos los Botones

Propósito: Que los niños identifiquen el tamaño y colores de los objetos.

- Dentro del salón de clases los niños entonarán el cantito “naranja dulce”, (anexo 4).
- Se organizan en 3 equipos de 6 elementos, cada uno clasifica los botones de acuerdo al tamaño.
- Ordenará de acuerdo al tamaño.
- Clasificará por colores.
- En el pizarrón se pegarán los dibujos de los botones y de la pelota
- Mencionarán el nombre de los objetos
- Darán una explicación porque los botones no ruedan como la pelota.
- Los equipos seleccionarán los botones

- Pegarán en una hoja blanca y los clasificaron de acuerdo al tamaño grande y pequeño los botones.
- Observar quienes pegaron más botones en la hoja.
- Todos sus lugares se propiciará el dialogo, bajo las siguientes preguntas.

¿Cómo se llama el objeto?

¿Qué observaron?

¿Qué hicieron con los objetos?

¿Porqué los rodaron?

¿Qué utilizaron al realizar esta actividad?

- Que el niño haga uso de su creatividad a través de un dibujo, pinte lo que más le gusto en la observación.

Evaluación: guía de observación con los rasgos de la sesión 3

Material

Botones	Hojas Blancas
Pelota	Pintura
Resistol	Cinta maskin
Marcador	

Sesión 5 Juguemos rodando un aro.

- Para dar inicio a la actividad, se cantará el canto del "martinillo", (anexo 5).
- El grupo se organizó en 2 equipos de 10 elementos.

- En cada uno de los equipos rodaron un aro de izquierda a derecha, de abajo hacia arriba.
- Comparar la cuerda con el aro, ¿cuál de los dos objetos es más largo? Y ¿cuál es más corto de tamaño? ¿Son chicos o redondos?
- El primer equipo jugará con una cuerda
- El segundo rodará un aro
- Al finalizar darán una explicación si el aro tiene la misma forma que la cuerda.
- Los niños toman el aro y realizan los ejercicios adelante, atrás, abajo, a los lados y girarán el aro en su cuerpo de izquierda a derecha.
- De los dos equipos seleccionarán los objetos que ruedan y los que no ruedan, y los dibujarán en su cuaderno o en una hoja blanca.
- Comparar los trabajos entre compañeros.
- Presentar los dibujos.
- Al terminar el juego los niños recogerán todo lo que ocuparon durante el juego y se colocarán en sus respectivos lugares, para que puedan dialogar, si les gusto el juego así como sus usos.
- Para dar por terminada la actividad, se plantearán preguntas como:

¿Qué hicieron con el aro?

¿Para qué sirve el aro?

¿Qué hicieron con la cuerda?

¿Utilizaron una pelota?

¿Qué diferencias tiene la pelota con el aro?

Evaluación: en una guía de observación se tomarán en cuenta las preguntas anteriores para ir analizando que niños son los que logran recuperar las actividades y como las diferencian.

Se apoyara de una escala estimativa (anexo)

Material:

- Aro
- Pelota
- Lápiz
- Marcador
- Cuerda
- Hojas Blancas
- Resistol
- Cinta masquix.

Sesión 6 Objetos que ruedan

Propósito: Que el niño compare las distancias recorridas de los objetos.

- Al inicio de la actividad se cantará la "tela araña" (anexo 6).
- Pedir a los niños que ruedan la llanta
- El grupo se organiza en 2 equipos de 8 elementos.

- Cada equipo rodará una llanta.
- En cada uno de los equipos se les hicieron preguntas como: ¿qué hizo el objeto?, ¿dónde quedaron las llantas con relación a los alumnos adelante atrás, abajo, a la izquierda o derecha?
- Dibujar en el pizarrón los objetos y pedir que se nombren.
- Dibujar en una hoja blanca o revolución lo que hicieron y después explicar sus dibujos.
- Durante la observación realizada por la maestra y durante la participación del alumno y de los logros obtenidos en cuanto al desarrollo de su creatividad.

Evaluación: con una escala estimativa (anexo) con los siguientes rasgos:

Participación

Creatividad

Habilidades

Material

- Llantas
- Gis
- Papel bond
- Pizarrón
- Hojas blancas
- Pintura
- Resistol
- Marcadores

Sesión 7 Jugar con las canicas

- Tomados de la mano, los niños saldrán al patio y formaran un círculo para darse el saludo con el canto "Bienvenidos a la escuela", repitiendo las veces que lo deseen (anexo 7).
- Se invitará que todos, incluyendo a la maestra, se sienten en el piso para dialogar preguntando si trajeron canicas una vez que inicie la conversación acerca de las canicas, se preguntará como juegan las canicas nuestros hermanos.
- Se invitará a que jueguen con el juego "la ollita", los niños mencionaran los tres lugares: primero, segundo y tercero.
- Se trasladarán al salón para comentar lo realizado, haciendo algunas preguntas del juego.

¿A que jugarón?

¿Quiénes participaron en el juego?

¿Quiénes fueron los ganadores?

¿Quiénes fueron los perdedores?

¿ Les gusto el juego?

Evaluación: escala estimativa con los siguientes rasgos: habilidades, participación y expresión.

Material

Canicas

Cajas

Resistol

Marcador
Pelotas
Escobas
Hojas blancas
Gis.

Sesión 8 Corcholatas

- Al inicio de la actividad se canta "Naranja dulce" (anexo 8).
- El grupo se organiza en 2 equipos de 8 elementos.
- Cada uno de los equipos rodara una corcholata y una pelota.
- Cada equipo dirá cual fue la ubicación de los objetos.
- Pasaran al pizarrón para dibujar los objetos.
- Realizarán diferentes figuras en el piso con corcholatas.
- El primer equipo hizo una flor en el piso con las corcholatas.
- El segundo equipo dibujo muchas pelotitas en el piso.

Evaluación: escala estimativa (anexo)

Material:
Corcholatas
Pizarrón
Papel Bonn
Resistol
Pelotas

Gis

Marcador

Hojas blancas.

Sesión 9 Ubicación de los objetos

Objetivo Que el niño logre identificar: cerca, lejos según su ubicación.

- Al inicio de la actividad se canta "El conejo" (anexo 9).
- Pedir a los niños que brinquen como conejos.
- El grupo se organiza en 3 equipos de 5 elementos.
- Cada equipo pegará el material para hacer una casa y formar un jardín con diferentes animalitos.
- En cada uno de los equipos de les hará preguntas, registrando en una guía de observación si identifican: atrás, abajo, adelante, derecha, izquierda, cerca, lejos.
- En los trabajos se valorarán : imaginación, producción, ubicación de los objetos.

Material:

Cartón

Pintura venci

Resistol

Pincel

Marcador

Palitos.

3.4. Mis pequeños inventores

Este título surge porque al tratar de trabajar con los niños de manera que ellos recuperen sus conocimientos previos, y sobre todo que a través del juego el niño va formándose conceptos como son clasificación, seriación, identificar los objetos que ruedan y no, logran ubicar los objetos que están adelante, atrás, abajo, izquierda derecha. Llegar a esto significa dos cosas:

- a) La práctica docente debe tener una dosis de creatividad desde la planeación.
- b) Los alumnos están dispuestos a trabajar, sin esperar que sea el docente quién le diga como hacer las cosas.

Así, en cada una de las actividades programadas se hicieron de acuerdo al interés de los alumnos iniciando con diferentes cantitos, aunque no todos los alumnos participaron pues algunos se quedaron callados, sin embargo otros mostraron interés en hacerlo, posteriormente se hicieron preguntas a los alumnos si les gusto el canto, los niños de tercero y los de segundo grado respondieron que sí y los demás se quedaron callados. Una causa principal de este silencio es que no se han socializado lo suficiente y los alumnos mas grandes como ya se socializaron realizan las actividades ya sea fuera o dentro del salón. En cada uno de los equipos donde participaron los alumnos de tercero y segundo grado realizaron todo lo que se les pidió, con interés comentaban que no les costaba trabajo hacer las actividades, en los de primer grado observe que no todos participaron por la timidez que ellos tienen y algunos se pusieron a llorar en el momento de realizar las actividades.

3.4.1. Organización del grupo

El plan y programa plantea que el niño sea capaz de realizar actividades y construir conceptos a partir de sus experiencias concretas para que sirvan al

alumno como herramientas funcionales que permitan resolver las situaciones problemáticas que se plantean, esta parte se analizó desde los siguientes apartados:

A).- Interacción: se observó en el niño una libertad de expresión en las actividades que se realizaron dentro o fuera del salón de clases de tal manera que el niño se socialice con sus compañeros a través de intercambios de experiencias. En el juego "las corcholatas" el uso de reglas fue un factor que sirvió para que los jugadores, al participar sepan que cada juego tienen sus propias normas y para poder participar en algún juego se deben respetar dichas reglas; así al niño se le favorece que puedan expresarse hacia sus compañeros sus puntos de vista y socializarse con los demás.

Al realizar estas actividades se propicia que el niño tenga una mayor apertura hacia el otro; al aceptar a los demás es escucharles y exponer con seguridad sus puntos de vista; esto le permite avanzar con el proceso de descentralización de sí mismo, para entregarse al grupo como un miembro activo poniendo en juego su iniciativa, libertad de expresión y movimiento encaminadas al logro de la autonomía.

B).- Participación: se observó que las experiencias de aprendizaje en la participación de los educados al realizar las actividades programadas que se hicieron en cada una de las sesiones de acuerdo al interés de los alumnos iniciando con diferentes cantitos, aunque no todos los alumnos le pusieron interés un ejemplo cuando algunos niños se quedaron callados y los demás se mostraron interesados en hacerlo y posteriormente se hicieron preguntas si les gustó el cantito, los niños de tercero y de segundo grado respondieron que si, los demás se quedaron callados, una causa principal de este silencio es que no se han socializado, los alumnos más grandes como ya se socializaron respondieron que si a las actividades que se hicieran fuera y dentro del salón de clases.

3.4.2. Desarrollo de la estrategia

Se consideraron los siguientes aspectos:

a).- Espacio y tiempo: En el desarrollo de la estrategia se utilizaron diversos espacios entre ellos la plaza cívica, en el aula, la aplicación de dinámicas de motivación, para hacer intercambios de experiencias de manera individual y grupal, se buscaron que fueran ágiles en relación con el tiempo para desarrollar el trabajo, se programaron en un tiempo de 1 hora.

b). La actividad dentro de la planeación se realizó con una dinámica llamada (a pares y nones) en donde los niños formarán un círculo girando alrededor y que pasaran al centro de la pista, se observó que los niños de primero se perdieron por que no conocían las reglas del juego y no así los de tercero y segundo. En este apartado se trato de recuperar que ellos fueran construyendo el conocimiento, en el programa de Educación Preescolar, propone que el niño realice actividades que le resulten interesantes, que disfruten con ellas, que tenga las experiencias de relación con otros niños, por tanto las actividades tuvieron con una dosis de dinamismo.

c).- Modificaciones: al momento de realizar las actividades en el salón de clases los niños participan con libertad como ya lo señale anteriormente debido a ello los niños modificaban la actividad, porque manifestaron que el juego de las corcholatas ya se lo sabían y después dijeron: que ellos jugaron como si fueran "tazos"⁵ porque ya los habían aplanado. Empezaron a jugar con sus reglas, este comentario lo hicieron los niños de tercero y los niños de primero dijeron que ellos no querían jugar con los tazos, sino que ellos querían salir fuera del salón a jugar la pelota, porque no pueden jugar con las corcholatas.

⁵ Tazos. Juego que los niños realizan al aventar hacia la pared a una distancia determinada y quien la aviente más lejos es quién gana.

d).- Materiales: los niños utilizaron diferentes materiales de acuerdo a sus necesidades o requerimientos como: marcadores en donde los niños tomaron los colores más llamativos, hojas tamaño carta, colores para pintar sus dibujos, lápices, pelotas, corcholatas, piedritas, llantas, crayolas, todos estos materiales su finalidad motivar, pero sobre todo despertar su creatividad e imaginación de los alumnos por lograr aprendizajes significativos en la geometría.

e).- Metodología: Para la realización de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños, en el desarrollo de la estrategia, ya que el programa asume como método la globalización y coincide con el desarrollo infantil en cuanto a sus intereses y nivel cognitivo, pues la finalidad de la educación, donde pretende lograr la autonomía, es decir, tener la capacidad de desarrollarse para dominar sus relaciones con el mundo que lo rodea⁶ apoyados en las siguientes formas de trabajo y técnicas:

Trabajos en equipos: con la finalidad de que el niño interactúe, exprese sus ideas y conocimientos.

Lluvia de ideas: como la representación de ideas espontáneas manifestándose durante la interacción y la realización de las actividades donde el niño compartirá sus ideas y conocimientos.

El juego: actividad que permite interactuar con un determinado grupo de personas teniendo la oportunidad que recrearse, disfrutar, divertirse, formarse.

f).- Evaluación: mediante la observación, lista de control, llevándose a cabo la autoevaluación grupal, en donde fue necesario la participación de los niños y

⁶ SEP. Dirección General de Educación preescolar . *Programas de educación Preescolar. Libro 1* en: UPN *Metodologías didácticas y práctica docente en el jardín de niños* p.42

docentes, al término del proyecto a través del diálogo con todos los niños, la evaluación consta de cuatro momentos y son los siguientes:

- a).- Evaluación inicial: su finalidad que el maestro tenga un primer acercamiento de manera individual y grupal sobre las condiciones en que ingresan los niños en Preescolar.
- b).- Autoevaluación grupal: Al término de cada proyecto se valora y se reflexiona sobre el trabajo realizado.
- c).- Evaluación general del Proyecto: Esta se realiza por el maestro y en ella se registra los aspectos más importantes de la evaluación, retomando las anotaciones realizadas durante la evaluación del proyecto.
- d).- Evaluación final: Se recupera la información recabada en los tres momentos anteriores y las observaciones del maestro durante el período escolar.

La evaluación se realizó al término de cada sesión dependiendo de las actividades y al final fue global tomando en cuenta que la metodología es de proyectos se evaluará en el proyecto en sí

g).- La estrategia

Se trata de recuperar la creatividad del niño desde lo que ve, los materiales, pues ellos modelan pelotas de barro, utilizando sus manos y dedos para moldear la pelota, así como la imaginación, la habilidad para jugar y ganar.

La creatividad quiere decir buscar una forma nueva y original a situaciones que se le presenten, para expresar en un estilo personal y novedoso las impresiones sobre el medio ambiente. Esto no es fácil de conseguir en los niños pequeños, si los adultos generalmente son repetidores o imitadores.

Generalmente en los niños de 4 y 5 años son creativos, a no ser que se les limite e impongan formas de cómo actuar sobre los objetos y situaciones que se presentan. Sin embargo el juego puede impulsar a los niños la capacidad de crear, inventar y expresar formas novedosas.

Otro aspecto fue la geometría, aquí los niños dibujan sobre la tierra, arena, en el piso, sobre las mesas, utilizaron la plastilina barro, lodo, para lograr la orientación, dirección, dentro-fuera, arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás, cerca-lejos, cerrado-abierto, encima-debajo, sur-norte. Conceptos de ubicación que más adelante al niño le van a servir.

las categorías de creatividad que se trabajaron en la propuesta fueron:

- a) **Expresivo vs Productivo:** fundamentalmente porque los niños cuando explicaban sus dibujos sesión 1 y 6, ellos intentaban no solo decir que objetos ruedan y no, sino también lo identificaban por su nombre. Por tanto sus trabajos son una muestra de cómo los niños a pesar de ser pequeños son capaces de producir. Este tópico lo señalo porque mis alumnos mostraban habilidades al realizar sus trabajos, es decir, por ejemplo un niño realizo un trabajo donde ubicó objetos, donde se pudo observar que ellos son capaces de desarrollar su creatividad infantil por lo siguiente: el niño puede transformar al papel, cartón palitos en diseños de casa, objetos por que su imaginación en esa etapa le permite manipular objetos y diseñar lo que el quiera. Por consiguiente esto repercute en una mayor habilidad en la ejecución de las tareas, al estar en contacto con objetos donde se pueden transformar.
- b) **Expresivo vs inventivo:** con la variedad de materiales que se le fueron presentando a lo largo de las sesiones, les fue permitiendo a ellos ir no solo observando, sino en el momento en que se les solicitaba que ellos trazaran, dibujaran, rodaran los objetos se fueron haciendo cada vez más capaces de construir sus conocimientos.

CAPITULO IV

REFERENCIAS TEÓRICAS

4.1.- La creatividad

Es importante marcar que la creatividad esta implicada la personalidad en un sentido global: carácter, inteligencia, conocimiento, percepción y motivación. Sin embargo existe un vacío en el trabajo sistemático de la creatividad escolar en todos los niveles, reflejándose en los conocimientos estáticos, es decir, entre más oportunidad se le de al alumno desarrollar su originalidad como un ingrediente a la creatividad, estaremos enfocando aprendizajes más significativos, sin embargo esta se encuentra ausente desde preescolar un claro ejemplo son cuando los niños constantemente que van hacer, como lo van hacer, si pintan de este color o cual color elegir, acciones como las anteriores donde he visto como mis pequeños se les ha coartado su creatividad.

Pero entonces ¿qué es la creatividad? es la capacidad que el niño desarrolla en sus habilidades

La creatividad es uno de los que han aportado menos luz que calor, parecería que es un concepto mediador, un constructor de paso entre los viejos indicadores de los procesos de pensamiento y sus insuficiencias, hacia los nuevos y más exigentes modelos⁷.

El estudio de la creatividad ha sido abordado desde posturas teóricas diversas que hacen hincapié en los diferentes aspectos del ser humano; la personalidad, la inteligencia, las formas de aprender y percibir, entre otros. Estos trabajos resaltan,

⁷ Martínez, Gerardo. *Creatividad Infantil y Educación Sugerencias para un cambio de Concepción de la Escolaridad*, en *Infancia y Aprendizaje* No. 16 pp. 116-117.

desde un particular punto de vista, los mecanismos psicológicos responsables del pensamiento creativo.

Otros autores han intentado elaborar métodos que faciliten producciones creativas y que inciden en el sujeto para hacerle aprender nuevas relaciones entre ideas, componentes de una situación o elementos de un objeto.

“La creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfactoriamente a ella misma y tal vez a otros”.⁸

Un producto creativo es subjetivamente, cuando el autor combina elementos de manera que en él son peculiares, cuando no imita sino que reagrupa una serie de datos conforme a sus propios pensamientos o acciones, independientemente del efecto que su obra produzca en los demás. La creatividad, por ejemplo tiene un fundamento fisiológico que explica y, al parecer, esta ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia. Además, se es más creativo en la medida que se relacionen los dos hemisferios.⁹

4.1.1. Características de la Creatividad.

Un producto objetivamente creativo debe reunir las características que analizaremos a continuación, originalidad, adecuación, transformación, consideración.

⁸ Carrillo Elba *La Creatividad* en revista CISE/UNAM p. 12 – 39.

⁹ <http://homepage.mac.com/penagoscorzo/ensayos3>

Al revisar la literatura se ha encontrado que se ha definido de diferentes maneras por diferentes investigadores Cattell, Guilford, MacKinnon, Tyler, con respecto a la producción de algo nuevo. Aún existen diferentes maneras de visualizarla, por ejemplo, Vervanlin menciona en uno de sus artículos que la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas.¹⁰

Hay tres aspectos de creatividad se han identificado con mucho interés, éstas son:

a) **Proceso Creativo**, el cual es el que recibe más atención, enfocado en el mecanismo y las fases que envuelve, así como el hecho de compartir un acto creativo.

b) **Persona Creativa**, y en este punto es central el rasgo de la personalidad. La atmósfera ambiental y la influencia concierne a otro aspecto. Por último.

c) **El Producto Creativo**, el cual es de particular importancia porque, es la base de cualquier evaluación de rendimiento de la creatividad del mundo real y puede proveer una ventana en otros aspectos de la creatividad.

En la revisión de pasos de el proceso de desarrollo creativo, Roger Van Oech puntualiza la existencia de siete. Las cuales se dividen en dos áreas siendo estas las siguientes: **fase germinal** donde las ideas se elevan, y hay otra fase llamada **práctica** donde las ideas se evalúan y se procesan.

Torrance hace énfasis en puntos sumamente importantes dentro del proceso de creatividad, es la dificultad de evaluarla y la influencia del estatus socioeconómico, maduración, escuelas y sexo dentro del potencial creativo. Estos fueron examinados en 1,445 niños, y las comparaciones indicaron que en el nivel socioeconómico incrementó. En alumnos de sexto grado aumento el puntaje un

¹⁰ ibídem. p. 2

poco que en los niños de quinto grado, y las niñas en general merecieron un puntaje más alto que los niños.

El potencial creativo es una función de factor hereditario y experiencias, aunque las contribuciones exactas no se conocen exactamente. Parachin en su artículo "*7 maneras de encender creatividad en los niños*" establece puntos sumamente importantes para desarrollar la creatividad en niños:

- 1) **Apreciar la creatividad de los niños**
- 2) **Proveer ejercicios**
- 3) **Dar libertad**
- 4) **Responder a impulsos creativos**
- 5) **Instilar perseverancia**
- 6) **Realzar toma de decisiones**
- 7) **Guardar un sentido del humor¹¹**

4.1.2.- Los Componentes del Pensamiento Creativo

El pensamiento lateral, también llamado pensamiento divergente, es utilizado por muchos autores como sinónimo de pensamiento creativo, en contra posición al pensamiento convergente, lógico o vertical, más relacionado con la criticidad, según veremos más adelante.

El pensamiento divergente no está sujeto a un encadenamiento de ideas ni pretende llegar solamente a un resultado desconocido por el contrario, este pensamiento implica riesgo y aventura, busca soluciones o metas diversas en cada individuo, propias y originales.

¹¹ <http://redescolar.ilce.edu.mx>.

El pensamiento creativo en "el niño" se aventura a caminar hacia lo desconocido, es el pensamiento libre que se guía solamente por su ansia de encontrar una o muchas respuestas a las interrogantes que van naciendo de su continuo, paciente y educado mirar el mundo, desnudarlo, decodificarlo, tratar de propiciarlo para hacerlo significativo y comunicable al otro.

Las habilidades y actitudes que requiere en el proceso creador implica la adquisición y utilización de una gran variedad de conocimientos, actitudes y habilidades, mismo que permiten la elaboración de un producto determinado encausado a resolver una situación o cualquier problema.

- A) **Habilidades Específicas.** Los alumnos no puede iniciar de cero. En el proceso creador es necesario contar con antecedentes y elementos básicos de la disciplina o campo a abordar, los cuales no van hacer adquiridos por casualidad, si no a través de una constante preparación sobre el tema o aspecto que le permita desarrollar habilidades específicas acordes a la disciplina que estudia.
- B) **Habilidades de Asociación.** La creatividad, implica el establecimiento de nuevas relaciones entre elementos que anteriormente ya existían, es ambicioso y lógico suponer que un determinado producto creador surgió de nada, necesariamente en una etapa inicial existieron elementos tales como ideas, valores, procedimientos, objetivos, etc.
- C) **Habilidades y Análisis.** Se entiende como la separación de los elementos o parte que constituyen algún objeto o información con el fin de identificar las partes que no lo constituyen, las relaciones que sostienen entre sí y con otros elementos contrarios.

El artista puede crear sin preocuparse de las obras que lo han precedido; el científico no puede dejar de conocer y tener en cuenta el trabajo de sus antecesores, el científico crea a partir de los conocimientos que ha hecho suyos.

El artista manifiesta por medios nuevos un contenido común a todos los hombres, el hombre de ciencia comunica por medios comunes un contenido nuevo e inédito.

La creatividad es una forma de actuar que se puede presentar en cualquier área de actividad- profesional o del individuo; por ejemplo; al cocinar, al conversar, es particularmente necesario tener en cuenta que este tipo de comportamiento excede ampliamente a determinadas profesiones y, por supuesto contrariamente a lo que por lo general se piense no sólo es creativo el artista.

4.1.3.- El desarrollo del Pensamiento Creativo.

Si el pensamiento creativo parte de una educación para desestructurar los datos que se captan de la realidad, procesarlo de manera distinta y reestructurarlo para un producto original y valioso, podemos decir entonces que el desarrollo de la creatividad debe partir de un proceso intencional de desarrollo y conciencia de la capacidad de entender y de las operaciones que se realizan en este nivel: ver, oír, oler, tocar, gustar, es decir, de un proceso de sensibilidad progresiva e integral.

Fundamentalmente en el segundo nivel de operaciones, se logra la capacidad de interrelación y sus operaciones básicas como las de atender, entender, juzgar para involucrarnos en un proceso de autopropiación de las operaciones propias de nuestra conciencia, este sería el paso complementario para tratar de desarrollar el pensamiento creativo.

El desarrollo de un clima apropiado y de experiencias grupales para el cultivo de esos dos niveles de conciencias en su sentido mas autentico, como camino a la autoapropiación progresiva, es la llave para la formación, de personas creativas, que sepan imprimirle un sello original a la realidad.

Tiene soporte en el interés, la motivación y los sentimientos hacia determinados objetos y hechos.

4.1.4. Pensamiento Pedagógico creativo.

Se necesita que el docente analice, entienda y adapte los métodos a su propia personalidad y a su contexto, respetando el espíritu y los fundamentos de dichos métodos para poder desarrollar un pensamiento crítico y creativo.

Con lo anterior, si un docente promueva el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo, no como algo mecánico si no de manera integral y orientada al desarrollo humano de las personas, debe ser un sujeto en proceso de autoapropiación, respetuoso de los demás, abierto de la experiencia, atento a escuchar a otros, capaz de generar un clima de diálogo y cuestionamiento en el aula, conscientes y comprometidos con su quehacer como docente desde una perspectiva más allá del "chambismo" o el "apostolado" (en el sentido asistencial del termino), como exigencia de auténtica realización humana y profesional.

La dictonía juego – trabajo es impuesta al niño desde sus primeros años, incluso antes de que pueda comprender diferenciaciones abstractas. Esta distinción esta en la base de que nuestras escuelas no ofrezcan más oportunidades de aprender de forma creativa.

Estas formas de opinión social que se aplican con excesiva rigidez en la educación con ciertas formas de individualismo, que el punto de vista propio es valioso, que la divergencia de pensamiento posibilita soluciones alternativas a problemas de difícil solución, que la manipulación libre de los objetos es indispensable para comprender la realidad en que nos movemos, que la curiosidad está en la base de plantearse problemas; en definitiva, que estas formas se actúan no son esencialmente detestables. Pero, en nuestro caso estas

conductas recobran una especial importancia pues son el camino indispensable hacia la creatividad.

4.2. El Juego

El juego permite al niño en edad preescolar, comprender la realidad, así como producir las acciones que vive cotidianamente. Considerando que resulta placentero, y además desarrolla las habilidades, se socializa para realizarse con sus compañeros y así amplía su lenguaje además aprende normas de respeto y cortesía.

Esta elaboración interna de todas sus emociones y experiencias se dan a partir de sus compañeros, familias, vecinos, y las demás personas que lo rodean.

“A través del juego el niño tiene la oportunidad de recrear, disfrutar, divertirse, formarse y desarrollarse integralmente”¹².

Por lo que es importante partir de los conocimientos que el niño posee y que observamos y adquirimos a través de las actividades cotidianas.

“La importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive, por lo cual, constituye una de sus actividades primordiales”¹³. Siendo una actividad que deberá estar presente y dispondrá del tiempo que sea necesario para su ejecución, cuya finalidad es desarrollar la creatividad. Por lo tanto el juego es la actividad más importante en el nivel Preescolar, está presente en todo lo que el niño realiza pues no sólo es un momento de distracción si no a través de él desarrolla sus habilidades.

¹² SEP. *Programa de educación Preescolar para Zonas Indígenas* p. 30

¹³ SEP. Bloques de juegos y actividades en: *Desarrollo de Proyectos*. p. 22

Siendo éste un medio natural para que el niño aprenda pues en este nivel es característica en el niño que gran parte de su tiempo lo dedique al juego. A través del juego el niño adquiere aprendizaje, al convivir e interactuar con sus compañeros, adquiere y practica normas de respeto y cooperación, factores que son importantes y fundamentales durante su desarrollo.

4.2.1.- El enfoque del Juego

Las propuestas que encontramos no son ajenas a nuestra cultura, se pueden recuperar las dos áreas, la de orientación Piagetiana y la Vigoskiana. La primera fue retomada para el círculo infantil en el modelo para la propuesta de Preescolar de 1981 en México, la orientación psicogenética ha permeado en la Educación de los niños pequeños desde entonces, es más cercano a la experiencia de las educadoras de este nivel, y no solo para los del nivel primaria, reconociendo la presencia de esta corriente, nos parece inevitable abordar el juego en esta propuesta contemporánea; la segunda opción que se les presenta es un método de tipo cognoscitivo que será elaborado para una población caracterizada por su marginalidad urbana.

Creemos que no es ajena a nuestra cultura, porque encontramos algunas afinidades en relación por ejemplo a la tradición mexicana de la representación social a través del teatro de títeres, de la marioneta, prácticas, culturales que son retomadas en las propuestas señaladas, además estos emparentados con la cultura latinoamericana presente en la educación cubana, quienes se han preocupado sustentivamente por la educación infantil desde el triunfo de la revolución cubana, siendo un país ejemplar por los avances sociales que ha tenido en relación a la educación.

Para Piaget, la construcción del conocimiento pasa por los períodos sensorio motriz y preoperacional, las razones con las que argumenta esta afirmación son las siguientes: por un lado, para el recién nacido no hay objetos, por el otro

ningún objeto puede existir hasta que él ha sido capaz de imponer la estructura de los objetos a la masa de sensaciones amorfas. En el nacimiento de la inteligencia y la construcción de lo real, describe con detalles como los reflejos del recién nacido se adaptan a los objetos exteriores y llegan a ser esquemas sensorio-motores a través de los cuáles llega a reconocer los objetos¹⁴.

Téngase en cuenta que la construcción del objeto no es resultado de ninguna enseñanza, más bien de la propia iniciativa del niño. Si no actuase sobre los objetos.

Piaget desde una experiencia en la que él colocó un juguete atractivo sobre un cojín, de tal manera que él niño pudiera alcanzar el cojín pero no el juguete. (El juguete estaba del lado del cojín opuesto al niño). Hasta un cierto estadio, no se le ocurre tirar de la almohada para coger el objeto, una vez que ha estructurado la relación espacial entre los dos objetos, tirará inmediatamente del cojín. Este es un ejemplo del pensamiento y las acciones que no son actividades separadas.

El juego espontáneo, deberían ser el primer contexto en el que los educadores usen la inteligencia y la iniciativa. Los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa.

Durante el juego de imitación el niño pondrá en práctica todos estos rasgos importantes, por medio del juego imita todo lo que tiene a su alrededor, como gestos y acciones de lo observado.

Es por eso que la imitación permite aprender de los otros, pero todo esto de acuerdo al grado de desarrollo que el niño va teniendo y sobre todo en la etapa en que se encuentra viviendo y de la interacción que se logra a través de la convivencia y el diálogo.

¹⁴ ARFOVILLOUX, Jean "El juego". en El juego, entrevista con el niño. pp. 57

Piaget dice que: "la imitación depende del nivel de desarrollo intelectual del niño"¹⁵, es decir que las acciones que observa en su interactuar con el mundo que le rodea, pero para ello se vale de la representación simbólica, por tanto la imitación como el simbolismo están relacionados pues uno depende del otro.

El juego simbólico, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, reproduce escenas de la vida real, modificándola de acuerdo a sus propias necesidades e intereses.

El simbolismo adquiere un significado importante durante la actividad que realiza el niño, pues es capaz de transformar cualquier material como si fuera un juguete, que le dará vida a través de la representación del simbolismo. Durante este juego el niño ejerce los papeles sociales de las actividades que observa y de su medio en que se desarrolla como es; el maestro, el médico, el tendero, el conductor, todo lo que es observado en la realidad lo somete a sus deseos y necesidades, pues en esta edad tiene la capacidad para representar la realidad por significantes a través de acciones.

"Juego sensomotor comprendido desde el segundo año de vida consiste en repetir y variar movimientos, el simbólico de 2 a 6 niños, se adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, juegos sujetos a reglas, está entre los años escolares, el niño a iniciado con la comprensión de ciertos conceptos sociales de cooperación y competición".¹⁶

Esta actividad valiosa e importante para los niños, les permite explorar, entre lo simbólico que ya se expuso anteriormente, para tratar con la realidad. Este es un factor indispensable y natural como agente autoterapéutico, asume ahora dos formas esenciales, se necesita tiempo para consagrar al juego solitario o para soñar despierto, sin que nadie lo moleste con el fin de expresar jugando o

¹⁵ ALEXANDER, T. y Cols. *Psicología Evolutiva*. en UPN. *Desarrollo del niño y aprendizaje escolar*. p 88

¹⁶ ARFOVILLOUX, Jean. *El juego* en: SEP. *Antología de apoyo a la practica docente del nivel preescolar*. p. 67

soñando, es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes, aunque se trate de una actividad seria el juego es en sí mismo un motivo de exploración, no sucede al azar o por casualidad, se desarrolla más bien en función de algo que han llamado escenario, también proporciona placer, los obstáculos parecen necesarios pues sin ellos el niño se aburre en seguida, tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como la de resolución de problemas, es un modo socializado que prepara la adopción de papeles en la sociedad.

Los juegos sensoriomotores se prolongan a partir del segundo año, sin embargo, en el simbólico supone una forma de representación del niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación.

“El simbolismo permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental porque permite además resolver mediante el conflicto que se plantea en el mundo de los adultos”¹⁷, una manera de ver, para comprender el rol de papá, mamá.

Las actividades de correr, lanzar piedras, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse, serían entonces continuaciones o restos de actividades que fueron útiles y necesarias para la especie humana en otras etapas y que permitiría llegar a las actividades más complejas y superiores de los hombres en épocas más recientes. Las debilidades de esta explicación son demasiado numerosas para que pueda sostenerse y se señala también que esta basada en una concepción Lamarckiana de la evolución en la que las capacidades adquiridas en un determinado momento son heredadas por los descendientes¹⁸.

El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya

¹⁷ JEAN, Piaget. *El Desarrollo humano*. p.284

¹⁸ SEP. *Bloque, juegos y actividades*. p. 98

sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. Su finalidad está en sí mismo en la realización de la actividad que produce placer.

El juego es una actividad que mantiene el goce sensorial. En consecuencia, el rodeo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida que la bosqueja de antemano. Pero, el niño conquista esta autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitaran la actividad adulta. En beneficio de su salud mental, un medio para poder mejorar la inteligencia".¹⁹

Para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión en el sentido Pascaliano del término. Permite al hombre, "encañándose a sí mismo", tomar una libertad por los demás ilusoria, con referencia a las asignaciones sociales que delimitan su lugar. El juego se opone a las actividades "serias" de producción, es decir al trabajo. Pero, por un extraño retorno de el determinismo social a los que tendrían por función escapar, los juegos de los adultos no pueden dejar de obedecer a unas reglas que de las más de las veces no son si no la imitación o la caricatura de las leyes que rigen la sociedad.

Los mismos juegos aleatorios no están basados en la aceptación del azar, como pretenden, si no en la probabilidad calculada, digamos matemáticamente calculada, de la ganancia.

Pero a medida que crece, el niño aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de este el permiso para el otro. Y mientras que los primeros juegos eran casi espontáneos, gobernados solamente por las fantasías del niño llega la edad de los juegos de equipo, de los juegos de sociedad, con sus reglas sacadas de los adultos.

¹⁹ CHATEAU, Jean. Por qué juega el niño. e UPN. El juego Antología Básica p. 19

La necesidad de jugar se ha sustituido por el derecho a jugar, derecho que no concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda, el niño de esta edad encuentra otros centros de interés aparte del juego, pero todavía necesita que de estas actividades nuevas le aporten el suficiente placer para que pueda invertir en ellas todo lo que suponía el atractivo del juego. Es tanto el problema de métodos pedagógicos, como de madurez psicológica.

4.2.2.-Características del juego

Para describir al juego es necesario recuperar el siguiente inventario:

1. Es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo.
2. No tiene metas ni finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son más intrínsecas.
3. es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que practica.
4. implica cierta participación activa por parte del jugador.²⁰

Las anteriores características nos permiten finalmente señalar:

- Es la actividad más auténtica de la infancia.
- Contribuye a la construcción del pensamiento.
- A través del símbolo lúdico, el niño logra representar la realidad.
- Es una manifestación de creatividad por excelencia.

El juego en el sujeto es el eje de desarrollo cognoscitivo; al ser método vamos a observar las relaciones que se tejen con las demás funciones psicológicas que, a la postura, producen el desarrollo global de la inteligencia preoperatoria.

²⁰ C. Garvey. "Qué es el juego infantil" en UPN El juego antología p. 88-92

Estos aspectos psicológicos son: la función simbólica (integrada por la imitación, la imagen mental, el dibujo, el lenguaje y el mismo juego) el pensamiento lógico especial y el pensamiento causal experimental.

Trasladado el esquema del desarrollo al campo pedagógico, este queda construido de la siguiente manera: el juego, es el eje de desarrollo intelectual, encuentras su espacio en la ludoteca, la que a su vez, toma un lugar central en el esquema pedagógico; la actividad simbólica se ejerce en el club de la imaginación, donde los niños van a inventar símbolos, a hacer imitaciones a crear imágenes actuadas posturalmente y también se ejercen en un taller de dibujo, que se ocupa de la representación gráfica por medio de la forma y color. Con respecto a la educación del pensamiento lógico este requiere de un taller de construcción donde el niño pueda jugar construir figuras integradas por distintos objetos (por ejemplo: casas, castillos, puentes que dieran lugar a colecciones, seriaciones y correspondencias de objetos). El pensamiento espacial se maneja a través de un haz de juegos organizados. Por su parte, el pensamiento causal, adopta la forma del taller de experimentación aquí el niño juega y experimenta con muchos objetos.

Los juegos individuales y colectivos se realizan con objetos llamados, por esta razón, juguetes. Entre estos, los mejores son aquellos que, mas se presentan para satisfacer la fantasía infantil; también, a todas las edades, los juguetes preferidos por los niños de diez a doce años, que tan solo disponía de viejas tablas y de planchas de desecho, hacer sucesivamente un avión, un barco, una casa, un teatro, un castillo, etc. y divertirse durante semanas organizando viajes, combates, naufragios, catástrofes diversas a cuenta de estos objetos.

4.2.3.- Aportes Pedagógicos del Juego

Primeramente, los niños deberían de ser incitados a utilizar una iniciativa e inteligencia en la manipulación activa en su entorno porque es sólo por el

intercambio directo con la realidad se desarrolla la capacidad biológica que da lugar a la inteligencia desde la perspectiva de Piaget.

La segunda implicación el juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y la iniciativa. Es importante para el profesor recordar la meta de la autonomía y tratar de trabajar constantemente en esa dirección. Este proceso que lleva muchos años debe empezar en los años de preescolar y no esperarse hasta la primaria para que "sea capaz" y maduro para tomar sus propias decisiones.

4.3.- Educación

Proceso de formación, en la que se transmiten conocimientos, valores, tradiciones, costumbres, reglas. "Educación como la acción ejercida por las generaciones adultas sobre la jóvenes." Es una formación social concreta la educación no sólo reproduce sino que puede generar contradicciones que constituyan elementos de ruptura, si ésta solo reproduce las condiciones de colonialismo y de tendencia, el que trabaja en el sistema educativo debe renunciar a serlo su pena de convertirse en cómplice.

El sistema educativo contribuye a legitimar a través de los mecanismos de identificación y represión de los valores, roles, estatutos que asumen profesores y alumnos es la clave de la transformación de la práctica educativa.

Pretender en transformar o conservar en educación, implica la toma de una posición política, la educación puede ser vivida como una instancia enajenante, que no integre críticamente a un sistema o como una instancia liberadora, esta no reduce únicamente a lo escolar, en la sociedad existen otras instituciones como la familia. En el campo educativo, la ubicación en la estructura ocupacional implica la existencia del profesor como un especialista que tiene bajo su responsabilidad el cumplimiento de las finalidades educativas y supone la existencia de los alumnos,

la educación como proceso institucionalizado, supone en cualquiera de sus niveles tres elementos fundamentales, un maestro, un conjunto de alumnos y un contenido que no es separable del método pedagógico que se utiliza, educación como ya se ha expuesto, es una acción ejercida por la generación adulta, como todo proceso social, no es práctico y dado para siempre, la educación es una práctica y por lo tanto tiene un carácter, esencialmente histórico, producto de condiciones históricas específicas.

Piaget nos dice "la educación debe centrarse en el niño, es decir, debe adaptarse al actual estado de su desarrollo, que el niño descubra un mundo a través de su actuación directa sobre él, esta debe orientarse a los procesos autónomos y espontáneos de desarrollo y aprendizaje"²¹.

4.3.1.- Enseñanza Indígena

Pretende favorecer el desarrollo integral del niño para que enfrente con las mismas posibilidades que el resto de la población, la problemática social de su comunidad en particular y el país en general, se entiende que para lograr esto, requiere un docente que posea los elementos necesarios y así poder ofrecer atención acorde a los requerimientos y características del educado, de la comunidad a la cual forman parte del contexto nacional, ya que se constituye en el sujeto articulador, entre los ámbitos nacional y comunal en el proceso educativo escolar, es muy necesario que posea conocimientos teóricos y metodológicos que le permitan el conocimiento de su entorno inmediato y la relación de éste con el contexto nacional.

Cada grupo étnico ha generado filosóficos, culturales, lingüísticos e históricos específicos del grupo, por lo tanto tomando en cuenta los objetivos de la

²¹ KAMII, Constance. La autonomía como objetivo de la educación en SEP. Antología de apoyo a la practica docente del nivel preescolar pp. 17

educación indígena, es muy necesario incluir esos valores que cada etnia tiene en el proceso enseñanza, se ha considerado a la cultura como el conjunto de conocimientos desarrollados por los pueblos nativos para mejorar su entorno natural, con esto se podría decir, que existen tantas culturas como saberes ecológicos.

Cuando se habla de la cultura indígena, se toma como referencia a los pueblos del período prehispánico, hablar de la cultura actual de los indígenas en esa lógica no tiene mucho sentimiento, puesto que los indígenas de hoy, por la condición colonial en las regiones interétnicas, se piense como pueblos carentes de cultura, puede ser por las actividades que realizan o por la pobreza económica a causa de su explotación, por lo que se les considera incapaces de generar cultura, hablar de la cultura o culturas indígenas hoy, tiene que ver con los amplios aspectos de actividades, símbolos, valores y utensilios humanos que identifiquen a un grupo humano y lo distinga de otros.

"Los grupos indios muestran una continuidad cultural e histórica, manteniendo básicamente en los núcleos de resistencia cultural que conforman las comunidades indias, desde altas, bajas, no solo han podido sobrevivir, sino que ahora han proyectado su cultura y ganado espacios económicos y políticos dentro de la sociedad nacional, en la actualidad la vida y la cultura de las comunidades indígenas, sus instituciones, formas de integración y relación entre ellos, sus símbolos, valores, etc., se están reproduciendo en distintos lugares".²²

Hablar en cuanto a la educación en estas comunidades, la escuela es la institución en que se materializa la relación de poder que le confiere al sujeto maestro el puesto en el aula es un poder y solo puede concretarse en la medida en que el sujeto alumno le reconoce y lo mantiene en ese lugar de autoridad.

²² SEP. La educación indogena. En Nuestro Saber Año 2 No. 2 Abril - junio 1991 p.35

4.3.2.- Educación Intercultural

"Porque generalmente los sistemas educativos formales limitan el pleno desarrollo personal al imponer a todas las niñas y los niños el mismo molde cultural e intercultural sin tener suficientemente en cuenta la diversidad de los talentos individuales, y sin reconocer que muchos de ellos no sacan el mismo provecho de los recursos educativos e incluso que pueden verse en situación de fracaso debido a la inadaptación del trabajo docente a sus características y necesidades"²³.

Es una forma de intervención educativa que reconoce y atiende a la diversidad cultural y lingüística, promueve el respeto a las diferencias, procura la formación de la unidad nacional, a partir de favorecer el fortalecimiento de la identidad local, regional y nacional, así como el desarrollo de actitudes y prácticas que tiendan a la búsqueda de libertad y justicia para todos.

Respecto a la diversidad en la relación interpersonal e intercultural, supone la comprensión por parte del maestro y del grupo escolar de que cada individuo actúa con base en el conjunto de experiencias, conocimientos y afectos que configuran su personalidad y que, siendo ésta una estructura dinámica, se debe favorecer el respeto por las particularidades y la predisposición para incorporar pautas de conducta.

La orientación del proceso de aprendizaje parte, entonces, de los esquemas referenciales del sujeto, concebido como un ser concreto e integral y tiende a lograr una relación interpersonal respetuosa e igualitaria.

A nivel intercultural se expresa en una educación estructurada sobre la base de la historia, los elementos y valores de la cultura propia y que propicia, también una relación respetuosa e igualitaria con las demás culturas.

²³ ibidem

Resignificación del trabajo escolar y actividad instituyente. Estos dos aspectos están íntimamente vinculados y constituyen principios básicos para evitar el carácter ficticio de la actividad escolar que se ha puesto en evidencia en apartados anteriores.

La resignificación social del trabajo escolar se refiere a la necesidad de que esta actividad adquiera sentido como "trabajo verdadero", lo que supone, por una parte, el reconocimiento e incorporación de los educados como sujetos creativos en el trabajo comunitario y, por otra, propiciar que la actividad escolar no se limite a la "tarea" pensada y realizada más para conformar al maestro que como parte de un proceso de apropiación de los contenidos, sino que se concrete en productos significativos (cartas, cultivo, de la parcela escolar, periódicos, dramatizaciones, etc.) con destinatarios definidos: otros grupos de la escuela, la comunidad, etc.

El aprendizaje ha de orientarse de acuerdo con los esquemas referenciales del sujeto. En coherencia con la teoría del aprendizaje que venimos sustentando, el aprendizaje significativo se produce cuando el material cognoscitivo se incorpora de manera sustancial a lo que el sujeto ya sabe, es decir, cuando el proceso se realiza a partir de los referentes propios.

Entre los esquemas referenciales destacan la lengua y las estrategias significativas que configuran la constitución psicológica inicial: relaciones básicas en el medio familiar y sociocultural, y las valoraciones correspondientes. Es necesario entonces que los contenidos propuestos para implementar el proceso enseñanza-aprendizaje se articulan a los conocimientos previos y que se relacionen significativamente con estos, ya sea en forma derivativa o correlativa.

Enseñanza sistemática de la lengua materna y del castellano como segunda lengua. Dado que el lenguaje constituye un esquema referencial básico para la capacidad reflexiva del niño, así como para la adquisición y producción de

conocimiento, el proceso educativo escolarizado debe llevarse a cabo utilizando la lengua materna como lengua de instrucción.

Esto es, en el nivel Preescolar y durante el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, la instrucción se hará en lengua materna de los educados. Sólo posteriormente se incorporará la enseñanza del castellano como segunda lengua.

El aprendizaje se define como la manera en la cual un individuo adquiere conductas socialmente estandarizadas, este se produce por un impacto del ambiente social, por los controles sobre él, ejercidos para modificar la conducta, los aprendizajes exitosos proveen a los alumnos de la posibilidad de descubrir tareas claramente definidas lo que sostiene el artículo, es que la reacción entre niños y maestros es la base del trabajo organizacional necesaria para aprender tarea presentadas y trabajadas por los niños, todo maestro independientemente de su orientación, están enfrentados con la tarea de lograr y dirigir la atención de los niños, conduciéndolos hacia un problema y enseñándoles alguna manera de manejarlo.

Para que una educación infantil tenga éxito se pretende que se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

La importancia de la acción y la interacción como elementos básicos para el aprendizaje.

La actividad lúdica como actividad privilegiada en las primeras edades.

Partir de las experiencias del niño, para que el aprendizaje sea significativo.

Imitación, observación, indagación, experimentación, atención, manipulación, asociación, memorización, expresión, fantasía o imaginación.

Es muy importante que al plantear los aprendizajes debemos intentar desechar esa separación, propiciando por un medio de nuestras propuestas; y los niños disfruten aprendiendo.

Piaget, nos describe tres tipos de lenguaje: egocéntrico, repetición, monologo y monologo colectivo, el lenguaje socializado conlleva cinco categorías, información ofrecida por otra persona, la segunda categoría es la crítica, la de mandatos. En ocasiones los niños pueden ajustarse a un lenguaje, tratando de asegurar una buena comunicación.

El lenguaje es uno de los factores simbólicos más importantes, en el desarrollo de la capacidad de pensamiento representativo o simbólico, ha llegado a asociarse estrechamente a procesos de pensamiento y su adquisición.

4.3.3.- Educación Preescolar

La dimensión social es considerada como una de las cuatro dimensiones de desarrollo y el desarrollo de la comunidad como una de las tareas sustantivas del nivel. Educación Preescolar puede desarrollar habilidades y destrezas sociales afectivas, intelectuales y físicas que apoyen el adecuado aprovechamiento de los alumnos al ingresar a la primaria; quienes no asisten a este nivel, presentan mayores dificultades de adaptación a la escuela primaria por su falta de familiarización. Esto implica el inicio del aprendizaje, habilidades y estrategias comunicativas que inciden de alguna manera en la participación activa y exitosa de los sujetos sociales dentro de las instituciones propias de la cultura mayoritaria. La escuela infantil, es considerada como institución educativa, participa intencionalmente en este proceso aportando a las familias, a la comunidad de vida y que constituye en una comunidad educativa dentro de la comunidad más amplia, la escuela infantil debe fomentar que exista una estrecha relación de reciprocidad sociocultural entre esta y el entorno, propicie el desarrollo de los más pequeños a partir de sus necesidades de orden biológico, psicológico,

afectivo, emocional y social, que adquieran tanto individualmente como de modo interactivo, los conocimientos, actitudes, habilidades, instrumentos, valores, normas, necesarias para vivir en una sociedad culturalmente organizada.²⁴

Para que una educación infantil tenga éxito, se pretende que se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

La importancia de la acción y la interacción como elementos básicos para el aprendizaje, la actividad lúdica como actividad privilegiada en las primeras edades, partir de las experiencias del niño para que el aprendizaje sea significativo, imitación, observación, indagación, experimentación, atención, manipulación, asociación, memorización, expresión, fantasía, imaginación, procesos privilegiados del aprendizaje en esta etapa. Es muy importante que al plantear los aprendizajes debemos intentar desechar esa separación que luego se presenta, propiciando que por medio de nuestras propuestas o de las suyas, los niños disfruten aprendiendo, fomentar el aprendizaje de los más pequeños mediante la actividad es una premisa que debemos tener siempre en cuenta, puesto que esta se constituye en el eje y motor de su desarrollo.

Toda actividad tanto interna como externa, el niño adquiere conocimientos relacionados con su realidad, actualiza habilidades, modifica sus concepciones, esta experiencia de asistir al centro de educación preescolar tiene probabilidades de ser provechosa para el niño, cuando el hogar y la comunidad apoyan los objetivos que se buscan, los padres que se interesan en la experiencia que sus hijos están teniendo en el centro, tienden a aumentarla.

“Lenguaje en sus primeras etapas, es importante para fomentar una adquisición, el niño no solo está aprendiendo el lenguaje, sino a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción de un mundo combinatorio, para ser

²⁴ Massini V. Javier “El jardín de niños en el contexto del hogar “ en SEP. Antología de apoyo a la practica docente del nivel preescolar pp. 17

capaz de hablar sobre el mundo, el niño necesita haber sido capaz de jugar con el mundo y con las palabras, de un modo flexible, ni el lenguaje ni el pensamiento, lo que permita al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento”.

4.3.4.- Las Características del Niño

En la escuela el niño está siempre habido a aprender cosas de saber, de explorar y sin embargo cuando más educación recibe, menos interesado parece, el niño tiene que vivir su vida no la que le imponga o programen padres y educadores. Todo maestro independientemente de su orientación, están enfrentados con la tarea de lograr y dirigir la atención de los niños.

El desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a nivel social, después individual, entre personas en el interior del propio niño, en la actualidad los niños nacen en un medio sumamente complejo que se caracteriza por su constante transformación y les ofrece variedad de experiencias que les invita a participar activamente en él, por esto se concibe la educación de los más pequeños desde una perspectiva más amplia, en la que se implican otros miembros y esto con los de la sociedad, padres de familia, educadores, municipio, escuela y ciudadanos.

Los niños de 0 a 6 años es importante que tengan la posibilidad de evolucionar plenamente en todos los contextos en los que estos van a desarrollarse.

La escuela infantil, como institución educativa, participa intencionalmente en este proceso aportando a las familias a la comunidad, su colaboración en el cuidado y la educación de los más pequeños, la escuela infantil debe fomentar a que exista una estrategia y estrecha relación de reciprocidad sociocultural entre

esta y el entorno. El alumno debe estructurar por sí mismo los contenidos y nada ni siquiera el maestro, puede hacerlo en su lugar, el niño no se contempla con una entidad, total si bien distinta, según los niveles de desarrollo, el niño guiado por su instinto natural y por sus necesidades de búsqueda y exploración presenta a menudo comportamientos relacionados con el proceso de creación, el niño tiene una gran capacidad de abstraerse del ambiente.

De acuerdo con Piaget "la 1ra. etapa de desarrollo es el estadio sensoriomotor, abarca de 0 a 2 años, la inteligencia en este período descansa sobre las acciones, los movimientos y las percepciones sin lenguaje, el estadio preoperacional de los 2 a 7 años el niño comienza a utilizar símbolos a entrenarse en juegos imaginativos y desarrolla la habilidad para diferenciar entre las palabras y cosas que no están presentes, el de operaciones concretas de 7 a 12 años el niño realiza operaciones lógicas, operaciones formales de los 12 a 14, las ideas son abstractas y el pensamiento simbólico, rasgos importantes de los procesos de razonamientos..."²⁵

4.4. La geometría

La geometría es el estudio de las propiedades del espacio, un ejemplo de es cuando nos desplazamos y hacemos cambiar la posición de los objetos en el espacio. Las propiedades son las transformaciones las cuales constituyen una rama de la geometría. Un ejemplo de esto es al desplazar un objeto, esta modificación de la posición es la transformación.

Las transformaciones pueden ser:

²⁵ T. Alexander y Cols. "Psicología evolutiva" en UPN Desarrollo del niño y aprendizaje escolar Guía de trabajo p. 55

- a) Rotación: cuando un objeto gira al rodar; también cuando el objeto gira alrededor de un eje fijo. Tal es el caso de la rueda que gira sobre su eje dos los puntos de la rueda cambian de posición excepto el eje.
- b) Inversas cuando se pueden “deshacer” algunas transformaciones.

4.4.1. Aspectos de la geometría que se trabajan en la escuela

Establecer relaciones que le permiten ubicarse con en el entorno; es capaz de desplazarse y hacerse un mapa mental de su casa, de su escuela, su barrio; esto lo pone en posibilidad de controlar el espacio inmediato y actuar en consecuencia, sin necesidad de recurrir más que a su experiencia cotidiana. Incorporara poco a poco nociones métricas que van regulando ese espacio.

De ahí la importancia de la ubicación espacial con su entorno y con otros seres u objetos y de esto entre sí, utilizando las expresiones arriba, debajo de, delante de, detrás de; que se deben trabajar desde preescolar.

Así también como la descripción oral la ubicación de objetos y personas, colocándose en un lugar determinado para así poder trabajar la lateralidad (izquierda, derecha)

CONCLUSIONES

El aspecto que mas se ha olvidado en la práctica docente son las actividades informales que deben ser vinculadas a los conocimientos formales y este es el juego una actividad que no tiene ninguna relación con los contenidos por eso es importante recuperarlo para que las actividades son más divertidas e interesantes de esa forma los educandos serán más creativos e iremos formando la autonomía dentro de su aprendizaje cumpliendo con el propósito que marca el Plan y Programa a nivel preescolar.

De la estrategia se busco que los niños participen de manera directa en las actividades y tengan la oportunidad de observar, manipular y experimentar a través de juegos y actividades diversas dentro y fuera del aula. Para así promover la creatividad del niño a partir de los conocimientos matemáticos, sus funciones y posibilidades de movimientos, desplazamiento y de adquisición de habilidades recreativas, a través de actividades cotidianas, es decir, el alumno logre comprender las actividades y que pueda dar cuenta al mismo tiempo de la creatividad.

El aprendizaje de la geometría su objetivo es la de desarrollar una educación creativa, en este contenido permite a los niños desarrollar la noción de espacio, lateralidad, orientación, interioridad, direccionalidad, proximidad, entre otros.

Pues todo aprendizaje es un proceso como lo marca el programa de preescolar, también señala que el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno aprende de manera significativa.

En el proceso pedagógico, el juego está estrechamente relacionado con otros tipos de actividad infantil, y ante todo, con el trabajo y la enseñanza de las actividades programada.

La actividad lúdica como actividad privilegiada en las primeras edades.

Todo trabajo implica un cambio de actitud tanto para el docente como para el alumno en relación al proceso enseñanza-aprendizaje, esto supone un conocimiento de la realidad escolar y extraescolar una conciencia crítica de la misma y una reflexión constante sobre nuestra acción docente.

BIBLIOGRAFÍA

ALEXANDER, T. y Cols. *Psicología Evolutiva*. en UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. pp. 272 México 1996

ARFOVILLOUX, Jean. *El juego en: SEP. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar*. pp. 152 México 2000

Carrillo Elba *La Creatividad* en revista CISE/UNAM p.

C. Garvey. "Qué es el juego infantil" en UPN El juego antología pp. 369 Mexico 1994.

CHATEAU, Jean. Por qué juega el niño. En: UPN. El juego Antología Básica pp 369 México 1994

DELVAL, Juan. El juego, en UPN. El juego. Antología Básica pp. 369 México 1994

<http://redescolar.ilce.edu.mx>.

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/ensayos3>

JEAN, Piaget. *El Desarrollo humano*. p.

KAMII, Constance. La autonomía como objetivo de la educación en SEP. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar pp. 152 México 2000

MASSINI V. Javier "El jardín de niños en el contexto del hogar " en: SEP. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar pp. 152 México 2000

MARTÍNEZ, Gerardo. *Creatividad Infantil y Educación Sugerencias para un cambio de Concepción de la Escolaridad*, en Infancia y Aprendizaje No. 16 pp. 325 México 1999

Revista. *Momento Pedagógico* UPN 098 No. 26 Oct. 2000

SANTILLANA, *Diccionario de las Ciencias de la Educación* pp.593 México 1993

SEP. Bloques de juegos y actividades en: *Desarrollo de Proyectos*. pp.125 México 1992

SEP. Dirección General de Educación preescolar. *Programas de educación Preescolar. Libro 1* en UPN. Metodologías didácticas y práctica docente en el jardín de niños pp. 96 México 1992

SEP. *Programa de educación Preescolar para Zonas Indígenas* 96 México 1994

SEP. La educación indígena. En *Nuestro Saber* Año 2 No. 2 Abril – junio 1991 México. pp.32.

ANEXOS

ANEXO 1

CINCO ELEFANTES.

Objetivo: integrar a los niños en dinámicas para desarrollar la actividad.

Tiempo :10 minutos para desarrollar la actividad.

Procedimiento:

- 1) Formaran en circulo.
- 2) Distribuyeron en parejas.
- 3)Formaron filas del mas pequeño al mas grande.

Cinco elefantes se columpiaban
Sobre la tela de una araña
Y como veían que resistían
Fueron a ver a otro elefante...

ANEXO 2

LA TORTUGA.

Objetivo: integrar a los alumnos en diferentes dinámicas y así desarrollar la actividad.

Tiempo: 15 minutos.

Procedimiento.

- 1) El niño se formara en filas.
- 2) Formaran en círculos.
- 3) Imitando a los animales.

Pobrecita la tortuga por el camino va
Va buscando el agua clara para poderse
bañar. Saca la cabeza a los niños saludo
y poquito a poco queda quietecita su cabecita escondió.

ANEXO 3

LOS CINCO POLLITOS.

Objetivo: el niño se integrara en dinámicas para poder desarrollar la actividad.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

- 1) Los niños formaran equipos.
- 2) Formaran círculos.
- 3) Distribuyeron en 3 círculos.

Cinco pollitos tiene mi tía
Uno le canta otro le pía
Y tres le toca la chirimía.

ANEXO 4

NARANJA DULCE.

Objetivo: se forma un círculo con los niños.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento.

- 1) Forman un círculo.
- 2) Intercalan a los niños.
- 3) Forman en filas.

Naranja dulce limón partido
Dame un abrazo que yo te pido
Si fueran falsos mis juramentos
Adiós amigos yo ya me voy a mi casita
Que solo voy a comer tacos
Y no les doy.

ANEXO 5

MARTINILLO.

Objetivo: es donde el niño desarrolla sus habilidades con las dinámicas que se hicieron con este cantito.

Tiempo: 5 minutos.

Procedimiento:

- 1) Formándose en filas pero intercalándose.

- 2) Formaron 2 círculos:
- 3) Distribuyen por parejas.

Martinillo, martinillo, martinillo,
Duerme ya, duerme ya, duerme ya,
Toca la campana, din don dan.

ANEXO 6

LA TELARAÑA:

Objetivo: los niños se integraron en diferentes dinámicas.

Tiempo: 15 minutos.

Procedimiento:

- 1) Formándose en círculos.
- 2) Distribuyéndose en equipos.
- 3) Agarrarodos de la mano.
- 4) Se forma una telaraña con una bola de estambre.

Huitzi, huitzi, huitzi, huitzi araña
Tejió su telaraña
Vino la lluvia y se la llevó
Salió el sol
Se seco la lluvia
Y huitzi, huitzi, huitzi araña otra vez subió.

ANEXO 7

BIENVENIDOS A LA ESCUELA.

Objetivo: integrar a los niños en dinámicas.

Tiempo: 5 minutos.

Procedimiento:

- 1) los niños se formaron en filas.
- 2) se formaron en círculos.
- 3) se intercalaron.

Bienvenidos a la escuela
Y vamos a trabajar
Que estudien mucho,
Que jueguen mucho
Que aquí se divertirán.

ANEXO 8

SON LAS DOCE.

Objetivo: los niños se integraron en equipo.

Tiempo: 10 minutos.

Procedimiento:

- 1) Se forman 2 círculos.
- 2) Intercalándose los niños.
- 3) Ejecutaran palmadas.

Son las doce, son las doce,
Vamos ya, vamos ya, vamos a casita,
Vamos a casita, vamos ya
A descansar con mama y
Con papa para cua, cua, cua.

