

**UNIDAD AJUSCO**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA:  
“LUDOTECA VIRTUAL”, PARA FAVORECER LAS FUNCIONES  
PSICOLÓGICAS SUPERIORES EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR.**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE  
LA ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN.**

**PRESENTA:**

**LIC. MYRIAM GUADALUPE CORTÉS MÉNDEZ**

**ASESOR:**

**LIC. RAÚL CUEVAS ZAMORA**

**MÉXICO, DF. MARZO DE 2005**

A MI FAMILIA

El vivir con ustedes  
Me ha enseñado  
A derribar obstáculos  
Y seguir adelante.

Gracias.

A MIS AMIGAS, AMIGOS Y  
COMPAÑEROS

Gracias por compartido  
Una parte significativa  
En mi vida.

A MIS PROFESORES

Gracias ya que por su apoyo  
Y ayuda logre culminar otra  
Etapa en mí preparación  
Académica.

*A UN SER ESPECIAL*

*Gracias por ser incondicional  
Y estar siempre conmigo.*

## INDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE DA ORIGEN A LA PROPUESTA	6
CAPITULO 1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL	8
1.1 Justificación	8
1.2 Objetivos de la propuesta	9
CAPITULO 2 FUNDAMENTACIÓN TEORICA DE LA PROPUESTA	10
2.1 Introducción	11
2.2 Funciones Psicológicas Superiores	12
2.2.1 Atención	16
2.2.2 Memoria	17
2.2.3 Imaginación	18
2.3 Teoría del aprendizaje	19
2.4 Características del niño de edad preescolar	23
2.5 El juego	25
CAPITULO 3 MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDACTICAS	26
CAPITULO 4 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN	51
4.1 Planteamiento del problema de investigación de la propuesta	52
4.2 Objetivos de la investigación de la propuesta	52

4.3 Hipótesis	52
4.4 Metodología	53
4.4.1 Población a investigar	53
4.4.2 Criterios de inclusión	53
4.4. 3 Tratamientos	54
4.4.3.1 Tratamiento estadístico para el Análisis de información	55
4.4.4 Obtención de la información	57
4.4.5 Variables	58
4.4.6 Estrategias e instrumentos para obtener información	59
ANEXOS	60
BIBLIOGRAFÍA	62

## INTRODUCCION

Así como en momentos anteriores el libro fue un recurso innovador en las escuelas, en la actualidad las computadoras y otros medios de la tecnología son el centro de interés de los niños y jóvenes. En la Educación la computación se utiliza como medio para la enseñanza, un recurso pedagógico y administrativo.

Hablar de computadoras con los alumnos es como si se hablara de video juegos, como docentes se debe de promover en los alumnos un mejor uso de las computadoras no como entretenimiento, sino como un recurso para mejorar y adquirir aprendizajes significativos reforzados en el aula.

En el contexto de la educación es fundamental entender la computación como estrategia pedagógica que puede facilitar el proceso de aprendizaje de los niños. Debido a que en ocasiones las dificultades de aprendizaje de los niños no solamente se explican por problemas en el desarrollo cognoscitivo, es necesario poder considerar otros aspectos que intervienen, tales como el ambiente familiar, las relaciones interpersonales, la madurez psicológica, etc.

Para contribuir a resolver algunas de las dificultades que los alumnos presentan en adquirir un aprendizaje significativo, se plantea la propuesta pedagógica para favorecer las funciones psicológicas superiores en el niño de edad preescolar (atención, memoria e imaginación).

Las funciones psicológicas superiores son procesos sociales y psicológicos que los seres humanos desarrollan; la influencia de las personas y del medio social es determinante para el logro de las mismas.

La atención del niño se concentra en los objetos y en las acciones de su entorno, pero el niño se mantiene concentrado sólo hasta que su interés se desvanece.

La memoria del niño preescolar es con frecuencia involuntaria. Es decir, el niño se plantea pocas veces conscientemente que debe retener algo. Fija sus recuerdos independientemente de su voluntad y de su conciencia: retiene los hechos en los que concentró su atención, que le causaron impresión, que le parecieron interesantes.

La imaginación se forma en el juego y se traslada a otras actividades del niño preescolar, principalmente al dibujo y a la composición de cuentos y versos.

En la propuesta pedagógica para favorecer las funciones psicológicas superiores en el niño de edad preescolar se plantea una estrategia para aplicar con niños de edad preescolar, retomando un aspecto primordial de esta edad, que es el juego. Se invitará a los niños a entrar a una ludoteca donde tendrán varias opciones de juegos. Los niños de edad preescolar adquirirán aprendizajes significativos, se divertirán y desarrollarán las funciones psicológicas superiores.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE DA ORIGEN A LA PROPUESTA

En la práctica docente se observa que los niños al culminar la Educación Preescolar o pasar de segundo a tercer grado escolar, no han desarrollado las funciones psicológicas superiores (atención, memoria, imaginación), quizás porque las docentes dan prioridad a otros aspectos del desarrollo, por el desconocimiento de las mismas u otros factores.

Es necesario proporcionar elementos y estímulos que logren alcanzar la maduración de las funciones psicológicas superiores en los niños de edad preescolar para que los aprendizajes que adquieran los alumnos sean más duraderos y los puedan aplicar al medio social donde se encuentran inmersos.

Ejemplo de ello es la atención dispersa de los niños, se distraen con facilidad (por la cantidad de estímulos que se encuentra en las aulas), por lo cual la lectura de diversos géneros literarios tiene que ser corta y los niños piden que se les muestren las imágenes y continuamente se tiene que estar centrando o llamando su atención.

En relación con la memoria los niños no retienen experiencias, sucesos, tanto en casa como en la escuela, ya que al cuestionarlos no contestan y dicen *me olvidó*; o bien, tienen que recurrir a una pista para recordar lo que hicieron o dijeron.

Se limitan al crear algo nuevo o diferente, esperan que un adulto les proporcione el modelo para hacerlo, la imaginación es la capacidad de crear algo nuevo o diferente a partir de lo ya conocido, experimentado y vivido.

Por tal motivo, la propuesta pedagógica va enfocada al desarrollo de las funciones psicológicas superiores, explicando cada una de ellas, detectando los aspectos a cubrir, cómo se favorecen, qué elementos intervienen para el logro de dichas funciones y proporcionando sugerencias didácticas para el desarrollo de las funciones psicológicas superiores en el niño en edad preescolar.

# CAPITULO 1

## DESARROLLO DE LA PROPUESTA

## CAPITULO 1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### 1.1 JUSTIFICACION

Esta propuesta es una alternativa didáctica para favorecer las funciones psicológicas superiores en el niño de edad preescolar y un recurso para el trabajo de las docentes.

La actividad lúdica influye en la formación de las funciones psicológicas superiores, es un factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas, por primera vez descubre las relaciones entre los adultos, sus derechos y obligaciones.

En el juego se desarrolla la atención activa y la memoria activa del niño; mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más cosas.

En el juego el niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación.

Las situaciones de juego proporcionan una visión realista a las docentes de las auténticas capacidades de los niños.

Las docentes emplean estrategias de juego que utilizan como guía del desarrollo del niño, para explorar el conocimiento que los niños tienen de la realidad física y social, mediante la observación de sus juegos.

Las estrategias de enseñanza son procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos. Se dividen en preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales.

Las estrategias de enseñanza preinstruccionales preparan al alumno en relación a qué y cómo va a aprender y le permite ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente.

Las estrategias coinstruccionales apoyan los contenidos durante el proceso de enseñanza.

Las estrategias postinstruccionales se presentan después del contenido que se va aprender y permiten al alumno formar una visión integradora, incluso valora su propio aprendizaje.

Una de las estrategias de enseñanza que se tomaron en cuenta para la propuesta es un objetivo que aparece al principio del software, el cual fomenta la capacidad de realizar aprendizajes significativos en los niños de edad preescolar.

Otra estrategia de aprendizaje que se emplea en la propuesta es la de recirculación de la información, ya que los niños tendrán que recordar el procedimiento de la propuesta y el código de referencia que se emplea en cada una de las pantallas.

En la propuesta se emplean también imágenes que provoquen la motivación para valorar el esfuerzo del niño en resolver retos, para centrar su atención, para ilustrar conceptos y para identificar los diferentes juegos.

El software al que se refiere la propuesta es **“La visita a una Ludoteca”**, que permite a los niños pensar, jugar, reflexionar, inventar, imaginar y crear.

## 1.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

- Brindar experiencias que le sean útiles al niño en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.
- Favorecer a través de la actividad lúdica el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.
- Promover aprendizajes significativos en los niños en edad preescolar.
- Fomentar la reflexión en la solución de los problemas que se le presenten en su vida diaria.

## CAPITULO 2

# FUNDAMENTACION TEORICA DE LA PROPUESTA

## CAPITULO 2 FUNDAMENTACION TEORICA DE LA PROPUESTA

### 2.1 INTRODUCCIÓN

Cuando los niños ingresan a la Educación Preescolar adquieren nuevas experiencias y otras formas de relacionarse con los demás, esto conlleva al desarrollo integral de las funciones superiores, estas funciones se dan de manera cíclica y no aislada.

El autor que retomo en la propuesta es Vigotsky, quien menciona que en la adquisición de toda función psicológica empleamos una función mediadora, entendiendo como función mediadora los instrumentos que el hombre utiliza para modificar una situación. Estos instrumentos son herramientas y signos.

- Las herramientas son un instrumento para modificar una situación dada, permiten transformar el medio externo. Al utilizar las palabras para crear un plan específico, el niño alcanza un rango mucho más amplio de efectividad, utilizando como herramientas no solo aquellos objetos que están al alcance de su mano, sino buscando y preparando estímulos que puedan ser útiles para la resolución de la tarea, planeando acciones futuras.
- Los signos son utensilios que median la relación del hombre con los demás y consigo mismo, son proporcionados por la cultura, como el lenguaje.

Las funciones psicológicas superiores tienen origen natural y social, son procesos que reflejan la acción sobre los objetos y, más concretamente, sobre los objetos sociales. Es la combinación de herramientas y signos en la actividad psicológica.

Todas las funciones se originan como relaciones entre seres humanos y aparecen dos veces: primero a nivel social entre personas (interpsicológica), más tarde a nivel individual en el interior del propio niño (intrapsicológica).

Las funciones psicológicas superiores que se busca favorecer en la propuesta son la atención, memoria e imaginación en los niños de edad preescolar.

## 2.2 FUNCIONES PSICOLOGICAS SUPERIORES

Las funciones rudimentarias se consideran como el sistema de conducta elemental del hombre primitivo, para posteriormente constituirse en una forma superior más compleja; esto se da a través de estímulos naturales y más adelante estímulos artificiales culturales que ayudan a determinar algún tipo de conducta, esto es, en la naturaleza, el hombre se ha adaptado a su medio ya que él ha incrementado una serie de estímulos artificiales pero partiendo de los signos que ya tenía. De este modo la inteligencia humana crece a medida que el ser humano ha aprendido a transformar esta naturaleza, con nuevos tipos de conducta, dentro de la sociedad que lo rodea.

La influencia social que rodea al hombre, es un factor que en parte constituye su personalidad, que se relaciona con las funciones psicológicas superiores y la cultura misma; esto no se da en forma aislada, por el contrario se trata de diferentes elementos que interactúan, formando un todo.

En las funciones psicológicas superiores se dan reacciones simples en las que comúnmente puede existir un solo estímulo, a medida que aparecen más estímulos externos (culturales) estas reacciones naturalmente se van enriqueciendo: el comportamiento superior está constituido por procesos primarios, que conllevan a superiores.

Vigotsky trata de investigar y llegar a conclusiones válidas que determinan cómo se adquieren estos ejes, no en el hombre como especie (filogénesis), sino en su desarrollo como individuo (ontogénesis), porque explica la función del hombre como ser social en relación con su medio.

Para explicar como se van desarrollando las funciones psicológicas superiores en el niño, a continuación se retomarán cuatro criterios principales para distinguir entre los procesos psicológicos primarios y superiores.

## **I. Actividad mediada. Desarrollo de la idea del empleo de herramientas en la actividad humana.**

La actividad no es un reflejo, implica una transformación del medio con ayuda de instrumentos, como el signo y la herramienta que son fundamentales para el hombre ya que éstos los va a utilizar para cambiar alguna situación a la que tiene que enfrentarse.

Las herramientas son necesarias para la construcción de la conciencia, porque permiten la regulación y transformación del medio externo, pero también la regulación de la propia conducta y de la conducta de los otros, a través de los signos, que son utensilios que median la relación del hombre con los demás y consigo mismo.

La posibilidad de transformar al mundo material mediante el empleo de herramientas establece las condiciones para la modificación de la propia actividad refleja y su transformación cualitativa en conciencia. *“Pero este proceso esta mediado por la construcción de una clase especial de herramientas; a saber, las que permiten realizar transformaciones en los otros, o bien en el mundo material a través de los otros”.* <sup>1</sup>

A estas herramientas las llamamos signos y son proporcionadas esencialmente por la cultura, por las personas que rodean y construyen al niño en desarrollo, por los otros. *“Al interiorizarse, a su vez, estos sistemas de autorregulación modifican dialécticamente la estructura de la conducta externa, que ya no podrá entenderse como mera suma o expresión de reflejos”.* <sup>2</sup>

La función de la herramienta es la de cambiar algo relacionado con objetos externos.

La función del signo es la de apoyarse en cierta situación para superar algún problema psicológico.

Las funciones psicológicas superiores se van a caracterizar por ser actividades que ocurren en el momento. Los signos son indispensables, ya que se utilizan para dominar o para dirigir estas actividades.

En la propuesta educativa que se presenta, la herramienta será el software “Bienvenidos a la Ludoteca” aplicado a niños de edad preescolar y los signos son las transformaciones que tengan en sus funciones psicológicas superiores.

1. VIGOTSKY L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Edit, Grijalbo, México, 1988.

2. Ídem

## II. Papel de la interacción social en el origen del lenguaje y en general, de toda conducta mediada.

“Cualquier función psicológica que se da en el ser humano, va a aparecer dos veces, la primera a nivel social y la segunda a nivel individual; todas las funciones psicológicas superiores tienen un origen en lo que se refiere a las relaciones que existen entre los seres humanos”.<sup>3</sup> De esta manera se explica el desarrollo cultural del niño. EJEMPLO:

### FASES DEL LENGUAJE

**SOCIAL  
(COMUNICATIVO)**  
Cuando el niño es receptor de estímulos del medio que lo rodea

**EGOCENTRICO**  
Cuando se apropia del lenguaje, más no lo utiliza para solucionar problemas

**INTERIORIZADO  
(PARA SI)**  
Cuando utiliza el lenguaje como herramienta, tiene la función de ser planificadora de la actividad con un fin.

El proceso de internalización consiste en que el hombre va a sufrir una serie de cambios, uno de ellos es el proceso que se va a dar en lo que se refiere a la relación entre personas (ínter psicológico) dentro de una serie de actos internos de cada una de ellas, proceso que va a requerir de la utilización de signos, así estos cambios serán rasgos que distinguirán a cada persona (intrapsicológico) y con todo esto, en las actividades que llega a utilizar signos externos, sufrirá cambios externos distintivos, así es como se vuelve un proceso en el que el hombre se va a regular por sí solo, sin necesidad de ser ayudado por otra persona.

La internalización es una modificación de la comprensión individual de los instrumentos de mediación cultural, como el lenguaje, y por lo tanto “no es una transferencia de una actividad externa a un preexistente” ‘plano de conciencia’ interno: es el proceso en el que este plano interno se forma”.<sup>4</sup>

3. Ídem

4. CASTORINA, José Antonio. Piaget- Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Paidós, México, 1998.

### **III. Conducta intencional y voluntaria**

La autorregulación y la planificación de la acción se encuentran relacionadas con la interiorización del lenguaje, éste da la pauta para la resolución de un problema determinado. Dependiendo del grado de dificultad del problema, el niño recurre al lenguaje egocéntrico, acompañado de acciones que posteriormente le darán la posibilidad de solucionar el problema.

Para que un niño pueda regular su conducta a través del lenguaje, es necesario que lo haya interiorizado y lo utilice como herramienta para modificar una conducta dada.

La utilización de signos mediadores, es fundamental para obtener un cambio de conducta.

### **IV. Influencia de las condiciones socio-culturales de vida en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores**

Los procesos psicológicos superiores se modifican en función de los cambios histórico-sociales. Cuando un individuo pasa por una transformación en su vida social y cultural, manifiesta un cambio evidente en la estructura de sus procesos psicológicos superiores en relación a quienes no habían recibido transformación alguna.

Los niños de una misma edad adquieren muchos rasgos psicológicos diferentes según las condiciones histórico-sociales concretas que viven y según como se educan. El ingreso a la escuela cambia de manera radical la situación del niño en la sociedad, transforma fundamentalmente todo su sistema de relaciones mutuas con los adultos y con los otros niños.

Las condiciones socio-culturales de un individuo modifican la estructura de sus procesos psicológicos superiores.

De acuerdo a los cuatro puntos anteriores las funciones psicológicas superiores están estrechamente ligadas con una relación de dependencia, conformando el origen de los procesos superiores.

En la edad preescolar el desarrollo de la atención, de la memoria y de la imaginación guarda cierta semejanza. En la infancia hay ciertas operaciones de la percepción y de la inteligencia; en la edad preescolar estas operaciones se hacen más complejas y perfectas. Por el contrario, la atención, la memoria y la imaginación tardan bastante en adquirir autonomía, pues el niño no domina operaciones especiales que le permitan concentrarse en algo, mantener en la memoria algo que ha visto u oído, imaginarse algo más allá de los límites de su experiencia. Estas acciones comienzan a formarse en la edad preescolar.

## ATENCION

Los niños en edad preescolar algunas veces muestran una atención intensa y constante hacia aquello que hacen. Pueden jugar durante mucho tiempo algo que les interesa, escuchar con atención cuentos de los adultos; sin embargo la atención se desvía con facilidad cuando sobre ellos actúan otros objetos que les interesan. “Los niños en edad preescolar no mantienen su atención durante un tiempo prolongado, esto significa que los niños en edad preescolar no saben aún mantener la atención voluntaria durante mucho tiempo.”<sup>5</sup>

La atención del niño se concentra en los objetos y en las acciones de su entorno, pero el niño se mantiene concentrado sólo hasta que su interés se desvanece.

Al final de la edad preescolar el niño puede permanecer mirando las ilustraciones el doble de tiempo: el niño de seis años comprende las ilustraciones mejor que el preescolar menor y destaca en ellas aspectos más específicos.

Pero los cambios más sustanciales en la atención del niño de edad preescolar se manifiestan en que este por primera vez es capaz de orientar su atención, de dirigirla conscientemente hacia unos objetos determinados y de mantenerla concentrada en ellos, recurriendo para lograrlo a determinados métodos.

La atención voluntaria se forma en la edad preescolar, conectada con la creciente importancia del lenguaje para regular la conducta del niño.

Para el desarrollo de la atención son muy importantes los juegos, ya que es una actividad fundamental en esta edad. En el juego no solamente se desarrollan la intensidad y la concentración de la atención sino también su constancia.

5. VIGOTSKY L.S. Obras escogidas II. Edit. Pedagogía. Moscú. 1982.

## MEMORIA

El niño preescolar poco a poco distingue por primera vez las tareas de fijar en la memoria y recordar voluntariamente, así como los medios especiales, aun muy elementales para resolver tareas. Desarrolla intensamente la capacidad para recordar y reproducir lo recordado.

La memoria del niño preescolar es con frecuencia involuntaria. Es decir, el niño se plantea pocas veces conscientemente que debe retener algo.

“Fija sus recuerdos independientemente de su voluntad y de su conciencia: retiene los hechos en los que concentró su atención, que le causaron impresión, que le parecieron interesantes, siendo más efectiva cuando se reproduce en la práctica aquello que se fija.”<sup>6</sup>

La memorización involuntaria es el resultado indirecto, adicional, de las operaciones perceptivas y mentales que el niño realiza.

La memorización involuntaria en relación con una labor intelectual activa del niño sobre una materia determinada sigue siendo hasta el final de la edad preescolar mucho más productiva que la memorización voluntaria sobre esa misma materia.

Un ejemplo de la memoria en los niños de edad preescolar es el siguiente; se solicita a unos niños que clasifiquen unas tarjetas en grupos de utensilios: para el jardín, para la cocina, etc., sin el propósito de recordarlas, las recordaran mucho mejor aquellos que las clasificaron, que los niños que observaron esas mismas tarjetas con la misión de retener su contenido.

Al mismo tiempo, cuando la memorización involuntaria no ha sido suscitada por unas operaciones activas de la percepción y de la inteligencia (como es la de recordar las tarjetas ilustradas), resulta menos eficaz que la voluntaria.

Algunos niños de edad preescolar presentan una memoria eidética. La memoria eidética es capaz de crear imágenes que por su precisión y vivacidad se asemejan a las imágenes perceptivas: cuando al evocar algo el niño vuelve a ver, diríamos, lo visto y lo puede describir con todos los detalles. La memoria eidética esta relacionada con la edad, y el niño, al pasar a la edad escolar, pierde generalmente esa capacidad.

En la edad preescolar crece mucho la seguridad de la memoria. Por esto los primeros recuerdos de los adultos se refieren a la edad preescolar, a la edad de tres años o cuatro años.

6. VIGOTSKY L.S. Obras escogidas II. Edit. Pedagogía. Moscú. 1982.

## IMAGINACION

La imaginación es la actividad creadora, se ayuda y apoya en la memoria para hacer y rehacer nuevas combinaciones, ya que dispone de los datos almacenados en esta. La imaginación en el niño es menor que en el adulto, por las experiencias que este tiene.

La creatividad es algo nuevo, todo ser humano puede crear en mayor o menor escala y la imaginación creativa es una función normal, permanente y necesaria en la edad infantil.

Los niños de edad preescolar desarrollan su imaginación en la medida de las experiencias, conocimientos y aprendizajes, brindados por los adultos y también por sus compañeros.

“La imaginación del niño tiene sus raíces en la función semiótica de la conciencia, que surge al final de la edad temprana”.<sup>7</sup>

La imaginación se forma en el juego y se traslada a otras actividades del niño preescolar, principalmente al dibujo y a la composición de cuentos y versos.

El niño transforma la realidad en su imaginación, no sólo combinando imágenes, sino también adjudicando a los objetos propiedades no inherentes a ellos aumentando o disminuyendo el tamaño de los objetos.

La imaginación en constante funcionamiento amplía el conocimiento que tiene el niño del mundo circundante y le permite rebasar los límites de su pobre experiencia personal, pero ello requiere el control constante del adulto, para que el niño sepa distinguir entre lo imaginado y lo real.

La imaginación del niño de la edad preescolar es fundamentalmente involuntaria. El niño emplea su imaginación en lo que le impresiona fuertemente.

El niño preescolar de 4 años de edad no cuenta aún con una imaginación intencionada, dirigida a un objetivo señalado de antemano. Este tipo de imaginación surge en el niño de edad preescolar de 6 años en el proceso de desarrollo de las actividades productivas, cuando aprende a construir y a materializar en esta construcción una idea determinada.

El desarrollo de la imaginación voluntaria e intencionada forma parte, al igual que las formas voluntarias de la atención y de la memoria, del proceso general de la regulación verbal de la conducta infantil.

7. VIGOTSKY L.S. La imaginación y el arte en la infancia. Edic. Y distribuciones hispánicas S.A. de C.V. México, 1987

## 2.3 TEORÍA DEL APRENDIZAJE

Para concretar el desarrollo de las funciones psicológicas superiores en el niño de edad preescolar es de suma importancia revisar los conceptos y la relación que existe entre aprendizaje y desarrollo, considerando los aportes de Vigotsky a la pedagogía.

Para favorecer las funciones psicológicas superiores en el niño se tiene que considerar que el aprendizaje debe ser coherente con el nivel de desarrollo del niño, encontrando así una relación entre determinado nivel de desarrollo y la capacidad potencial de aprendizaje.

La perspectiva sociocultural del aprendizaje concibe el desarrollo humano como producto social y educacional. Esta perspectiva esta inserta en la concepción constructivista del desarrollo humano que plantea una estrecha relación entre la actividad del sujeto y su desarrollo, por lo que todo cambio en la organización cognitiva es una construcción personal del sujeto a partir de las experiencias de aprendizaje, en las cuales pone en juego sus capacidades y las amplía. La actividad mental constructivista es la base del proceso de desarrollo.

Se considera al aprendizaje como un momento intrínsecamente, útil y universal, para que se puedan desarrollar en el niño algunas características humanas, no naturales, sino históricamente, es decir, dependiendo del medio en el que se encuentre el niño y con el que interactúa constantemente.

El aprendizaje humano se produce por la mediación de otras personas más capaces, iguales o adultos, con mayor experiencia cultural.

*“Un hecho de todos conocido y empíricamente establecido es que el aprendizaje debería equiparse, en cierto modo, el nivel evolutivo del niño. Sin embargo, recientemente se ha dirigido la atención al hecho de que no se puede limitar simplemente a determinar los niveles evolutivos si se quieren descubrir las relaciones reales del proceso evolutivo con las aptitudes de aprendizaje. Se tienen que delimitar como mínimo dos niveles evolutivos”.<sup>8</sup>*

8. Revista imagen educadora. Vol. 6. México, 1994. 7p.

A partir de las concepciones sobre desarrollo y aprendizaje, citare algunas ideas básicas de Vigotsky, en relación a la cuestión de la enseñanza escolar.

- “El desarrollo debe ser visto de manera prospectiva, es decir, más allá del momento actual, con referencia a lo que está por suceder en la trayectoria del individuo, *“hasta dónde el niño ya llegó”*. El desarrollo prospectivo (zona de desarrollo próximo) es el dominio psicológico en constante transferencia. En términos de pedagogía, ese postulado implica la idea de que el papel explícito del profesor de provocar en los alumnos, avances que no sucederían espontáneamente consiste en una interferencia en la zona de desarrollo próximo de aquéllos.
- Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo. La trayectoria de desarrollo humano se produce “de afuera hacia adentro”, por medio de la internalización de procesos ínter psicológicos. Las metas y los procesos de desarrollo de un individuo son definidos culturalmente. Ejemplo: *un ser humano que pasa toda su vida en un grupo cultural ágrafo, por ejemplo, nunca será alfabetizado. Aunque posea todo el aparato físico de la especie que posibilita a sus miembros el aprendizaje de la lectura y de la escritura.* Este es un ejemplo claro de un proceso de desarrollo que no ocurre si no existen las situaciones de aprendizajes que lo provoquen.
- La importancia de la intervención de los otros miembros del grupo social como mediadores entre la cultura y el individuo, para promover los procesos ínter psicológico que posteriormente serán internalizados. La intervención deliberada de los miembros más maduros de la cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el procesos de desarrollo infantil.<sup>9</sup>

9. CASTORINA, José Antonio. Piaget- Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Paidós, México, 1998.

## **NIVEL DE DESARROLLO REAL**

El nivel de desarrollo de las funciones superiores de un niño, es el resultado de ciclos evolutivos llevados a cabo en un tiempo específico, lo cual determina la edad mental de un niño utilizando una prueba ya sea test u otra prueba, se trata casi siempre con el nivel de desarrollo real.

El nivel de desarrollo real nos indica las funciones que ya han madurado, cuando un niño es capaz de realizar alguna acción de manera independiente, podemos decir que las funciones que utilizó ya se han desarrollado completamente.

Al iniciar un ciclo escolar las docentes realizan un diagnóstico del grupo para detectar necesidades educativas en los niños, esto no es otra cosa que el nivel real de desarrollo, la docente tendrá que planear, organizar, realizar y evaluar las actividades concretas que ayuden a alcanzar a los niños otras etapas de su desarrollo.

La imitación es una herramienta que posibilita al niño a realizar más de lo que puede hacer con su capacidad de comprensión y de una forma independiente.

## **ZONA DE DESARROLLO POTENCIAL**

La zona de desarrollo potencial es lo que el niño puede hacer con ayuda de otras personas u objetos; con esta zona no solo se mide el proceso de desarrollo que se tiene y los procesos de maduración que se han producido; sino también aquellos que están ocurriendo y que solo están madurando y desarrollándose, es decir, sintetiza la concepción de desarrollo como apropiación e internalización de instrumentos proporcionados por el medio cultural con el que interactúa.

Se tiene que tener presente, que lo que el niño es capaz de hacer hoy con ayuda de otras personas, en el futuro lo internalizará haciéndolo por sí mismo.

La zona de desarrollo potencial permite trazar los próximos pasos del niño y la dinámica de su desarrollo, examinando no sólo lo producido por el desarrollo sino lo que causará en el proceso de maduración.

## ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO

La zona de desarrollo próximo no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo real (es la capacidad de resolver un problema independientemente) y el nivel de desarrollo potencial (es la solución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz).

La zona de desarrollo próximo define aquellas funciones que se encuentran en proceso de maduración que un mañana se alcanzará.

*Lo que determina el futuro intelectual de un niño no son los estímulos que lo rodean, sino el papel de mediador de los adultos, es decir, las actividades en las que el adulto y niños se embarcan en una actividad conjunta alrededor de un objeto, a propósito de él".* 10

El niño presenta un nivel de desarrollo que se encuentra al alcance de sus posibilidades, teniendo en cuenta que se le puede ayudar, por tal motivo la enseñanza se fundamenta en las aportaciones que permitan modificar o renovar los contenidos incluidos en la zona de desarrollo potencial.

La zona de desarrollo próximo, proporciona a los profesores y a los padres de familia un medio por el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Esta zona permite trazar el futuro inmediato del niño, así como su estado evolutivo y aquella función psicológica que se encuentra en curso de maduración.

Las experiencias que adquirimos al paso de la vida y las que nos proporciona el medio ambiente que nos rodea (en su pasado y presente) son fundamentales para el desarrollo de nuestras funciones psicológicas y de esta forma obtener aprendizajes significativos, esto nos da pauta para que al estar frente a un grupo de niños se proporcionen elementos y estímulos necesarios para que logren alcanzar la maduración de las funciones y los aprendizajes.

En la edad preescolar los niños ya pueden realizar algunas acciones con fines más lejanos. El aprendizaje del niño jamás parte de cero por la influencia externa y por las relaciones que establece con las personas que lo rodean.

La educación es un medio que proporciona conocimientos y experiencias, para un mejor desenvolvimiento en un determinado ambiente social y cultural.

El docente es el promotor de experiencias que propicia un proceso dialéctico.

El alumno es un ser biopsicosocial, considerado como sujeto de cambio

10. PALACIOS JESUS. La cuestión escolar. Edit. Laila. Barcelona. 1984.

## 2.4 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR

En la edad preescolar, la actividad cognoscitiva del niño ya no sólo es sobre su medio inmediato, abarca un círculo amplio de fenómenos de la naturaleza y de la vida social, a través del vínculo que establece con niños de su edad al ingresar por primera vez a una institución educativa.

En la etapa del periodo preoperatorio el niño preescolar presenta características importantes: el animismo (el niño le da vida a sus juguetes), artificialismo (habla con sus juguetes), realismo y egocéntrico (no los presta, quiere los de los otros niños).

El pensamiento del niño preescolar tiene un carácter concreto y objetivo, hay una conexión muy estrecha con la actividad práctica; en esta etapa ha avanzado del plano de las acciones a uno de mayor estructuración, que es el de la representación. Esta característica se desarrolla a través del juego, respetando roles, tiempo y esperando su turno para participar.

El niño comprende mejor las descripciones y explicaciones que hace. Utiliza conceptos relativamente abstractos en sus comparaciones y juicios. Esto se logra brindando oportunidades a los niños de experimentar, interactuar y manipular diferentes objetos.

Desarrolla la capacidad de juzgar y de decidir en forma independiente sobre algunas dificultades para darles respuestas, a través de buscar soluciones a los problemas que se le presentan.

En algunos casos cuando intenta comprender por sí mismo, sus conclusiones son completamente equivocadas, relaciona lo que no tiene relación entre sí y separa aquello que en realidad está unido.

El desarrollo de la función simbólica es de gran significado para la estructura del conocimiento del niño, le permite representar lo que habla relacionándolo con la experiencia directa, con ayuda del juego.

El niño desarrolla las nociones lógico matemáticas de acuerdo al periodo preoperatorio en el cual se encuentra en la edad preescolar como la clasificación (es un proceso mental mediante el cual el niño analiza las propiedades de los objetos), la seriación (es una operación lógica que permite establecer relaciones comparativas), estas nociones son un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción permite al niño preescolar crear mentalmente relaciones de semejanza y diferencia de las características de los objetos para comparar, seriar y clasificar.

El niño ya no se limita a imitar simples gestos, ahora la imitación será la de un papel, la de un personaje, la de un ser preferido, para afianzar su sentimiento de valor.

El deseo de autonomía o de preponderancia total supone una estrecha dependencia con respecto al contorno familiar, su contacto con el mundo exterior le sirve para afirmar su identidad.

El niño vive la influencia familiar muy intensamente, lo que puede dar lugar a orientaciones muy duraderas de sus sentimientos y de su carácter.

La edad preescolar es la edad del sincretismo. En esta etapa la palabra no tiene gran importancia para el niño. Este agrupa las figuras de acuerdo con un rasgo casual (por ejemplo, por su aproximidad en el espacio o por un rasgo llamativo).

La Educación Preescolar es la base fundamental de la educación, ya que en ella los niños y las niñas desarrollan habilidades y actitudes que les sirven de apoyo para sus aprendizajes posteriores en la vida escolar y en la vida diaria.

## 2.5 EL JUEGO

Los niños logran comunicar todo lo que conocen, desconocen, lo que quiere y a veces lo que no quieren, a través del juego.

Jugar es:     Hacer  
                  Comprometer  
                  Aprender – enseñar  
                  Resolver  
                  Elaborar  
                  Crear  
                  Representar  
                  Ensayar

“Es evidente que jugando se aprende. Se aprende con el cuerpo, con los símbolos, con las palabras, con las acciones. Se aprende con lo más profundo y vital de la persona. Se aprende integradamente. Los aprendizajes de juego no conocen de clasificaciones, allí lo simbólico, lo corporal, lo intelectual aparecen como unidad.”<sup>11</sup>

El juego constituye el modelo mas acabado de la comunicación humana.

El juego se expresa en el mundo de lo insólito y en esa misma tónica establece reglas, que son propias e imperativas en cada situación

En el juego se aprenden-enseñan experiencias, logrando con relativamente poco gasto de energía. Modificar aprendizajes anteriores.

El juego se define en su esencia por ser libre. Se puede jugar cuando se quiere.

En los juegos los niños se preparan para enfrentarse con el mundo de la realidad practicando habilidades motrices, aprendiendo a disciplinarse de acuerdo con normas sociales, imitando roles de los adultos y reconstruyendo los acontecimientos de su vida en la imaginación.

El juego de reglas favorece en el niño la capacidad de esperar su turno, aceptar que perdió y respetar las reglas, tuvo que pasar por un largo proceso, en el que comunicándose con los demás aprenderá a aceptar el punto de vista del otro, asegurando a la vez la individualidad.

11. BOSCH, Et. Al. Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas. Edit. Paidós. Argentina. 1983. 45-73p.

## CAPITULO 3

# MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDACTICAS

### **CAPITULO 3 MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDACTICAS**

Este manual sugiere estrategias para que las docentes favorezcan las funciones psicológicas superiores (atención, memoria e imaginación) en el niño de edad preescolar.

Para que el niño tenga conocimiento de qué es una ludoteca y los juegos de mesa (memorama, lotería, rompecabezas, domino, etc.), el docente y el alumno deben de seguir las siguientes sugerencias.

#### **QUE TENDRIA QUE HACER EL ALUMNO**

Conocer y saber como se juegan diferentes juegos de mesa

Realizar una investigación con ayuda de los padres de familia de lo que es una ludoteca

Interactuar con los diferentes juegos que hay en la escuela

#### **QUE TENDRIA QUE HACER EL DOCENTE**

Planear una serie de juegos de mesa dentro del salón de clases.

Organizar una visita a la ludoteca

Realizar una ludoteca dentro del salón de clases

El manual se divide en tres tipos de estrategias: preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales de la propuesta.

## **ACTIVIDADES QUE SE SUGIEREN PARA FAVORECER LAS FUNCIONES PSICOLOGICAS SUPERIORES EN EL NIÑO DE EDAD PRESCOLAR**

### **ESTRATEGIAS PREINSTRUCCIONALES DE LA PROPUESTA**

Las estrategias de enseñanza preinstruccionales preparan al alumno en relación a qué y cómo va aprender y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente.

#### **ATENCION:**

- La docente solicitará a cada niño que realice un gafete de identificación determinando el color y la manera de elaborarlo, siguiendo consignas para realizarlo.
- En el aula de usos múltiples los niños escucharán trozos de diferente música, y caminarán de acuerdo al ritmo de la música, el docente observará quien es el niño que está poniendo atención ya que llevará el ritmo de la música.
- Los niños formarán un círculo alrededor del salón de clases, se les mostrará un domino de piezas grandes, se pondrá la primera pieza y cuestionando al grupo de qué figura y color es, se les pedirá que busquen en las otras piezas una figura y color similar a la que está en el piso,
- En el patio se formará una rueda y jugarán a Simón dice... la docente dirá las indicaciones que los niños deben de ejecutar.
- Asistir a la escenificación de un cuento dentro de la escuela y al finalizar se cuestionará a los niños sobre la trama.

## **MEMORIA:**

- Con la elaboración del gafete los niños identificarán a qué grupo pertenecen y se diferenciarán de los demás.
- Se cantará la canción “Pedro el Conejito” en lugar de decir Pedro cada niño tendrá que decir su nombre.

### “Pedro el Conejito”

Pedro el conejito tenía una mosca en la nariz  
Pedro el conejito tenía una mosca en la nariz  
La espantó y la mosca voló  
La espantó y la mosca voló

- Se pegará en el pizarrón una lámina que tenga las partes de un objeto y ellos reconocerán que objeto o animal es.
- De manera oral la docente realizará adivinanzas ante el grupo, los niños mencionarán el nombre del objeto o animal.
- Se pegarán las viñetas en el pizarrón o en una parte visible del salón de las actividades realizadas en el día.
- Al inicio de la jornada de clases se les pedirá a los niños narrar la rutina del día anterior o un día especial.
- Realizar órdenes dadas por la educadora, iniciando con dos consignas e ir las aumentando poco a poco.

## **IMAGINACION:**

- Descubrir las posibilidades sonoras de su cuerpo, creando sonidos y ritmos: con las manos, con los pies, con la boca: con distintas partes del cuerpo en el salón de usos múltiples.
- Con diferentes materiales cada niño creará un instrumento para producir sonidos.
- Jugar a imitar movimientos y gestos. En parejas un niño frente a otro imitará lo que su compañero realice
- Después de haber presenciado una escenificación, los niños expresarán libremente ideas mediante dibujo y modelado

- Participar en preparativos para una celebración o festejo en el Jardín de Niños, elaborar decorados para el salón, felicitaciones, piñatas, etc.
- Se dividirá al grupo en 4 equipos a cada uno le corresponderá una parte de un periódico mural , con un tema sugerido o libre
- Realizarán una visita a un parque ecológico, observarán la belleza de las cosas: flores, animales, paisajes, describiendo lo que estos les sugieren.
- En el tiempo del recreo cada niño inventarán un juego que lo propondrá y sus demás compañeros lo seguirán.
- Escucharán trozos de melodías y las Interpretarán con diversos materiales de expresión: gis, crayola, tinta, engrudos, material de rehusó; después de haberla escuchado
- Proponer una exposición de juguetes realizados por cada uno de los niños con diversos materiales que él colecciona o elija.

## **ESTRATEGIAS COINSTRUCCIONALES DE LA PROPUESTA**

Las estrategias coinstruccionales apoyan los contenidos durante el proceso de enseñanza.

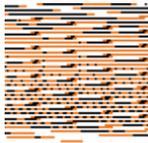
Para poder trabajar esta parte de la propuesta es necesario tener un equipo de cómputo y seguir las siguientes indicaciones:

- Configurar el monitor a una resolución de 800 x 600
  - Dar clic en el botón derecho del Mouse
  - Dar clic en propiedades
  - Dar clic en configuración
  - Identificar donde se encuentra la resolución de pantalla
  - Arrastrar el indicador hasta que llegue a 800 por 600 píxeles
  - Dar clic en aceptar
  
- Instalación del programa Author ware Working Model
  - Insertar disco de instalación
  - Dar clic en el botón de inicio
  - Dar clic en panel de control
  - Dar clic en agregar programas
  - Dar clic en instalar

- Instalación de la Propuesta Educativa Computacional “Bienvenidos a la Ludoteca”
  - Insertar disco de la propuesta
  - Dar clic en el botón de inicio
  - Dar clic en mi PC
  - Dar clic en la unidad CD ROM
  - Dar clic en ludoteca

Modo de navegar: los iconos muestran la forma de pasar de una a otra pantalla, de salir o volver al menú principal.

AYUDA



MENU



REGRESA



SALIDA



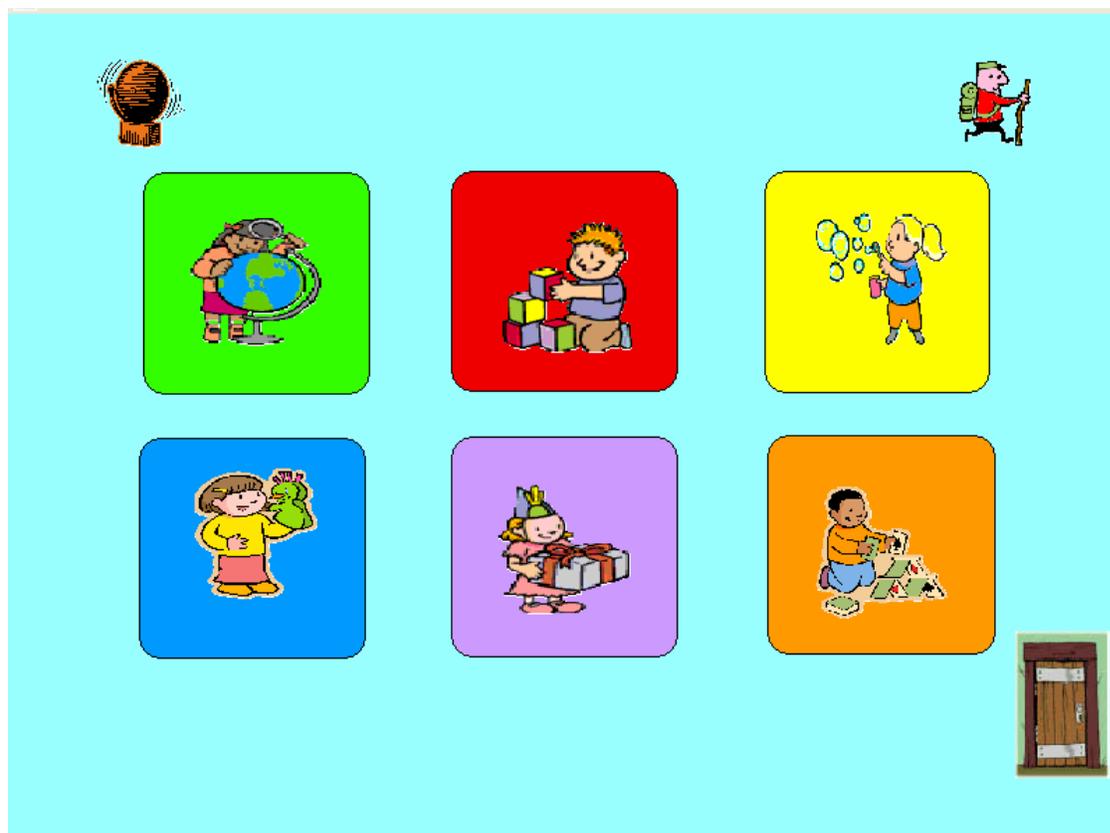
Cada juego tiene las indicaciones necesarias para que el niño pueda interactuar con la propuesta, tendrá que dar un clic en el icono en el que desee navegar, escribir el número correcto, arrastrar objetos al lugar adecuado, presionar la tecla enter para continuar; dependiendo de la indicación que le de la docente.

En la propuesta se utilizará el grado de complejidad que facilite el recuerdo y la elaboración, las indicaciones se le darán una después de haber realizado otra, para obtener una mejor comprensión del uso del software.

En la primer pantalla aparecerá la presentación de la propuesta, seguida de la bienvenida que les darán Kiko y Kika, se le solicitara al niño que escriba su nombre, aparecerá una pantalla con el nombre del niño, seguida por la pantalla del menú principal.

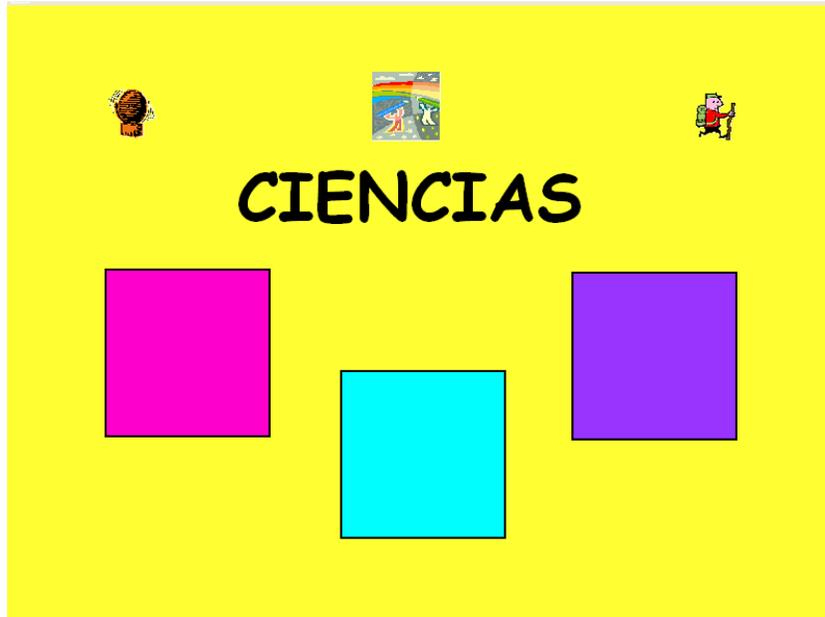


La propuesta se divide en 6 talleres interactivos: ciencias, naturaleza, ciudad, construcción, gestos y biblioteca.



## TALLER DE CIENCIAS

En este taller se propiciará que el niño observe, experimente, plantee problemas, dé explicaciones, tenga conclusiones, es decir, que sea él quien descubra y aplique el conocimiento a su realidad.



### ACTIVIDAD 1

- **COMBINACION DE COLORES**

A partir del conocimiento que los niños tengan de la identificación de colores reconocerán el color amarillo, azul, rojo. En la pantalla habrá 6 cuadros: 2 de color amarillo, 2 de color rojo y 2 de color azul. Y aprenderán que al combinar colores obtenemos otros nuevos. Esto propiciara la observación del niño

Los niños arrastraran un color con el Mouse al llegar al otro color aparecerá un color diferente.

En la siguiente pantalla se preguntará:

- ¿Qué colores se necesitan para obtener el color verde?
- ¿Qué colores se necesitan para obtener el color morado?
- ¿Qué colores se necesitan para obtener el color naranja?

## ACTIVIDAD 2

- **¿QUÉ INSTRUMENTOS SE UTILIZAN EN LA MEDICIÓN, PESO Y TIEMPO?**

El análisis de dos dibujos aparentemente iguales pide al niño una capacidad de atención y un método en su análisis u observación. Siguiendo un orden de izquierda a derecha, de abajo a arriba a fin de no dejar espacios por analizar.

En la pantalla habrá una báscula, una regla y un reloj. Los niños observarán detalladamente los objetos y de acuerdo al instrumento que se utiliza para medir, pesar y para el tiempo, arrastrarán los objetos que correspondan con cada instrumento.

## ACTIVIDAD 3

- **IDENTIFICA LAS PROPIEDADES DE LOS OBJETOS QUE FLOTAN Y NO FLOTAN**

En esta actividad el niño marcará las diferencias de los objetos al clasificar los objetos que flotan y los que no flotan.

La trascendencia de este tipo de trabajo en el proceso de aprendizaje es claro, ya que son muchas las situaciones en las que el niño ha de realizar tareas parecidas buscando palabras o elementos en un todo.

## ACTIVIDAD 4

- **¿CÓMO PODRIAS ACOMODAR LOS OBJETOS DE MANERA QUE QUEPAN EN UN RECIPIENTE DETERMINADO?**

El niño observará objetos de diferentes tamaños y formas; de acuerdo a la forma y al tamaño del recipiente colocara el objeto dentro del recipiente correcto.

Se debe presentar siempre ofreciendo al niño la posibilidad de variar su actuación, es decir, no evitando los estímulos o posibilidades de actuación diferenciada. Por ejemplo, si el niño debe pintar de un color preciso no deben quitársele los demás colores ya que su respuesta en este caso, se debería no a un control de la consigna sino a una falta de recursos. Por tanto, el niño dispone de todos los colores pero sabe que solo debe usar los que se le ordenan.

## ACTIVIDAD 5

### **QUE NECESITA LA SEMILLA PARA CRECER**

Se pretende que el niño mantenga la presencia de los elementos que necesita la semilla para crecer y los identifique de los que dañan el ambiente y a las plantas.

En la pantalla aparecerán diferentes cosas las cuales el niño identificará que necesita una semilla para crecer y que elementos del contorno le afectan para crecer.

## TALLER DE CONSTRUCCIÓN

Este taller busca fomentar la imaginación, creatividad, la memoria y la solución de problemas. Entendiendo como construcción todos aquellos juegos en los que a partir de una pieza, el niño puede realizar una imagen.



### ACTIVIDAD 1

#### RELACION DE FIGURAS Y TANGRAM

Consiste en asociar o sustituir unas figuras con otras. Es una actividad que no pide al niño la realización de un análisis profundo ni un esfuerzo mental determinado sino más bien concentración y ritmo de trabajo.

Relacionar las figuras que son iguales, arrastrar la figura hasta encontrar la otra igual.

Primero tendrá que relacionar las figuras para recordarlas, posteriormente formará el tangram.

En la pantalla habrá un dibujo y colocará las figuras de acuerdo al tamaño y forma; construyendo así un dibujo completo con color, forma y movimiento.

## ACTIVIDAD 2

### **ROMPECABEZAS**

Los rompecabezas son la recomposición de una imagen a partir de los elementos o partes del mismo.

En esta actividad aparecerá un submenú con cinco opciones de dibujo, el niño observará detalladamente los dibujos, dará clic en el dibujo con el que desee iniciar el juego y aparecerán las piezas del dibujo; el niño debe tener clara la imagen mental del dibujo que tiene representado parcialmente para poder hallar los elementos para armar el dibujo completo, no tendrá la figura de referencia en la pantalla.

Es pues un trabajo más complejo que no presenta dificultad de comprensión o elaboración pero que requiere, como en las otras actividades, una capacidad de atención.

El aspecto más importante de esta tarea, es el método que el niño utilice para resolverlo. El niño, la mayoría de las veces actúa por ensayo y error, es decir, mira si la pieza encaja sin tener presente el dibujo que está realizando. Es preciso que analice: la forma, el color, las proporciones, el dibujo o parte del mismo, y el contenido del dibujo en general, a fin de poder deducir sin necesidad de probar, si la pieza que eligió corresponde o no.

Es altamente motivador que el niño quiera realizar otra vez el dibujo que ha hecho para ver si lo recuerda todo.

## ACTIVIDAD 3

### **DOMINO DE COLORES Y FIGURAS**

El niño debe de elegir una pieza, que tiene una figura determinada y deberá colocarla en el espacio libre que tenga la misma figura.

El juego consiste en formar un camino con las piezas, uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color, para que pueda pasar un ratón a recorrer el camino para comer queso.

Se estimula al niño para que observe y discrimine las formas y el color de las diversas figuras. A partir de estas características debe compararlas y encontrar la pieza con la que puede jugar en cada caso.

## TALLER DE GESTOS

En el taller de gestos los niños asociarán imágenes, reforzarán el esquema corporal y utilizarán su atención y memoria para evocar recuerdos de imágenes ya vistas.



### ACTIVIDAD 1

#### MEMORAMA DE ESTADOS DE ÁNIMO

Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia. Reconocerán los estados de ánimo y los asociaran con otra imagen similar. Posteriormente, relacionaran utilizando lo opuesto al estado de ánimo, ejemplo: triste-alegre.

## ACTIVIDAD 2

### **RELACION DE PERSONAJES**

Los niños evocarán recuerdos de las películas y caricaturas que hayan visto, seleccionarán los personajes que correspondan a la película o a la caricatura favoreciendo la memoria visual.

## ACTIVIDAD 3

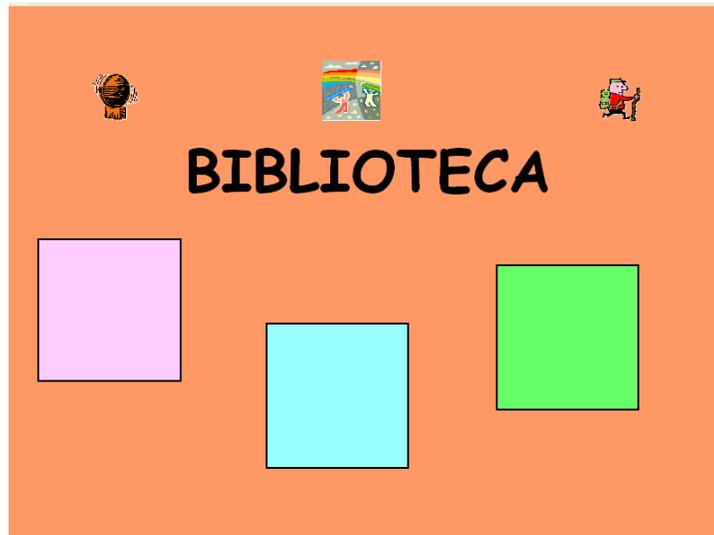
### **ROMPECABEZAS DE FIGURAS HUMANAS**

Considerando que tienen noción de la figura humana y del esquema corporal, no se mostrará la figura, ellos podrán armar personas con diferentes características quizás utilizando los pies de un africano, el tronco de una persona gorda y la cara de un japonés. Desarrollando su imaginación y creatividad para que pueda plasmarlo posterior de forma gráfica.

Este tipo de actividad puede plantearse también, aprovechando situaciones cotidianas como visión de un escaparate, unas laminas de dibujos, siempre pero se debe lograr que los objetos expuestos no tengan una conexión entre sí.

## TALLER DE BIBLIOTECA

En este taller la función psicológica que más se favorecerá es la memoria porque recordarán y trasladarán sus conocimientos previos a la solución de los problemas planteados.



### ACTIVIDAD 1

#### **ACOMODAR IMÁGENES TOMANDO EN CUENTA LA SECUENCIA DE LA HISTORIA**

Tendrá varias imágenes la pantalla y el niño seriá las imágenes de acuerdo a la secuencia de la misma.

Facilitará un método de comparación que fomentará el recuerdo al tener claro no solo el resultado de dicha comparación sino también el proceso.

### ACTIVIDAD 2

#### **CONSTRUYE UN CUENTO**

El trabajo que se pide al niño es el de ordenar unas secuencias en función de su sucesión. Es un trabajo complejo ya que implica que el niño comprenda la totalidad de la situación aún cuando se le presente desorganizada. En cuanto el niño comprenda globalmente la historia es capaz de buscar las diferentes situaciones más concretas que le llevarán a obtener la totalidad, organizándolas de acuerdo a su presentación dentro de la historia y no según las encuentra. Por tanto no debe limitarse a formular una historia con cada una de los fragmentos sino una sola historia con todos ellos.

### ACTIVIDAD 3

#### **ADIVINA ADIVINADOR**

Escucharán características de algunos objetos como: forma, color, tamaño, textura, uso, y de las imágenes que observe en la pantalla dará clic a la que el niño crea que es la adecuada.

### ACTIVIDAD 4

#### **ENCUENTRA EL ERROR**

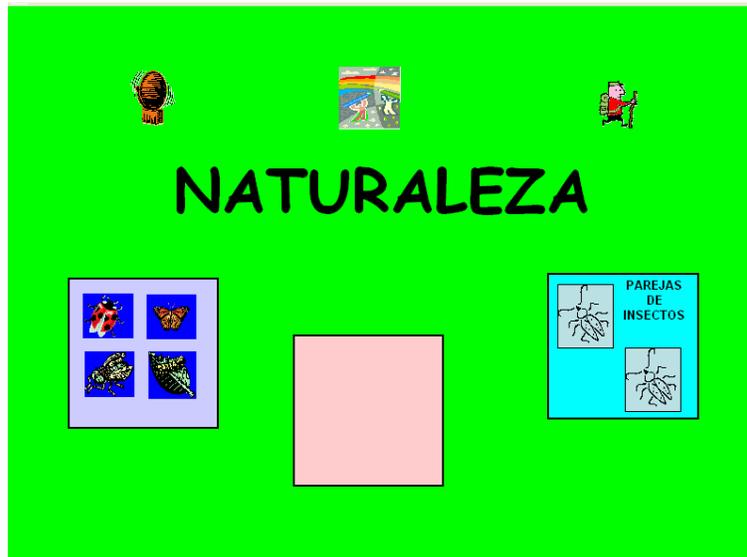
En la pantalla aparecerá una imagen en la cual el niño buscará los errores que hay en la imagen y los personajes que se le indiquen.

Esta tarea es más compleja, ya que además de conocer absolutamente el objeto el niño debe analizar ordenadamente todos los detalles que se le plantean para poder identificar aquellos elementos que no corresponden y no asumirlos como parte integrante del objeto.

Por tanto, se pide capacidad de análisis, comparación mental entre lo que el niño sabe y lo que ve así, como discriminación de cada uno de los detalles que percibe para poder determinar su conveniencia.

## TALLER DE LA NATURALEZA

Este taller propiciara que los niños relacionen imágenes, las observen detalladamente, las comparen y las clasifiquen de acuerdo al tamaño y forma.



### ACTIVIDAD 1

#### PAREJA DE INSECTOS

Buscará la pareja del insecto que se escondió atrás de una puerta, recordando donde está cada una para llevar la otra figura igual.

Esta actividad facilitará un método de comparación que fomentará el recuerdo al tener claro no solo el resultado de dicha comparación sino también el proceso. Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia.

## ACTIVIDAD 2

### **ABRE BIEN LOS OJOS PARA QUE ENCUENTRES LA IMAGEN**

Se le mostrará al niño una tarjeta con 6 animales variados durante un tiempo limitado y después desaparecerá y el niño debe recordar en seis opciones que tarjeta vio primero.

Este tipo de actividad puede plantearse también, aprovechando situaciones cotidianas como visión de un escaparate, unas laminas de dibujos siempre pero se debe lograr que los objetos expuestos no tengan una conexión entre sí.

## ACTIVIDAD 3

### **LOTERIA CON FIGURAS DE ANIMALES**

Para este juego la docente tendrá que darle una tarjeta al niño que este utilizando el software para jugar lotería, en la pantalla aparecerán las imágenes y el sonido onomatopéyicos de los animales, los niños desarrollan no solo la capacidad perceptiva, sino que además les facilita la asociación con otras situaciones que a la vez que les posibilita un mayor desarrollo de la memoria que facilitará el aprendizaje escolar.

Las habilidades que se estimulan con este juego son similares a las de la memoria, ya que el jugador tiene que identificar pares de figuras iguales. Sin embargo, el esfuerzo que deben realizar es distinto, pues en este caso para hacerlo deben relacionar el sonido del animal con la figura, con la imagen de la tarjeta en su carta.

## ACTIVIDAD 4

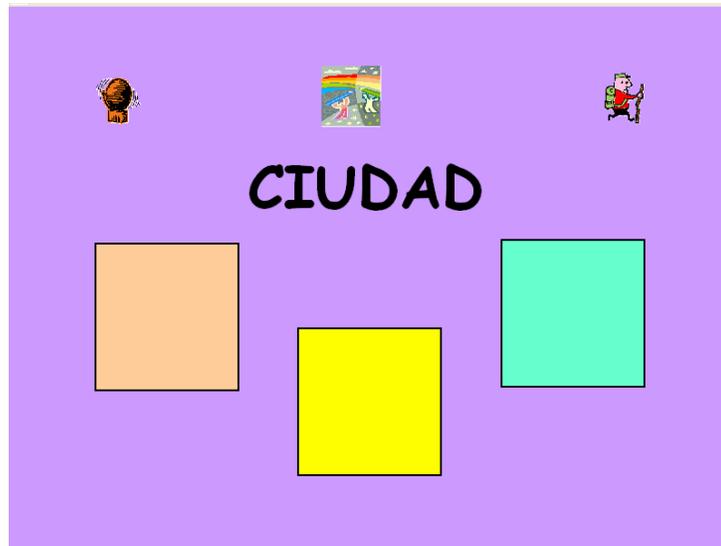
### **COLECCIÓN DE PLANTAS**

El niño podrá desarrollar su capacidad para comparar y clasificar los objetos a partir de la exploración de las características diversas, formas, colores y tamaños. El formar colecciones motiva al niño para que observe y aprenda sobre su entorno.

En esta actividad el niño clasificará las plantas tomando en cuenta algunas características que estarán plasmadas en la parte superior de la pantalla.

## TALLER DE LA CIUDAD

En este taller se fomentará el lenguaje matemático los niños (tendrán que clasificar de acuerdo al uso del objeto, ubicación espacial de los objetos, noción de número y cantidad), la atención (observación detallada de los objetos para representarlos posteriormente), memoria (recordarán los aprendizajes previos para solución de problemas), imaginación (buscar estrategias nuevas para representar su realidad).



### ACTIVIDAD 1

#### CLASIFICACION DE MEDIOS DE TRANSPORTE

Los niños buscarán la parte que le hace falta a los medios de transporte y los clasificará de acuerdo al uso que se le da a cada uno.

Hay punto de referencia para que el niño tenga clara la imagen del objeto para que lo represente en su totalidad.

Es un trabajo que requiere la elaboración del objeto para que esté completo y pueda realizar su función. (Nadar, correr, volar).

## ACTIVIDAD 2

### **LABERINTO**

En esta actividad se tiene que ayudar a Kika para llegar a su casa con su hermano, pero ya se le olvidó el camino y ahora ya no sabe como puede regresar a su casa.

En esta tarea cabe resaltar que no se pide sólo al niño una habilidad visual para realizar un trazo imaginario por un camino, sino se le ofrece un espacio difícil de percibir con elementos distorsionados y el niño debe seguirlo sin equivocarse (meterse por un camino sin salida) por lo que deberá pensarlo adecuadamente, recordando la trayectoria a medida que la va realizando, a fin de que no fracase por falta de memoria de un recuerdo equivocado.

El nivel de dificultad vendrá determinado por la longitud del laberinto y por la complejidad de su estructura.

## ACTIVIDAD 3

### **MARATON**

Esta actividad servirá como evaluación de la propuesta ya que contara con todos los ejercicios presentados y cuestionamientos de los aprendizajes que se fomentaron en el transcurso de la misma.

Las siguientes sugerencias son para trabajar en el aula de clases al culminar con el uso del software “Bienvenidos a la Ludoteca”, reforzando el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

#### **ATENCION:**

- Al escuchar un cuento, el niño puede expresar sus referencias de otros relatos escuchados.
- Identificar ruidos producidos por toda clase de objetos. Presentando primero dos ruidos y aumentarlos gradualmente.
- Localizar la fuente del sonido, mencionando a que lugar y objeto pertenecen.
- Indicar la parte que le falta a un objeto que se encuentra incompleto.

**MEMORIA:**

- Recordar los acuerdos grupales con las actitudes presentadas por los alumnos, y sobretodo por aquellos que no respetan los acuerdos.
- Formarán un círculo, a un niño se le tapan los ojos, escuchará la voz de un compañero y mencionará el nombre del mismo.
- Recordar siete figuras observadas en una visita guiada o en una lámina

**IMAGINACION:**

- Que los niños propongan de qué manera, cómo y con qué van a realizar un decorado para el salón con motivo de una celebración.
- Elaborar juguetes aprovechando material de rehusó.
- Mencionar oralmente diferentes usos a una misma cosa: el agua sirve para tomar, para... hasta 7 usos.
- Expresar oralmente que haría en una situación imaginaria: si fuera un pájaro, un pez, una estrella. Que la represente con su cuerpo.

## **ESTRATEGIAS POSTINSTRUCCIONALES DE LA PROPUESTA**

Las estrategias postinstruccionales se presentan después del contenido que va a aprender y permiten al alumno formar una visión integradora, incluso valora su propio aprendizaje.

### **ATENCION:**

- Primero de manera grupal observarán una lámina y los niños indicarán errores y absurdos, de manera individual cada niño tendrá una hoja con un dibujo y marcará los errores que el dibujo presente.
- La docente les leerá una historia y los niños indicarán 5 acciones y 6 detalles, el grado de dificultad irá en aumento de acuerdo al avance del grupo.
- Por equipo de 6 integrantes, 5 tendrán una carta para la lotería de 8 a 10 piezas y el sexto jugador mencionará la tarjeta que sus compañeros deben marcar.

### **MEMORIA:**

- El grupo preparará un canto para una celebración del plantel, utilizando instrumentos.
- Por equipos jugarán a transmitir un mensaje oral y/o gestual frente al grupo, irá aumentando su dificultad, conforme avance el juego.
- Cerrar los ojos y pensar que van a realizar un viaje imaginario por donde vive, evocando las casas que hay en el lugar. Realizar un dibujo del recorrido que hacen de su casa a la escuela dibujando detalles, objetos, animales, personas que hay en el recorrido.
- Llevar a cabo una asamblea de una festividad tradicional intercambiando ideas acerca de hechos realizados en la comunidad.
- Por parejas salir al patio y dibujar la silueta de su compañero en el piso ubicando las partes correspondientes a cara y cuerpo.
- En el salón de clases de manera grupal se formará un rompecabezas del cuerpo humano, encontrando errores en la ubicación de las partes del cuerpo.
- Buscarán en revistas objetos que se encuentren asociados con las partes de la casa: cocina, baño, recámara.

- Jugar en la escuela a la casita, los niños llevarán objetos y los clasificarán de acuerdo al uso que se le da en la casa para comer, dormir, para el aseo, entretenimiento, etc.
- Organizar con los niños la búsqueda de un tesoro siguiendo las pistas escondidas; pegarlas en diferentes espacios de la escuela y las instrucciones orales las mencionará la docente.

### **IMAGINACION:**

- Participar en una escenificación en la escuela, los niños elegirán el cuento y ellos representaran personajes reales o imaginarios, esta se presentará a los padres de familia.
- Por equipos prepararán escenografía, ambientación y vestuario para la escenificación del cuento.
- Al grupo en general se les mostrará diferentes dibujos, a cada niño le tocará uno y crearán poemas, cantos y/o cuentos, en relación al dibujo correspondiente y cada día pasarán al frente a decirlo ante sus compañeros.
- Cada niño tendrá una caja para guardar sus trabajos y la decorarán, diseñando sellos en papas, trozos de madera, corcho, plásticos, lazos, para imprimir en sus cajas.

## CAPITULO 4

# PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

## **CAPITULO 4 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN**

En el ámbito educativo, la investigación debería de tener un papel fundamental para ampliar la visión del docente en relación a su desempeño frente a los alumnos, ya que la mayoría de las investigaciones se quedan inconclusas.

Este trabajo tiene como propósito plantear la forma en que se llevará a cabo la investigación de la propuesta educativa apoyada por un software educativo para conocer si ésta mejora o no el desarrollo de las funciones psicológicas superiores en los niños de edad preescolar.

### **4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN DE LA PROPUESTA**

Los niños de edad preescolar de 4 a 6 años presentan deficiencias en el desarrollo de sus funciones psicológicas superiores, de manera no eficiente con el método convencional.

Los niños de edad preescolar de 4 a 6 años presentan deficiencias en el desarrollo de sus funciones psicológicas superiores, utilizando el método convencional.

### **4.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA PROPUESTA**

Averiguar si la propuesta “Bienvenidos a la Ludoteca Virtual” da mejores resultados en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores en los niños preescolares, que el método convencional.

Evaluar que tan viable es el uso de la propuesta “Bienvenidos a la Ludoteca Virtual” en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores en los niños preescolares, que el método empleado actualmente en las escuelas.

### **4.3 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

La propuesta “Bienvenidos a la Ludoteca Virtual” desarrollara las funciones psicológicas superiores (atención, memoria e imaginación); y a su vez favorecerá el aprendizaje significativo, la solución de problemas e incrementara las experiencias de los niños preescolares; en comparación con el método convencional.

## **4.4 METODOLOGIA**

### **4.4.1 POBLACIÓN A INVESTIGAR**

La población en la que se aplicará la propuesta es a niños de 4 a 6 años de edad que cursen el 2° y/o 3° grado de Educación Preescolar.

La propuesta se aplicara a una muestra aleatoria de niños de edad preescolar la cual sea significativa de un plantel, de esa muestra se elegirán al azar los alumnos para formar cuatro grupos con la misma cantidad de niños.

### **4.4.2 CRITERIOS DE INCLUSION**

Los alumnos seleccionados tendrán que tener las siguientes características para poder aplicar la propuesta pedagógica:

- La edad será de 4 y 5 años de edad, ya que esta edad abarca el periodo de la Educación Preescolar.
- Tendrá que estar en una Institución Educativa ya sea Jardín de Niños, CENDI, o Guarderías, para que la docente pueda aplicar la propuesta y lleve registro de la misma en relación a los avances que presenten los niños.

#### **4.4.3 TRATAMIENTOS**

El grupo I utilizaran la propuesta tres días a la semana, contarán con un tiempo de 30 minutos cada día. Los días serán lunes, miércoles y viernes. Ya que cada tercer día podrán recordar, retener e interpretar, el uso adecuado de la propuesta; se observará la retención de conocimientos y la duración de los mismos.

El grupo II utilizaran la propuesta solamente dos días a la semana martes y jueves, con un tiempo de 45 minutos cada día; el horario aumenta para que puedan vivenciar y explicar sus experiencias con el o la docente. Identificando en que parte de la propuesta se quedaron y cuál es la que continúa para poder pasar a la siguiente actividad.

El grupo III utilizaran juegos de mesa (rompecabezas, domino, tangram y memorama) tres días a la semana, contarán con un tiempo de 30 minutos cada día. Los días serán lunes, miércoles y viernes. Ya que cada tercer día podrán recordar, retener e interpretar, el uso adecuado de los juegos de mesa; se observará la retención de conocimientos y la duración de los mismos.

El grupo IV visitaran la biblioteca escolar o la del aula donde estarán en contacto con diferentes libros los revisarán, los hojearan y observaran las imágenes, dos días a la semana martes y jueves, con un tiempo de 45 minutos cada día; el horario aumenta para que puedan vivenciar y explicar sus experiencias con el o la docente.

#### 4.4.3.1 TRATAMIENTO ESTADISTICO PARA EL ANALISIS DE INFORMACIÓN

Para poder aceptar la hipótesis planteada y teniendo en cuenta los datos obtenidos de los grupos si se encontraron diferencias entre el grupo donde se aplicó la propuesta y el grupo que trabajó de manera convencional.

Si los datos arrojan una diferencia significativa, entonces mi hipótesis será aceptada, es decir, que los niños de edad preescolar desarrollaron las funciones psicológicas superiores en los grupos donde se aplicó la prueba y fue mejor que los grupos que ocuparon el método convencional.

La prueba de estadística no paramétrica que se empleará en la propuesta es la “*H DE KRUSKAL-WALLIS*”, hace referencia que se debe aplicar a sujetos diferentes en tres o más condiciones; y la propuesta establece a cuatro grupos de prueba con el uso de la propuesta y los otros dos con el método convencional con diferentes días, tiempos y actividades.

Se asignarán diferentes sujetos a cada uno de los grupos y se evaluarán actitudes que reflejen las funciones psicológicas superiores, que presenten en el uso de la propuesta, o bien, con el método convencional, se ocuparán los anexos para el registro de la información.

Si las diferencias entre las condiciones se deben únicamente al azar, tal como lo afirma la hipótesis nula, sería de esperar que los rangos altos y bajos se repartieran de manera aproximadamente igual entre todas las condiciones. Pero si predominan los rangos altos o bajos en las diferentes condiciones, es más probable que se este reflejado una diferencia significativa debida a la variables independiente.

En la siguiente tabla se registrarán los datos. El objetivo de esta prueba es determinar si los puntajes de los cuatro grupos de sujetos son significativamente diferentes o no.

ACCIONES	GRUPO I		GRUPO II		GRUPO III		GRUPO IV	
	PUNTAJE	RANGO	PUNTAJE	RANGO	PUNTAJE	RANGO	PUNTAJE	RANGO
IDENTIFICA 5 ACCIONES Y 5 DETALLES								
IDENTIFICA 3 ACCIONES Y 3 DETALLES								
IDENTIFICA DETALLES								
NO IDENTIFICA NADA								
TOTAL								
MEDIA								

Para encontrar el valor H utilizamos la siguiente formula:

$$H = \left[ \frac{12}{N(N+1)} \sum \frac{T_c^2}{n_c} \right] - 3(N+1)$$

Donde

N número total de sujetos

Número de sujetos en cada grupo

$T_c$  total de rangos para cada condición, es decir, el total de rangos para cada columna

$T_c^2$  total de rangos para cada condición, cada uno elevado al cuadrado

$\sum$  Significa la sumatoria de los términos que le siguen (es decir, que esos términos se deben sumar)

$\frac{\sum T_c^2}{n_c}$  suma de totales de rangos de cada condición, cada uno elevado al cuadrado y dividido por el número de sujetos en la respectiva condición.

Los resultados obtenidos en los grupos I y II se comparan con los resultados de los grupos III y IV, Si el valor observado de H es igual o mayor que el valor determinado en los grupos I y II, se puede rechazar la hipótesis nula.

#### 4.4.4 OBTENCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para que los niños desarrollen las funciones psicológicas superiores atención, memoria e imaginación deben tener aprendizajes previos, se debe considerar el planteamiento educativo globalizador (todos los contenidos se encuentran ligados y giran en el mismo sentido) esto permite la intervención de todos ellos ya que el niño es uno y la educación va dirigida al individuo como persona global.

Partiendo de la necesidad de iniciar adecuadamente los aprendizajes en el nivel preescolar se debe garantizar el desarrollo de las funciones psicológicas superiores que constituyen la base donde se apoyara todo proceso educativo, condicionando no sólo su propio rendimiento sino también el de los factores más complejos razonamiento, lenguaje oral, matemático, escrito, etc.

Así, pues los elementos escogidos constituirán las habilidades necesarias para que se puedan dar los aprendizajes significativos, siendo requisitos indispensables para prevenir las dificultades pedagógicas futuras a la vez que pueden garantizar el desarrollo y aprendizaje.

Evidentemente el proceso no es fácil ni se realiza en un corto tiempo por ello, se cree que no debe realizarse su trabajo sólo en las primeras edades sino a lo largo de toda la etapa escolar, presentando la propuestas cuya complejidad se adapte a las necesidades de cada plantel, motivando al niño y ofreciéndole estrategias adaptadas a su nivel evolutivo y a su interés personal.

La atención o capacidad de seleccionar los estímulos y mantener el interés en una actividad de una manera constante, voluntaria y eficaz es una de las aptitudes que más determinan y condicionan no sólo los aprendizajes escolares sino también el rendimiento en cualquier área o actividad del individuo.

Por esto, cuando hablamos de aprendizaje o maduración en alguna área en concreto se debe de tener en cuenta el rendimiento de la atención para poder controlar o determinar la influencia de este factor a lo largo de todo el proceso y en los resultados finales.

La memoria es el hilo final de un proceso de aprendizaje que se inicia con las vivencias del niño, se organiza la información para que pueda comprenderse llegándose a la memorización de los aspectos más fundamentales y que constituirán la base para continuar elaborando y comprendiendo nuevos conceptos (sin necesidad de consultar constantemente) llegando a asimilar el bagaje cultural del mundo que le rodea facilitando el desarrollo del niño, su rendimiento escolar, y por tanto su maduración.

La imaginación de los niños les permite crear a su alrededor un mundo de fantasías que tienen para ellos grandes cargas de realidad (a esto se debe la posibilidad de que la ficción sea algo real).

#### 4.4.5 VARIABLES

Las variables que se emplearan en la propuesta son categóricas porque son habilidades que los niños en edad preescolar reflejaran en sus aprendizajes y en su comportamiento. Con la selección de los cuatro grupos se las variables se medirán en cada grupo.

En un primer momento se aplicara una serie de actividades donde se evaluara la atención y la memoria de los niños preescolares.

- La docente solicitara a cada niño que realice un gafete de identificación determinando el color y la manera de elaborarlo, siguiendo consignas para realizarlo.
- En el aula de usos múltiples los niños escucharán trozos de diferente música, y caminarán de acuerdo al ritmo de la música, el docente observara quien es el niño que escucha por el ritmo que lleva.
- Con la elaboración del gafete los niños identificarán a que grupo pertenece y se diferencie de los demás.
- Se pegara en el pizarrón una lamina que tenga las partes de un objeto y ellos reconocerán que objeto o animal es.
- De manera oral la docente realizara adivinanzas ante el grupo, los niños mencionaran el nombre del objeto o animal.

La docente tendrá un instrumento para registrar la información de la observación en relación a la atención. ANEXO 1

En el salón de clases los niños tendrán diversos materiales, la docente les leerá un cuento y al terminar de leer. Solicitara a los niños que realicen algo representativo del cuento utilizando diferentes materiales. Habilidad que el niño presente en elaborar dibujos, objetos, juguetes, con diversos materiales que él tenga y elija. ANEXO 2

Identificar en que grado de habilidad se encuentra el niño presenta cuando se refiere al contenido de un relato o cuento leído por la docente. ANEXO 3

Habilidad de recordar características de personas u objetos observados por un periodo breve de tiempo. ANEXO 4

#### 4.4.6 ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA OBTENER INFORMACIÓN

Todos los días se leerá un cuento a los niños sin mostrar las imágenes y al culminar se cuestionara a los niños acerca de la lectura del cuento, para detectar la capacidad de retención que presentan.

Armaran rompecabezas con grados de dificultad de 5 piezas, de 10 piezas y de 15 piezas, observando la habilidad que presente el niño en relacionar la ficha por los colores, por la forma, y sobre todo por la imagen completa del dibujo.

Las siguientes actividades llevan una secuencia para favorecer el desarrollo de las funciones psicológicas superiores (atención, memoria e imaginación).

- Identificar ruidos producidos por toda clase de objetos. Presentado primero dos ruidos y aumentarlos gradualmente. Localizar la fuente del sonido, mencionando de que lugar y a que objeto pertenece.
- Formaran un circulo a un niño se le taparan los ojos escuchara la voz de un compañero y mencionara el nombre del que menciona una palabra o frase. tendrá que diferenciar entre 2 o 3 voces al mismo tiempo.
- Recordar siete figuras observadas en una visita guiada o en una lamina.
- Mencionar oralmente diferentes usos a una misma cosa: el agua sirve para tomar, para... hasta 7 usos.
- Expresar oralmente que haría en una situación imaginaria: si fuera un pájaro, un pez, una estrella. Que de 5 opciones de cada situación.
- Jugaran en el salón de clases con juegos de mesa rompecabezas, memorama, domino, serpientes y escaleras.
- Tendrán que clasificar objetos, colores, recortes de animales, recortes de vestimenta, de personas y las pegaran de acuerdo a las similitudes de cada una.

## ANEXOS

### ANEXO 1

ATENCIÓN	NOMBRE DEL NIÑO	FECHA DE REGISTRO
MUY ATENTO		
ATENTO		
SIN ATENCION		

### ANEXO 2

IMAGINACIÓN	NOMBRE DEL NIÑO	FECHA DE REGISTRO
CREA ALGO NUEVO		
COPIA EL TRABAJO DEL COMPAÑERO		
REALIZA ALGO SIN SABER LO QUE ES		
NO REALIZA NADA		

ANEXO 3

MEMORIA	NOMBRE DEL NIÑO	FECHA DE REGISTRO
IDENTIFICA ACCIONES Y DETALLES 5 5		
IDENTIFICA ACCIONES Y DETALLES 3 3		
SOLO IDENTIFICA DETALLES		
SOLO IDENTIFICA ACCIONES		
NO IDENTIFCADA NADA		

ANEXO 4

MEMORIA	NOMBRE DEL NIÑO	FECHA DE REGISTRO
RECUERDA TODAS		
RECUERDA SOLO ALGUNAS		
NO RECUERDA		

## BIBLIOGRAFIA

BAQUERO RICARDO. Vigotsky y el aprendizaje escolar. Edit. Aique. 4ª. Edición, 1999.

BOSCH, Et. Al. Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas. Edit. Paidós. Argentina. 1983. 45-73p.

CASTORINA, José Antonio. Piaget- Vigotsky: contribuciones para replantear el debate. Paidós, México, 1998.

COMELLAS CARBO, MA. JESUS. Las habilidades básicas del aprendizaje análisis e intervención. PPU. Barcelona, 1990. Colección serie psicopedagógica, 227 pp.

DIAZ BARRIGA FRIDA. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Edit. McGrawHil.

GARCIA GONZALEZ ENRIQUE. Vigotsky. La construcción histórica de la psique. Edit. Trillas. México, 2000.

GARCIA SICILIA J., ET. AL. Psicología evolutiva y educación infantil. Aula XXI. Edit. Santillana. Madrid, 1989. p.32.

KOZULIN ALEX. La psicología de Vigotsky. Edit. Alianza. Madrid, 1994.

LEONTIEV A.N. Actividad, conciencia, personalidad. Edit. Pueblo y educación. La Habana, 1975.

LEONTIEV A.N. Psicología. Edit. Grijalbo. México, 1960.

LIUBLINSKAIA. A. A. Psicología Infantil. Edit. Libros para la educación. Madrid, 1987.

LURIA, ET. AL. Psicología y pedagogía. Edit. Akal. España, 1979.

PALACIOS JESUS. La cuestión escolar. Edit. Laila. Barcelona. 1984.

REVISTA IMAGEN EDUCADORA. Vol. 6. Año 1. México, 1994.

RIVIERE ANGEL. La psicología de Vigotsky. Edit. Visor, Madrid, 1985.

SIGUAN MIGUEL. Actualidad de Lev S. Vigotsky. Edit. Del hombre anthropos. 1ª.edición, Barcelona, 1987.

VIGOTSKY L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Edit, Grijalbo, México, 1988.

VIGOTSKY L.S. La imaginación y el arte en la infancia. Edic. Y distribuciones hispánicas S.A. de C.V. México, 1987

VIGOTSKY L.S. Obras escogidas I. Edit. Pedagogía. Moscú, 1982.

VIGOTSKY L.S. Obras escogidas II. Edit. Pedagogía. Moscú, 1982.

VIGOTSKY L.S. Obras escogidas III. Edit. Pedagogía. Moscú, 1982.

VIGOTSKY L.S. Pensamiento y lenguaje. Edit, Quinto sol. México, 1994.

WERTSCH. JAMES. Vigotsky y la formación social de la mente. Edit. Paidós. Barcelona, 1995.