



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 153 ECATEPEC

**EL JUEGO COMO MEDIO PARA LA ADQUISICIÓN DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TESINA
QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA:

**MARIA AYDEÉ LÓPEZ RIVERA
ASESOR: MARCO ESTEBAN MENDOZA RODRÍGUEZ**

ECATEPEC, EDO. DE MÉXICO

JULIO 2005.

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACION.

Valle de Anáhuac, Ecatepec de Morelos, Edo. de México, 15 junio de 2005

C. MARIA AYDEÉ LÓPEZ RIVERA

PRESENTE.

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

"EL JUEGO COMO MEDIO PARA LA ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR"

Opción Tesina, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional el martes 12 de julio de 2005, a las 13:00 Hrs. en el Auditorio de la Unidad.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD U.P.N. 153
San Cristóbal, Ecatepec
Edo. de Méx.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

LIC. MARCO ESTEBAN MENDOZA RODRÍGUEZ
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

MTRO. BENJAMÍN DE JESÚS JIMÉNEZ OCAMPO
SECRETARIO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

LIC. XÓCHITL HAIDÉ ARAUJO GÓMORA
VOCAL DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

ARQ. LUIS ARMANDO SARACHO DE MARÍA Y CAMPOS
VOCAL DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 153, ECATEPEC

AGRADECIMIENTOS

A mi familia:

*Por ser el pilar que sostiene mi existencia,
que con su apoyo, comprensión y ejemplo,
me ha motivado a continuar en el
camino de la superación.*

*A mi asesor por ser parte fundamental
en mi formación profesional.*

ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1 Análisis del juego en la etapa preescolar.....	10
1.1 Concepto de juego.....	10
1.2 El juego en el desarrollo cognoscitivo en la etapa preescolar.....	12
1.3 Clasificación del juego (piaget).....	15
1.3.1 Juego de ejercicio.....	16
1.3.2 Juego simbólico.....	18
1.3.3 Juego de reglas.....	23
1.4 El juego en el desarrollo social en la etapa preescolar.....	26
1.5 Características del niño en edad preescolar.....	28
Capítulo 2 Aprendizaje.....	34
2.1 Concepto de aprendizaje.....	35
2.2 Tipos de aprendizaje.....	37
2.3 Aprendizaje escolar.....	41
2.3.1 Aprendizaje Cognitivo (Piaget).....	43
2.3.2 Aprendizaje Social (Vigotsky).....	49
2.3.3 Aprendizaje Significativo (Ausubel).....	54
Capítulo 3 Juego y aprendizaje en educación preescolar.....	61
3.1 El juego en el proceso educativo de nivel preescolar.....	61
3.1.1 Análisis del juego en el Programa de Educación Preescolar 1992 (PEP'92).....	61
3.1.2 Análisis del programa de educación preescolar 2004.....	65
3.2 El papel del maestro en el proceso educativo.....	72
3.3 El juego como medio para la adquisición de aprendizajes significativos.....	80
Conclusiones.....	92
Bibliografía.....	97

INTRODUCCIÓN

La presente tesina se ha centrado en indagar el papel de la actividad lúdica como medio para adquirir aprendizajes significativos, ya que en la etapa infantil el principal interés del niño es el juego, abarca gran parte de su tiempo, y de su atención, permitiéndole fortalecer sus capacidades motoras, cognitivas y sociales. Así mismo le ofrece la oportunidad de organizarse, convivir, controlar impulsos, adquirir valores.

Estas manifestaciones lúdicas darán la pauta para generar contextos de aprendizaje con base a diferentes experiencias obtenidas como: resolución de problemas y planteamiento de hipótesis; situaciones que posibilitará una visión de lo que es su entorno, para conocerlo y transformarlo a partir de sus necesidades e intereses.

Uno de los propósitos educativos de nivel preescolar es que el niño adquiera conocimientos para su adaptación al medio social. Que el sistema educativo le brinde situaciones de aprendizaje que lo preparen al siguiente nivel educativo (primaria) donde estará relacionado, de manera más específica, a los conocimientos de la lecto - escritura y las matemáticas. No obstante, en este primer paso de educación formal, es menester acercarlo a este tipo de conocimientos que concretizará a partir de las experiencias adquiridas con base en la interacción con su medio.

Y en esto precisamente es donde el docente de nivel preescolar debe enfocarse, en lograr que el niño construya aprendizajes significativos que pueda ejecutar y relacionar con su vida cotidiana, en llevar un proceso que lo vincule a conocimientos posteriores, a partir de sus descubrimientos y de su interés por aprender.

Esto es lo que me llevó a la realización de este trabajo, las observaciones en mi práctica docente me condujeron a ver la manera en la que algunos niños

aprenden, de una forma limitada, a través de las actividades que los docentes plantean sin lograr el agrado de sus alumnos. En cambio, cuando la práctica docente se basa en el juego, los aprendizajes son más significativos en ellos.

Por lo tanto juego y aprendizaje son dos aspectos que están conjuntamente relacionados en la construcción de conocimientos del niño, y la educación preescolar juega un papel esencial en este proceso. El infante, a través de su estancia en el Jardín de Niños, pone en juego sus experiencias previas y los conocimientos adquiridos con base en las diferentes actividades llevadas a cabo en la institución.

A pesar del enfoque educativo que se le ha otorgado a la actividad lúdica en torno al aprendizaje del niño, (anteriormente en el PEP`92 y actualmente en el PEP`04), en la práctica docente no se reconoce la relevancia pertinente, principalmente en las instituciones educativas privadas, sin dejar de lado algunas públicas.

Entre los principales obstáculos, que evitan manejar el juego ampliamente son los propios docentes preocupados por lograr en los alumnos el mayor grado de conocimientos intelectuales (números, colores, figuras geométricas, y hasta letras y palabras) por medio de actividades abstractas (planas en los cuadernos), relegando el juego en segundo plano como medio para llegar al aprendizaje.

Otros docentes centran su actividad en los aspectos motrices de una manera tradicional y mecánica (ejercicios llevados a cabo en el cuaderno: coloreado, unión de puntos. Diferentes técnicas gráficas como: boleado, escamado, torcido, pegado, etc.). Con esto no quiero decir que el maestro no las utilice, al contrario, que las considere porque forma parte de las actividades que ayudará al niño a ejercitar su motricidad fina para acceder posteriormente a ejercicios de lecto escritura; sin embargo éstas actividades de forma rutinaria son acciones que frecuentemente causan aburrimiento en los niños y más aún cuando son llevadas a cabo como la

actividad predominante, cuando es posible buscar otras alternativas de aprendizaje en el juego.

Asimismo algunos padres de familia obstruyen la actividad lúdica. Ellos creen que si sus hijos salen al patio a jugar constantemente es pérdida de tiempo; mientras ellos lleven a casa trabajos plasmados en hojas y tareas, los maestros de sus pequeños son excelentes, de lo contrario los propios docentes son etiquetados negativamente por los mismos padres, sin percatarse de los intereses primordiales de sus hijos.

Por lo anterior me enfocaré en la revisión del juego y el aprendizaje significativo (D. Ausubel) vinculándolo con el aprendizaje socio – cultural de Vigotsky y el aprendizaje cognoscitivo de Piaget, para explicar la forma en que el niño de edad preescolar construye su aprendizaje.

Es así que el objetivo de esta tesina consiste en ofrecer una fundamentación que explica la importancia de la actividad lúdica para el niño de edad preescolar, contemplando el juego como un factor esencial en la adquisición de aprendizajes significativos por parte del niño, y para el maestro, un medio para propiciarlos.

La metodología empleada se basa en la investigación documental, por lo cual se asistieron a lugares como: el Centro de Estudios Sobre la Universidad (CESU), biblioteca “Gregorio Torres Quintero” de la UPN Ajusco, Centro de maestros Texcoco. La asistencia a estos lugares fue para conjuntar bibliografía en torno al juego, aprendizaje y aprendizaje significativo, especialmente enfatizado en el proceso educativo de nivel preescolar.

A pesar de la extensa bibliografía existente en torno al juego y al aprendizaje del niño, se orientó la investigación en la perspectiva constructivista, manejando principalmente aspectos teóricos de Piaget, Vigotsky y Ausubel.

También se revisaron fuentes secundarias como los Programas de Educación Preescolar (PEP'92 y PEP'04) para tener una percepción general de lo que es el juego en el ámbito educativo, así mismo revistas educativas que permitieran detectar y consultar fuentes primarias; textos de Juan Delval refiriéndose a Piaget, Ausubel en relación al aprendizaje significativo y César Coll con base en el constructivismo.

Del mismo modo se accedió a bases de datos por medio de Internet, a la biblioteca central de la UNAM y la UPN Ajusco, para obtener una referencia de los textos a consultar. Al analizar la literatura obtenida se concentró la información por medio de fichas para integrar las referencias pertinentes en el trabajo investigativo.

Por último, la lectura y la reflexión del material bibliográfico me permitieron ir estructurando el trabajo.

Los capítulos se abordaron de la siguiente manera:

Capítulo 1 “El juego en la etapa preescolar”, aporta un panorama de lo que es el juego en esta etapa, concepto y clasificación. Así mismo aborda la actividad lúdica a partir del desarrollo cognoscitivo (Piaget) y desarrollo social (Vigotsky). A lo largo del capítulo se alude a las características del niño preescolar en relación a la actividad lúdica como resultante trascendental para el proceso educativo.

El capítulo 2 aborda el “aprendizaje”. Se consideran diferentes tipos de aprendizaje en la visión de Juan Delval. Asimismo se manifiestan diferentes enfoques con base en el aprendizaje infantil, principalmente el aprendizaje cognitivo según Piaget, aprendizaje social de Vigotsky y aprendizaje significativo de Ausubel. De tal forma que se obtiene una perspectiva de la manera en que el niño construye su aprendizaje, lo interioriza y lo externa formando sus estructuras mentales en relación a su contexto y a las experiencias previas que posee.

El capítulo 3 plantea el tema crucial del trabajo investigativo, *“juego y aprendizaje en educación preescolar”*. Conjuntar juego y aprendizaje permite tener una postura de la importancia de la actividad lúdica en el proceso educativo para propiciar la adquisición de aprendizajes significativos, sin olvidar el papel del profesor en la intervención educativa que juega una labor esencial en este proceso, al promover el aprendizaje y manifestar estrategias pertinentes a su grupo. Por lo anterior se presenta una perspectiva del trabajo del docente con un enfoque constructivista.

De esta manera el trabajo proyecta en los dos primeros capítulos: una contextualización teórica de ambos aspectos juego y aprendizaje, posteriormente vincularlos y contribuir en la formación del 3º capítulo, donde se presentará una reflexión acerca de la importancia del juego en la adquisición de aprendizajes significativos en la etapa preescolar.

Buscar información, analizarla y confrontarla para obtener juicios personales acerca de la importancia del juego en la adquisición de aprendizajes significativos, me permitió desarrollar el trabajo en su modalidad tesina – ensayo; conforme a lo expuesto en el “instructivo para la titulación” de la Licenciatura en educación Plan’94.

CAPÍTULO 1

ANÁLISIS DEL JUEGO EN LA ETAPA PREESCOLAR.

1.1 Concepto de juego.

Existen varios conceptos y perspectivas acerca de lo que es el juego, incluso desde el feto se dice que hay movimientos lúdicos. El niño al crecer empieza por querer conocer lo que le rodea, sin tener en mente otra cosa más que cumplir sus satisfacciones, sin embargo estas satisfacciones juegan un papel importante en el desarrollo del niño, ya que a través de esas actividades lúdicas comienza a aprender y conocer su entorno.

En diccionarios especializados se dice que el juego es una “actividad que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia de una situación vivida. La importancia social y cultural del juego es universalmente admitida.”¹

Karl Gross dice, según Juan Delval:

El juego consistiría en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. La finalidad del juego ésta entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer.²

Vigotsky sostiene que “el niño satisface ciertas necesidades a través del juego”³, pero no todas, primero tiene que solventar aspectos esenciales para sobrevivir como es el hambre, frío, calor, sed... y posteriormente vendría el juego. Admite que la actividad lúdica es parte esencial de su desarrollo y que así mismo

¹ FARRE Martí, Josep Ma. et. al. Enciclopedia de la psicología. Editorial Océano, España, p. 118.

² DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002, p.286.

³ VIGOTSKI, L. S. “El papel del juego en el desarrollo del niño” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995, p. 61.

ayuda al niño a socializar y adquirir su lenguaje, dependiendo del medio en el que se encuentre inmerso. Al respecto Juan Delval, interpretando a Vigotsky, dice:

El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos [...] cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros.⁴

El juego constituye gran parte del ser humano, de su personalidad, pero también es una actividad que permite explorar la vida diaria sin consecuencias. Bruner comenta:

El juego es una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello es un medio excelente para poder explorar. [...] es en sí mismo un motivo de exploración.⁵

La actividad lúdica permite socializar al individuo en un mundo de plena evolución. Él tendrá que adaptarse y desenvolverse ante la sociedad misma a través del aprendizaje adquirido a lo largo de su desarrollo. Este aprendizaje será significativo para poder aplicarlo en sus saberes posteriores.

El juego forma parte fundamental en el desarrollo del niño, una "manifestación espontánea [...] la base de todas las adquisiciones que le permitirán desarrollarse plenamente, respetando el carácter global de su desarrollo. Es una

⁴ DELVAL, Juan, Op. cit. p. 287

⁵ BRUNER, Jerome. "Juego, pensamiento y lenguaje" en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995, p.72

actividad libre que encuentra su finalidad en sí misma, pues procura placer al niño y lo absorbe completamente.”⁶

1.2 El juego en el desarrollo cognoscitivo en la etapa preescolar.

La importancia del juego en el niño preescolar, radica, en que es un elemento principal para la construcción de sus conocimientos, que le permite:

- Adquirir aprendizajes entorno a su medio natural y social.
- Reproducir escenas de su vida cotidiana.
- Ser capaz de socializar con los sujetos que le rodean.
- Forma parte del lenguaje que le permite expresarse con los demás.
- Ser parte de sí mismo que le consienta percibir y expresar sus propios sentimientos ya sea felicidad, enojo, tristeza, que es partícipe del desenvolvimiento.
- Formarse como sujeto crítico, analítico y autónomo, es decir formar su particular personalidad.

Porque el “juego es la forma de expresión a la cual el niño da preferencia y uno de los fundamentos esenciales de su personalidad.”⁷ Está presente en el lapso de la vida humana, principalmente en torno a la infancia; se considera que es importante porque es parte del mismo niño, de sus inquietudes e intereses. Es esencial que se le dé la oportunidad de jugar, de disfrutar del propio placer al ejecutarlo, y satisfacerse él mismo sin ninguna aversión al respecto.

⁶ D` AGOSTINO, Micheline, Raimbault, Anne- Marie. “El juego en el desarrollo del niño” en: Revista Psicología. El juego. Editorial Gedisa, julio – agosto 2002, México, p.2.

⁷ MAUDIRE, Paulette. Los exilios de la infancia. Editorial Paidotribu, Barcelona, 1988. p.111.

Para Piaget, según Delval, “El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera.”⁸

El niño manifiesta sus necesidades por medio del juego, tanto sus satisfacciones como insatisfacciones. En el momento que el decide jugar lo hace y en el momento que no, se retira. No tiene un fin para los juegos, sólo el divertirse y sentir placer: “‘El fin del juego es el juego mismo’ y porque se trata de ‘una actividad propia, paralela, independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida ordinaria mediante características que le son propias y que hacen que sea juego.’”⁹

En preescolar la actividad lúdica forma parte primordial de la educación, una escuela sin juego no es jardín de niños. No obstante aún existen instituciones educativas en donde no es comprensible manejar el juego de una manera íntegra.

Tal pareciera que:

[...] la vida tiende a ser cada vez más larga para nosotros, los humanos y sin embargo cada vez se quiere comenzar más temprano: (...) la lectura, la escritura, los números, (...). ¿No estaremos quemando etapas y privando al niño de su infancia? Tan preocupados estamos por el futuro éxito de nuestros hijos, que los preciosos e irrepitibles momentos de su niñez se nos escapan.¹⁰

Los adultos principalmente padres de familia y algunos directivos de instituciones privadas, ven el juego como una pérdida de tiempo en el jardín de infantes. Si los adultos jugaran con los niños comprenderían mejor que el juego es parte de ellos y que por medio de él conocen y aprenden de su entorno y estarían

⁸ DELVAL, Juan. Op. cit., p.287.

⁹ DUVIGNAUD, Jean. “El territorio del juego” en: El juego del juego. Editorial F. C. E., México, 1984, p.42.

¹⁰ SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 175

preparados para adaptarse a la vida adulta. Sin embargo no conciben que la “infancia quiere decir deseos de jugar y ningún niño juega lo que debería jugar, es decir bastante [...] sólo cuando un niño ha jugado lo suficiente puede empezar a trabajar y a encarar problemas.”¹¹

El juego es parte del ser niño, de no preocuparse por jugar o no, de sentirse libre con lo que hace y lo que desea, esta es la gran diferencia entre el adulto y el niño. Para que los adultos podamos sentir felicidad al jugar es necesario “Que nuestra conciencia trate de abrirse a eso que no dura, que no se basa ni en el concepto, ni en la historia, ni en el ser pensante, que admita esa ‘nada intencional’, y entonces veremos surgir la actividad lúdica y cobrar todas las formas, adoptar todas las tretas que le impone la densa estabilidad del ‘consenso’ establecido.”¹²

El juego es parte de la interiorización de cada persona, incluso al paso del tiempo el hombre va adquiriendo nuevas formas y maneras de jugar, los juegos cambian conforme a la edad y a los intereses de cada individuo. Pero no se deja de jugar, hay adultos que no se atreven a jugar no porque no puedan o no quieran simplemente porque se sienten demasiado “grandes” para hacerlo o por los prejuicios etiquetados por la sociedad misma.

Es esencial como docentes permitirles a los alumnos que jueguen, pues por medio de él, reflejan lo que viven, demuestran lo que sienten y piensan, sus emociones salen a flote. Por ejemplo, juegan a los médicos y demuestran que verdaderamente son médicos, atienden a los otros niños que también están jugando y que su papel es el de los enfermos. Se observa como estos niños se quejan, se revolotean y actúan como han visto, así mismo los niños que tiene el rol de médicos actúan según su papel.

¹¹ NEILL, A. S. Hablando sobre Summerhill. Editores Mexicanos Unidos, México, 1980, p. 17

¹² Ibidem., p. 16.

Por lo tanto el juego es una actividad espontánea u organizada, individual o colectiva, y sobre todo placentera y libre, que permite que el niño entre en contacto con su medio natural y social adquiriendo conocimientos y saberes que manejará a lo largo de su vida.

1.3 Clasificación del juego (Piaget)

Diferentes teóricos, han clasificado los juegos por sus semejanzas o diferencias (intelectuales, receptivos, sensoriales...). Sin embargo Piaget concibió una clasificación del juego que ha sido generalmente admitida ya que la enfocó a partir de las estructuras mentales y al desarrollo cognitivo del niño enfatizando en sus etapas.

Juan Delval clasifica el juego, desde la perspectiva piagetiana, en 3 tipos. A continuación se presenta el cuadro que él elaboró.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación	
JUEGO DE EJERCICIO Periodo sensorio-motor	Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenía un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el "cu-cú", las palmas y "aserrín-aserrán".
JUEGO SIMBÒLICO Dominante entre los dos-tres y los seis-siete años	Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

<p>JUEGO DE REGLAS</p> <p>De los seis años a la adolescencia.</p>	<p>De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la <i>cooperación</i>, pues sin la labor de todos no hay juego, y la <i>competencia</i>, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el des-arrollo social y para la superación del “egocentrismo”.¹³</p>
---	--

1.3.1 JUEGO DE EJERCICIO

El juego de ejercicio es el primero que surge en el ser humano, no se tiene preciso el momento de su aparición, pero lo que resulta cierto es su presencia en los primeros meses de vida, cuando el pequeño empieza a descubrir y a mover su cuerpo, en el periodo sensorio motor. En ésta etapa se manifiestan ciertos movimientos del cuerpo, y el placer por ejecutarlos, la cual le permitirá asimilar y modificar ciertas conductas de su cuerpo.

Un bebé que empieza a gatear lo hace una y mil veces más hasta que puede deslizarse por toda la casa, busca la manera de tomar algo con las manos, y hasta que lo alcanza se queda satisfecho. Sin embargo esos movimientos en un principio los realiza por puro placer, aunque posteriormente llegue a un objetivo. Cuando empieza el pequeño a dar sus primeros pasos, por lo general intenta apoyar sus pies en el piso, levantarse y tambaleándose va de un lugar a otro, por ejemplo de la silla al sillón o de los brazos de mamá, a los brazos de papá, un ejercicio que realiza varias veces por placer, con la motivación de los sujetos más cercanos a él (padres).

El juego de ejercicio le permitirá llegar a ciertos fines, estando el fin en la actividad misma, ya que: “[...] son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta

¹³ DELVAL, Juan. Desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002, p.292.

en el estado de adaptación actual. Tan solo la función diferencia estos juegos: ejercen sus estructuras, por así decirlo, en el vacío, sin otro fin que el placer del funcionamiento.¹⁴

Conforme el niño crece, sus funciones se muestran más complejas, y por lo tanto disminuye este juego, para dar paso al juego simbólico, a la utilización de símbolos. No obstante se sigue encontrando más adelante, no con la misma frecuencia, pero sigue existiendo. Por lo tanto el juego de ejercicio desciende al final del periodo sensorio motor. Sin embargo en el jardín de niños, en el periodo preoperacional aún está presente.

Por ejemplo en un niño que juega constantemente con sus manos o pies golpeando la mesa o el piso, brincar una serie de llantas, correr de un lado a otro, lanzar una pelota, movimientos que son ejercitados varias veces sin un fin mas que el divertirse.

Incluso en la clase de deportes el niño realiza una serie de acciones que le permitirá acceder a ciertas habilidades físicas. Ejercicios y juegos que el maestro organiza para la ejercitación del cuerpo, mientras el niño salga al patio es feliz, desde el momento que se les dice a los alumnos “vamos a salir al patio”, ellos muestran felicidad y más aún si se les menciona que van a salir a educación física, empiezan a correr, saltar, girar. A pesar de que es una clase guiada con instrucciones del profesor, los alumnos juegan, si se les indica: “vamos a ver quien brinca más alto”, “quien lanza la pelota más lejos” o “agárrense de las manos vamos a girar”, etc. Los niños muestran tanta alegría que se podría decir que se están divirtiendo y por lo tanto también están jugando, ejercicios que a pesar de que son dirigidos por el educador es juego de ejercicio.

¹⁴ PIAGET, Jean. “La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995, p.32.

El recreo es parte fundamental de los niños y docente, es el momento de contemplar sus conductas en ellos, sin sentirse observados se puede percibir como se desenvuelven con los demás, sus juegos y acciones. Ellos giran alrededor de un tubo o aro, suben y bajan pequeños escalones, se suben al pasamano e intentan pasarlo varias veces, siguen una línea... situaciones que para ellos son juego.

Es un juego de funciones que según, Gross,¹⁵ en palabras de Delval, prepara para la adultez, un juego en donde el fin se encuentra en el placer de hacerlo una y otra vez. Este juego pasa por diferentes etapas desde que el niño empieza a descubrir las partes de su cuerpo y a ejecutar diversos movimientos, como el bebé jugando con el pezón de mamá o la cuchara que golpea sobre la mesa, hasta ejecuciones más complejas que pone en acción en el Jardín de Niños.

1.3.2 JUEGO SIMBÓLICO

Alrededor del segundo año empieza la manifestación de símbolos, dando pauta al inicio de actividades simbólicas. El niño busca diferentes maneras de comunicarse y descubrir su entorno, su atención es puesta con mayor interés en las acciones de los adultos para de cierto modo reproducirlos, y dar inicio así a la imitación que va conjuntamente ligada con el juego simbólico. El "juego es, pues, una conducta 'simbólica', un espacio 'potencial' en el que se inscribe y se desarrolla el proyecto único de cada cual, reflejo de la relación más preferente en el niño pequeño."¹⁶

Los niños observan a las personas más cercanas a él y empiezan a imitarlos, la madre, padre, hermanos, maestros y hasta los animales que se encuentran en su entorno como: gato, perro, gallina, pollo, pato, oveja, burro, vaca, toro, etc. El niño empieza a utilizar símbolos en su juego. Por lo tanto el juego simbólico se manifiesta

¹⁵ Vid. DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002, p. 286

¹⁶ MAUDIRE, Paulette. Los exilios de la infancia. Editorial Paidotribu, Barcelona, 1988, p.112.

en la representación de un objeto ausente por otro, por ejemplo cuando el niño utiliza un palo representando a una pistola, o una escoba a un caballo, juegos que el niño pone en práctica a través de las distintas representaciones.

En una ocasión en el jardín de Niños entró una pequeña de casi 3 años. Ella observaba como las personas que se encontraban a su alrededor la cargaban y le hablaban, ya que era la más pequeña de la institución la consentían mucho, empezó la niña a tomar un trapo que había en el aula, lo enredó y lo empezó a cargar y a acariciar como si fuera un bebé, como a ella en dado momento le hacían. Esta es una de las situaciones que demuestra la presencia del simbolismo en el preescolar.

Los niños son tan creativos, espontáneos e imaginativos que cualquier objeto puede ser transformado en juguete, una botella en un balón, un suéter en un bebé, unas sillas en una cama, y una mesa en una casa. En los niños se observa como estas representaciones procuran aprendizajes que van adquiriendo a través de esas inquietudes lúdicas.

El niño no sólo encuentra simbolismo en los objetos de su entorno, sino también en las personas que están cerca de él y en aquellos personajes que ha visto en televisión. Garvey¹⁷ dice, según Delval, que hay dos tipos de personajes a representar: estereotipados y ficticios. Los primeros son los que ha percibido en su entorno y quizás con los que ha convivido y los segundos son los captados de los cuentos o televisión, personajes no tan semejados con la realidad. Los pequeños en el jardín de niños comentan que son los personajes de tal caricatura, por lo regular siempre quieren ser el personaje primordial y activo, el héroe, discuten con tal de serlo. Por ejemplo en un programa de dibujos animados donde la trama es el fútbol, todos quieren ser el goleador principal.

¹⁷ Vid. DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002, p. 297.

En este tipo de juegos por lo general organiza el líder, que es el que finalmente encabeza el juego. En el salón de clases hay diferentes tipos de niños y personalidades, el niño inquieto, tímido, inteligente, chistoso y por supuesto no podía faltar en el aula el líder, el cual es aceptado por el grupo como tal. El líder juega un papel muy importante en este tipo de juego ya que en ocasiones organiza los roles de la actividad, dice: “vamos a jugar a fútbol, tu eres el portero, tu el delantero... y yo soy el goleador”; en ocasiones hay conflicto donde no hay acuerdos en común, trata de solucionarlo dando sugerencias como: “yo primero y luego tú” o viceversa, o simplemente buscan como última opción el apoyo del docente. Son juegos que se dan con mayor frecuencia en el nivel preescolar.

Otro aspecto muy importante en este tipo de juego es que por lo habitual los personajes son representados por el mismo sexo, el papá es representado por un niño y la mamá por un niña. Es muy difícil que el rol de mamá sea caracterizado por un niño o viceversa. Al igual que en el resto de personajes, la maestra, maestro, doctor, doctora, son personificados por el mismo sexo. Siendo observados principalmente en el recreo y en el juego libre donde inmediatamente los niños recurren al juego simbólico.

Los niños de nivel preescolar se van dando cuenta que viven en un mundo de símbolos: en los números, en las palabras, etc. Los niños interiorizan que el lenguaje es un sistema de símbolos, el cual le permite comunicarse con los demás, adaptándose así a la vida social.

En el juego simbólico hay etapas por las que atraviesa el niño, desde lo más sencillo a lo más complejo, inicia con representaciones espontáneas y posteriormente opta por representaciones más exactas de lo real. “En el juego simbólico los objetos ocupan un papel importante y en los primeros juegos cobran su significado dentro de la propia actividad.”¹⁸

¹⁸ Ibidem, p.297.

Este juego es esencial para el desarrollo del niño, para las interacciones sociales, la convivencia, solución de conflictos, organización, adaptación, lenguaje, ampliación del vocabulario. Además de que es un juego que permite percibir al niño interiormente tal como es, sentimientos, emociones, pensamientos, dejándole al docente observar la manera en la que el niño ve su realidad. Si un niño ha sufrido maltrato emocional o físico, este tipo de juego es el que nos dará la oportunidad de averiguar como se encuentra emocionalmente. Al jugar con sus compañeros o individualmente, él demostrará la situación que vive de maltrato o de amor, de convivencia o soledad.

Los niños hacen una copia de su realidad presente, juegan a la escuelita, a la casita, a la tiendita, situaciones habituales que están experimentando día a día, donde el juego simbólico puede ser dirigido o libre, por ejemplo la educadora puede decir “vamos a jugar a ser leones, patos, gatos...” puede dirigir de alguna manera este juego, sin embargo al momento en que ellos juegan libremente y eligen los papeles dicen: “yo soy la mamá y tú eres mi hija”. Es verdaderamente asombroso escuchar como gritan y dicen: “hija ven acá, ya está la comida”, “ya está por llegar tú papa”. Es totalmente sorprendente ver las actitudes de los niños representando su realidad.

Los instrumentos que los niños utilizan para personificar sus vivencias son generalmente los juguetes, aunque los papás se esmeran en comprarles a sus hijos juguetes sofisticados y actuales, de baterías, y que hacen mil cosas. Son juguetes que normalmente no provocan la imaginación de los niños, ese ímpetu para transformar y hacer. No hay en ellos nada que incite a la imaginación y curiosidad, la mayoría de las veces los padres no comprenden que los juguetes que mejor alientan y ayudan al niño a abrirse a la imaginación, espontaneidad, creatividad, son aquellos que pueden manipular.

Por el contrario, lo que hacen los padres es guardar los juguetes después de utilizarlos un momento, mantenerlos en buenas condiciones, y lo peor aún, que

cuando los utilizan sólo están como observadores. Si es un helicóptero que da vueltas, lo único que hace el niño es prenderlo y observarlo en vez de imitar el sonido, agarrar el helicóptero y simular que está volando.

Lo que hacen los niños en algunas ocasiones enfrentándose a los correctivos de los padres, es destruir los juguetes costosos para transformarlos ya que “el niño destruye el juguete por que de tal suerte restaura la libertad del juego dentro del sistema de los objetos fabricados. Destruyéndolos, los aparta de su función –la grúa se hace auto, el tren proyectil- y los restituye a la indeterminación de las cosas inútiles.”¹⁹

Precisamente “Esa destrucción es la parte del juego que, mediante el juguete destruido, restaura la libre actividad donde se dispone impunemente de las cosas...”²⁰ Se abre a la curiosidad, creatividad, imaginación, manipulación y transformación de objetos que le permitirá construir su aprendizaje.

Es un juego que utiliza y transforma cualquier material, no se requiere de elementos o juguetes especiales para jugar o representar cualquier situación, sino por el contrario el material que utiliza es el que esta en su entorno un palo, piedra, caja, cualquier material le sirve para transformar y jugar.

Por lo tanto el juego simbólico es la representación de un objeto o modelo ausente, es la imitación de diferentes roles, la transformación de un objeto, es espontáneo u organizado, libre o dirigido, individual o colectivo, donde se perciben emociones y sentimientos representando la realidad en la que viven inmersos.

¹⁹ DUVIGNAUD, Jean. “El territorio del juego” en: El juego del juego. Editorial F. C. E., México, 1984, p.46.

²⁰ Ibidem. p.46.

1.3.3 JUEGO DE REGLAS

Al inicio de la etapa preescolar el niño no manifiesta interés por respetar y utilizar reglas de juego, él solo quiere jugar, realizando diversos movimientos que le produzcan placer (juego de preejercicio) o representando algún objeto (juego simbólico). A través de su desarrollo el niño va descubriendo que en su entorno hay diferentes juegos que tienen reglas y juegos en donde hay competencia y debe de haber un ganador; por lo general este tipo de juegos se presenta al final de la etapa preoperacional e inicio de la etapa de operaciones concretas, alrededor de los seis - siete años.

El niño preescolar no tiene reglas estrictas en sus juegos, primero porque es egocentrista y lo que observa lo quiere para él, posteriormente a través de su desarrollo va obteniendo otra percepción de su entorno, se va dando cuenta que hay reglas en los juegos y poco a poco intenta establecerlas y respetarlas. Aunque observa que hay reglas a su alrededor aún no es capaz de seguirlas porque no las conoce, más adelante intenta establecer sus propias reglas de juego quién va primero, quién después, y cómo hay que ganar.

Para contribuir a la ejecución de estos juegos es menester que exista una buena comunicación entre los jugadores, ya que uno de los obstáculos principales para manejar el juego de reglas adecuadamente, es que a pesar de que intentan respetar las reglas de juego en un inicio, las posibilidades cambian cuando se ve perdiendo el niño en el juego, toma una actitud negativa, ya no quiere jugar, se enoja y llega a romper en llanto cuando se ve perdiendo.

El niño vencedor por el contrario muestra una actitud de enfado porque el rival no termina el juego y empieza a tener una visión negativa de él, comienza por establecer pequeños grupos con sus compañeros y relegarlo de los juegos posteriores, lo etiquetan como el niño con el que no hay que jugar porque no se "aguanta", palabra que los niños utilizan para determinar que el niño no concluye el

juego, porque llora o va corriendo a comentarlo a su docente. Son actitudes muy explícitas en donde se muestra el rechazo de sus propios compañeros, de tal manera que es un juego no muy apto para el nivel preescolar ya que puede ocasionar frustración. Por lo tanto “mientras la interacción comunicativa se mantiene el juego sigue. Mientras exista un acuerdo entre los participantes el juego sigue.”²¹

Sin embargo cuando intentan jugar con reglas, ellos mismos las implementan. Son reglas establecidas por los jugadores mismos, no reglas estandarizadas por la sociedad, siendo así un juego que se presenta al final del nivel preescolar, cuando los niños empiezan a organizarse y establecer sus propias reglas.

Es importante mencionar que es un juego totalmente social, donde por lo menos debe de haber dos jugadores y de éstos un ganador; es parte de lo que caracteriza el juego de reglas, reglas que son manejadas por los niños no al pie de la letra. Por lo regular quien hace respetar esas reglas es el líder que se encuentra en el grupo, donde nuevamente aparece.

Lo significativo en este juego es el rescatar en nivel preescolar el valor del trabajo en equipo. Los niños aprenden que al jugar y competir en conjunto, tienen que trabajar unidos para lograr un objetivo que es ganar. No sólo un niño puede lograr vencer a sus contrarios, sino que es un trabajo de equipo que lleva al triunfo. Es un juego que puede ser guiado por el docente y sacarle el mayor provecho.

Este tipo de juego es manejado en preescolar, donde existen reglas que proceden de la diversidad de las acciones lúdicas, siendo recomendable la supervisión de un adulto en estas actividades por lo antes mencionado, se presenta generalmente en los juegos de competencia como son: sensorio motores (carreras, saltos de obstáculos, lanzamientos, etc.), juegos intelectuales (de mesa) y juegos

²¹ BERTELY, B. María. “Cascarita Callejera vs. fútbol de liga”. ¿Dos posibilidades de socialización para los niños? en: Revista Cero en conducta Año 2, número 8, marzo-abril de 1987, México, p.61

deportivos (fútbol, voleibol, etc.) donde necesariamente son imprescindibles las reglas para llegar a un fin.

”El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple a penas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca el ejercicio.”²²

En este juego de reglas Piaget estudio dos aspectos importantes de las reglas de un juego: “práctica de regla” y la “conciencia”. La primera es la manera en cómo son utilizadas las reglas y cuáles son, y la segunda es el modo en las que hay que someterse a ellas y cómo las entienden. Piaget analizó el juego de canicas como ejemplo de un juego de reglas y las diferentes etapas que se presentan.

A continuación se muestra un cuadro de Juan Delval donde se describen las etapas de la práctica de reglas, según Piaget.

Las etapas de la práctica de las reglas en el juego de las canicas, según Piaget.

MOTORA Sensorio-motor	El niño juega libremente con las bolas, de forma puramente motora e individual, sin ninguna regla social.
EGOCÉNTRICA Desde los dos-cinco años	Recibe las reglas del exterior, pero no coordina la actividad con los demás. Aunque juega con otros no es una actividad plenamente social y todos ganan.
COOPERACIÓN Desde los siete-ocho años	Trata de ajustarse estrictamente a las reglas, que sirven para determinar quién gana y cómo hay que jugar, las reglas son sagradas.
CODIFICACIÓN Desde los once-doce años	Los jugadores se ponen de acuerdo sobre qué reglas van a utilizar y pueden modificarlas si lo consideran conveniente. ²³

²² PIAGET, Jean. “La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995, P.57

²³ DELVAL, Juan. Desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002, p.300.

1.4 El juego en el desarrollo social en la etapa preescolar.

El juego social permite al niño desenvolverse ante la sociedad presente, por lo mismo es importante obtenerle mayor provecho en el ámbito educativo, entorno a la adquisición de aprendizajes con referencia así mismo, a su propio cuerpo y contexto, permitiéndole establecer lazos afectivos entre sus compañeros y docente, y así proporcionarle una seguridad y autoestima que le consienta expresarse ante los demás, logrando un desarrollo favorable de su lenguaje y una ampliación de su vocabulario.

Los niños ingresan al Jardín de Niños con un egocentrismo muy arraigado, piensan que lo que poseen sólo es de ellos, así mismo gustan ser el centro de atención, por ende es esencial que interioricen que hay sujetos a su entorno con los que hay que convivir y compartir.

Vigotsky hace mención en el juego como una actividad no completamente placentera, esto se vincula a dos razones: primero porque hay actividades o situaciones que le pueden producir al niño mayor placer, como es el chupete del dedo o la satisfacción de una necesidad fisiológica. Y en segundo lugar que la actividad misma puede ocasionar frustración como es el caso de los juegos de competencia. El cual es uno de los juegos que puede llegar a ocasionar sentimientos negativos de culpa, error, fracaso, cuando aún los pequeños cuentan con una actitud egocéntrica.

Los alumnos de último grado de preescolar, por lo general tienden a empezar a manejar este juego, siendo fundamental la participación del docente en la actividad lúdica, sino interviene en la organización, por lo menos debe observar la vinculación de los niños en un ambiente ameno de juego, ya que éstos se encuentran en pleno proceso de desarrollo y descubrimiento de su medio natural y social.

Cuando el pequeño de meses intenta satisfacer sus deseos lo antes posible, por ejemplo: si tiene hambre llora, y la madre lo alimenta, asimismo si desea algún objeto, si requiere que lo cubran cuando tiene frío o descubirlo cuando está acalorado, el pequeño busca la manera de cumplir sus deseos. Pero al crecer el niño empieza a tener deseos más complejos que no puede satisfacer de inmediato, por ejemplo el querer ser la mamá o el papá, o quizás algún animal como gato o perro, es cuando el niño entra en un estado ilusorio que permite satisfacer sus deseos irrealizables y que sólo puede lograrlo a través de este estado ficticio, donde imita a su realidad y a la vez la recrea dependiendo en gran parte de sus intereses e inquietudes.

Los niños al jugar y manifestar diferentes roles, no sólo “se limitan en sus juegos a recordar experiencias vividas sino que las reelaboran creadoramente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acordes con las aficiones y necesidades del propio niño.”²⁴ Esto es lo que llama Vigotsky juego, aludiendo “El viejo proverbio que dice que el juego del niño es la imaginación en acción ha de ser invertido: para los adolescentes y niños en edad escolar la imaginación es un juego sin acción.”²⁵

Al entrar el niño en este estado ilusorio, empieza a adaptarse a ciertos roles, afirmando Vigotsky que en éste y en todos los tipos de juego hay reglas. El niño al representar cierto rol también está cargando con ineludibles reglas. Si un niño representa a su papá, lo hará con los lineamientos que identifican a ese prototipo y sino lo hace los mismos niños con los que juega lo corrigen, diciéndole: “no, así no hace el papá, lo hace así” o “tú tienes que ir a la escuela por tu hija, por que todos los papás van por sus hijos a la escuela”. El niño que menciona esta expresión, inexcusablemente la dice porque así lo ha vivido, porque ese ha sido su ambiente

²⁴ VIGOTSKY. L. S. La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico. Editorial Coyoacán, México, 2001, p. 15.

²⁵ VIGOTSKY. L. S. “El papel del juego en el desarrollo del niño” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995, P.62

familiar, suele ocurrir por lo mismo el conflicto donde los niños ponen en acción sus vivencias cotidianas.

De tal manera que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, donde el lenguaje es el factor principal para el desarrollo de la actividad lúdica, dando lugar a cualquier tipo de juego regido por reglas explícitas o implícitas.

1.5 Características del niño en edad preescolar.

El niño preescolar es un individuo en plena formación, dispuesto a aprender, sus inquietudes están a flor de piel. Es curioso al descubrir su entorno, deseoso de tomar lo que esta a su disposición, quiere tocar y desarmar si es posible, persigue saber ¿Qué es y de qué están hechas las cosas? ¿Para que sirven? Por ello se encuentra en la fase de las explicaciones: ¿Por qué llueve? ¿Por qué sale el sol? ¿Cómo nacen las plantas? ¿Cómo nacen los animales? ¿Qué hay en un zoológico? etc., situaciones que ha observado, visto en algún medio de información (televisión, revistas), actividades cotidianas o fechas conmemorativas como: la independencia de México, la navidad, día de muertos, primavera, día de la bandera, día de la mamá, etc. Conocimientos motivados por el interés a través de la actividad lúdica. Ya que: “El niño puede atravesar situaciones de juego de manera completa, ‘acabada’, si le es posible; puede vivir y expresarse, en el juego, sin constricción de su experiencia vivida; puede sentir, y expresar, sentimientos y emociones, si se quiere y a su manera, lo cual es absolutamente indispensable para su crecimiento”²⁶

De tal manera que es esencial como docentes conocer las características del niño preescolar, para tener una visión de sus cualidades e inquietudes en su desarrollo y poder establecer situaciones de juego pertinentes en el ámbito educativo.

²⁶ MAUDIRE, Paulette. Los exilios de la infancia. Editorial Paidotribu, Barcelona, 1988, p.106.

Piaget muestra, según Echeverría, las características del niño en la etapa del desarrollo preoperacional de 2 a 6 años de edad:

1. Predomina el lenguaje, hablar y pensar es la misma cosa y el pensamiento se desarrolla a partir del lenguaje.
2. Pasa del lenguaje aprendido al lenguaje egocéntrico y de ahí al lenguaje interiorizado.
3. En sus juegos, se observan dos fases:
 - a. Montones de juguetes y
 - b. Construcción de conjuntos
4. Organiza de acuerdo a grandes sistemas jerárquicos, por ejemplo, clavel + rosas + margaritas = flores por lo tanto el concepto de flor es diferente al de margarita.
5. Su lenguaje es egocéntrico.
6. No puede hacer juicios y razona a partir de lo concreto.
7. El salto se da con la reversibilidad como cualidad de la inteligencia y posibilidad permanente de volver al punto de partida.²⁷

Otras características del niño en nivel preescolar, son organizadas con base a cuatro aspectos del desarrollo, y son sólo *cercanas* a las condiciones de la mayoría de los pequeños. El desarrollo de cada niño depende en gran parte del medio social en el que se desenvuelva, influyendo familia, tradiciones, costumbres, condición económica... Por ejemplo un niño de padres profesionistas cuenta en su entorno con libros que lo pueden acercar a la lectura a conocer y explorar con mayor frecuencia su propia cultura y otras a través de la misma, estimulando su lenguaje oral y aumentando su vocabulario, un hijo de padres analfabetos difícilmente podrá acceder

²⁷ ECHEVERRÍA Canto Laura. “Una aproximación al debate entre Piaget y Vigotsky en torno al desarrollo del proceso de construcción del conocimiento” en: Revista de educación sociedad y cultura consentidos. Editorial colectivo cultural de Nadie, No. 7. enero – abril de 2004, México, P.7.

a la utilización de ellos. Asimismo hay padres de familia que estimulan en sus hijos el aspecto motriz, por ende ellos alcanzarán mayor coordinación.

El siguiente cuadro de características infantiles se adapta a la mayoría de los niños, es decir sin tener aspectos motivacionales externos.

Es menester explicar que las características del niño se presentan en base a los siguientes aspectos del desarrollo: socio-afectivo, lenguaje, motor y cognitivo-perceptivo.

ADQUISICIONES SIGNIFICATIVAS DEL NIÑO DE 3-4 AÑOS²⁸
(Gallego Ortega José Luis. Madrid. 1993. p. 182 – 184)

Desarrollo Socio-afectivo	Desarrollo Del lenguaje	Desarrollo motor	Desarrollo Cognitivo-perceptivo
<p>Aún es muy individualista.</p> <p>Tiende a la independencia</p> <p>Control total de esfínteres.</p> <p>Manejo de cubiertos.</p> <p>Ayuda a vestirse o lo hace solo.</p> <p>Demanda atención y aprobación.</p> <p>Comienza a manifestar curiosidad sexual.</p> <p>Compara órganos (sexo-edad).</p> <p>Juego sexual: manipula órganos.</p> <p>Agresión como respuesta a la frustración: el niño descubre que los actos agresivos a veces no le sirven para eliminar la frustración.</p> <p>Agresión como imitación.</p> <p>No comprende a sus compañeros coetáneos.</p> <p>Les atribuye sus deseos y necesidades.</p> <p>Juego paralelo, discusiones y rivalidades (egocentrismo).</p> <p>Tiene necesidad absoluta de estar con sus coetáneos, imitarlos, escenificar y cooperar en cierto grado.</p> <p>Comienza a asimilar las leyes que rigen la vida intersocial, con una actitud progresivamente realista.</p>	<p>Vocabulario de 900 a 1,200 palabras.</p> <p>Entiende el 80 por 100 de las emisiones. Incluso de los extraños. Complejidad gramatical parecida a la del lenguaje coloquial de los adultos.</p> <p>Incremento del tamaño de las frases.</p> <p>Usa las palabras como mediadoras, aunque comprende más que las [que] emplea.</p> <p>El desarrollo del lenguaje depende, en esta edad, de la estimulación; no conviene anticiparse a los deseos del niño; hay que promover la adquisición de objetos en función del uso del lenguaje.</p> <p>El niño pregunta y la mayoría de las veces no espera respuesta; la palabra sirve para provocar la palabra; es como un juego: conocer el nombre de las cosas le hace poseerlas.</p> <p>Al jugar monólogo.</p>	<p>Gruoso</p> <p>Tiende al movimiento y a la acción.</p> <p>Desarrollo de la coordinación y el equilibrio.</p> <p>Corre armoniosamente.</p> <p>Acelera y desacelera.</p> <p>Salta con los pies juntos.</p> <p>Trepa.</p> <p>Sube y baja escaleras alternando los pies.</p> <p>Al correr describe curvas acentuadas.</p> <p>Monta en triciclo.</p> <p>Construye torres de 9 - 10 cubos.</p> <p>Puede mantenerse a la pata coja unos segundos.</p> <p>Fino</p> <p>Control de la motricidad fina.</p> <p>Coge el lápiz correctamente.</p> <p>Es capaz de partir de un punto y llegar a otro mediante un trazo.</p> <p>Completa dibujos.</p> <p>Cierra figuras abiertas.</p> <p>Aprende a recortar con tijeras siguiendo un trazo.</p> <p>Puede doblar un papel por la mitad (hacia los 4 años es capaz de doblarlo oblicuamente).</p>	<p>Percepción: reacciona ante los estímulos en su totalidad; no pone etiquetas verbales a sus elementos.</p> <p>El desarrollo cognitivo depende en parte de la adquisición del lenguaje.</p> <p>Aun esta en un estadio preconceptual, según Piaget.</p> <p>Aprende mediante la imitación, el juego el dibujo y el lenguaje.</p> <p>Se expresa también por medio de estas vías. Comprende el número 3.</p> <p>Abarca tres elementos.</p> <p>Retiene tres números.</p> <p>Ejecuta tres órdenes sencillas.</p> <p>Integra más de dos elementos dentro de un conjunto.</p>

²⁸SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 185

ADQUISICIONES SIGNIFICATIVAS DEL NIÑO DE 4-5 AÑOS²⁹

Desarrollo Socio-afectivo	Desarrollo Del lenguaje	Desarrollo motor	Desarrollo Cognitivo-perceptivo
<p>Empieza por ser cooperativo en el juego con los demás niños (seudo cooperación).</p> <p>Aún es agresivo y egoísta pero comienza a aprender reglas dentro de comportamiento.</p> <p>Puede hacer pequeños servicios y ayudar a los adultos.</p> <p>Posee sentido del humor, en referencia a lo absurdo, a lo exagerado, o bien, a desarmonías corporales, caídas, movimientos desestructurados, caricaturas, gestos, etc. Puede aparecer el amigo íntimo del mismo sexo.</p> <p>Rivalidad constante.</p> <p>No se desenvuelve bien en grupos grandes.</p> <p>Puede desplazarse en grupos: en fila, en círculo, etc.</p> <p>Control total de esfínteres.</p> <p>Come sin ayuda, utilizando el tenedor.</p> <p>Se peina y se lava los dientes.</p> <p>Es capaz de abotonar desabotonar (comienza a vestirse solo).</p>	<p>A esta edad el 90 por 100 de los niños, aproximadamente, logra hacerse entender por personas ajenas a la familia.</p> <p>Lenguaje casi adulto.</p> <p>Durante este periodo puede pronunciar de 1,300 a 1,800 palabras, aunque puede comprender un mayor número de ellas.</p> <p>Fase de preguntas, con las que el niño pretende conocer la función de los objetos y su razón de ser.</p> <p>Generalización mediada del lenguaje: puede aplicar la misma etiqueta verbal a distintos objetos y conocer un objeto por una etiqueta verbal.</p> <p>Puede reconocer y adaptarse a un objeto y estímulo nuevo mediante una etiqueta verbal conocida.</p> <p>Utiliza el lenguaje como juego.</p> <p>Inventa palabras según las reglas para designar ciertas actividades.</p>	<p>Grueso</p> <p>Corre ya con más armonía.</p> <p>Es capaz de descomponer los ritmos regulares de su paso.</p> <p>Salta hacia delante: saltos de longitud.</p> <p>Logra saltar por encima de un objeto.</p> <p>Es capaz de lanzar un objeto por encima del hombro alcanzando cierta distancia.</p> <p>Intenta encestar, y lo consigue bastantes veces.</p> <p>Fino</p> <p>Dobla un papel en diagonal.</p> <p>Tiene dominio del picado.</p> <p>Dibuja un círculo o una cruz (copia el cuadrado y el rectángulo).</p> <p>Hace un trazo diagonal entre paralelas separadas un centímetro.</p> <p>Puede hacer nudos sencillos.</p> <p>Colorea formas simples con cierta precisión.</p>	<p>El lenguaje es uno de los agentes primordiales del desarrollo cognitivo.</p> <p>A partir de los cuatro años comienza, según Piaget, la etapa del pensamiento inductivo.</p> <p>Es capaz de agrupar objetos para formar clases.</p> <p>Aún es muy limitada su capacidad de sacar conclusiones lógicas.</p> <p>Su comprensión está aún restringida a su percepción.</p> <p>Percibe partes sobresalientes del estímulo.</p> <p>Empieza a orientarse temporalmente.</p> <p>Es capaz de representar mentalmente itinerarios.</p>

²⁹ Ibidem. p. 186

ADQUISICIONES SIGNIFICATIVAS DEL NIÑO DE 5-6 AÑOS ³⁰			
Desarrollo Socio-afectivo	Desarrollo Del lenguaje	Desarrollo motor	Desarrollo Cognitivo-perceptivo
<p>Termina la etapa de rebeldía y autoformación. El niño se vuelve conformista. Aprende, practica y asume reglas de convivencia. Es más "bueno". Comienza el juego auténticamente cooperativo, aunque prevalecen las finalidades individuales sobre las colectivas. Manifiesta su preferencia por determinados compañeros de juego, y aparecen los amigos inseparables de su mismo sexo. Protege a los más pequeños, e intenta imponerles las reglas adultas: es exigente y cariñosos. Pide constantemente aprobación para lo que hace e intenta adaptarse a lo que se le exige. Destacan su naturalidad y su sencillez.</p> <p>Imita a los padres para poseer los atributos positivos del modelo identificación, adopción de valores y creación de la conciencia.</p> <p>A esta edad, es conveniente que el niño sepa, si lo ha preguntado, para qué sirven los órganos sexuales (concepción y funciones fisiológicas).</p> <p>En la mesa, se comporta como un adulto; debe manejar correctamente todos los utensilios. Se adapta a los horarios.</p>	<p>A esta edad, el 97 por 100 de los niños pueden hacerse comprender por extraños. Utiliza más de 2000 palabras.</p> <p>Emplea el lenguaje como medio de conocimiento y adecuación a la realidad.</p> <p>Lenguaje casi adulto, gramaticalmente correcto.</p> <p>A partir de los 5 años puede decir mentiras; ya no son fantasías: no cree lo que está diciendo, pero es capaz de decirlo para evitar castigos o reprimendas.</p> <p>Aumenta la agresividad verbal; utiliza el lenguaje como medio de expresión de su frustración.</p> <p>Se dirige a cualquier persona y es a menudo muy parlanchín.</p> <p>Si persisten defectos de pronunciación, habrá que consultar el especialista.</p>	<p>Gruoso Marcha totalmente rítmica. Puede producir desarmonías voluntariamente. Mantiene sin dificultad una postura equilibrada y simétrica. Su grado de coordinación le permite aprender a nadar, a esquiar, a montar en bicicleta; intenta patinar. Puede marchar al ritmo con música o percusión acelerar y desacelerar al compás, incluso con los ojos cerrados. Usa la danza como medio de expresión. Mantiene el equilibrio sobre una pierna y puede saltar sobre ella. Juega al tejo y a saltar obstáculos. Puede lanzar cualquier cosa y recoger objetos pequeños que le lancen.</p> <p>Fino Predominancia lateral. Aumenta su capacidad manipulativa [sic]. Usa instrumentos correctamente (tenedor, cuchillo, martillo, etc.) Puede recortar con los dedos. Arma rompecabezas de más de 3 piezas. Colorea homogéneamente; copia el triángulo; realiza laberintos complejos. Conoce y reproduce todas las letras (cerca de los 6 años), y puede escribir su nombre. Dibuja la figura humana; completa y añade prendas de vestir. Puede vestirse y desvestirse, asearse y bañarse.</p>	<p>Se establece la memoria, y de esta forma puede ordenar los hechos en el tiempo; comprende conceptos como ayer, hoy, mañana, antes, ahora, después; mañana, tarde y noche.</p> <p>Puede orientarse en el espacio y en el tiempo y es capaz de verbalizarlos.</p> <p>Puede imitar gestos de alguien que tiene enfrente pero lo hará a modo de espejo.</p> <p>Conoce la función y el nombre de casi todas las partes del cuerpo y puede explicar las funciones básicas de los órganos internos.</p> <p>Aparece el "yo" como mediador entre impulsos y normas.</p> <p>Su capacidad de abstracción no está aún del todo formada: asimila las partes y extrae conclusiones con respecto a una categoría.</p> <p>Atiende a los aspectos sobresalientes del problema, olvidando otras categorías.</p>

³⁰ Ibidem. P. 187

CAPÍTULO 2 APRENDIZAJE

En este capítulo abordaré el aprendizaje, cómo la adquisición de conocimientos, dependiendo en gran parte del entorno social en el que se encuentre el sujeto y de las estructuras internas que va formando. El aprendizaje también se manifiesta por observación e imitación de modelos, como el propio Bandura lo plantea: sostiene que “los niños aprenden comportamientos sociales a través de la observación e imitación de modelos.”³¹ Sin embargo no haré referencia en este tipo de aprendizaje, sino como saberes que son adquiridos en gran parte por la influencia de los otros, pero también por el individuo mismo a partir de sus intereses, necesidades e inquietudes. De tal manera que el niño adquiere experiencias y éstas a la vez le permiten tener nuevos conocimientos a partir de los ya existentes, llegando a construir un aprendizaje significativo, dando así una visión de lo que es el aprendizaje como la adquisición de saberes y una percepción acerca de la forma en que se construye.

Por lo anterior mostraré el siguiente cuadro con base a tres teóricos: Piaget, Vigotsky y Ausubel, los cuales son el sustento del enfoque constructivista.³²

Teórico	Constructivismo	Núcleo de Desarrollo	Aprendizaje
J. Piaget	Genético	La persona El individuo	Por Equilibración Asimilación - Acomodación
L. Vigotsky	Social	Lo Social El hombre colectivo	Por Interacción ZDP
D. Ausubel	Disciplinario	Actitudinal Disciplina	Significativo Experiencias previas

³¹ PAPALIA, Diane E. et al. Psicología del desarrollo. Editorial McGraw hill, Colombia, 2002, p. 28

³² CASANUEVA, Sáez, Patricio. “Evaluación educacional formadora” en:
<http://www.monografias.com/trabajos14/evaeduca/evaeduca.shtml>

2.1 CONCEPTO DE APRENDIZAJE

Aprendizaje es un concepto muy complejo y con varias perspectivas de diferentes autores y teorías. Sin embargo etimológicamente “La palabra ‘aprender’ que usamos habitualmente para referirnos a la adquisición de saberes, y que proviene del latín ‘*apprehendere*’, transmite la idea de ese proceso mediante el cual ‘cogemos’ o ‘nos apoderamos’ de algo que está ahí a nuestra disposición o que los otros nos dan.”³³

Echeverría al respecto menciona según Piaget que “el aprendizaje representa un medio que propone conflictos activantes de un desarrollo estructural comandado por procesos internos del sujeto.”³⁴

Por lo consiguiente el aprendizaje está relacionado con sus estructuras internas, permitiéndole actuar en el medio social, mostrándose éste como:

[...] un proceso de adquisición condicionado, mediatizado no sólo por las contingencias ambientales sino también por estructura internas que se construyen en los procesos de adaptación. El individuo lee la experiencia a través de sus esquemas internos [...] es por lo tanto, el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad.³⁵

En el ámbito educativo, el aprendizaje esta basado principalmente en la adquisición de conocimientos:

³³ DELVAL Juan. Aprender en la vida y en la escuela. Editorial Morata, Madrid, 2001, p.66

³⁴ ECHEVERRÍA Canto Laura. “Una aproximación al debate entre Piaget y Vigotsky entorno al desarrollo del proceso de construcción del conocimiento” en: Revista de educación sociedad y cultura consentidos. Editorial colectivo cultural de Nadie, No. 7. enero – abril de 2004, México, p.6.

³⁵ PEREZ, G. Angel I. et. al. Lecturas de aprendizaje y enseñanza. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1988, p.17.

Efectivamente, las banderas de los movimientos pedagógicos y magisteriales refieren a un aprendizaje basado en la resolución de problemas, la investigación, la construcción de modelos conceptuales, el desarrollo de la capacidad explicativa, la habituación a la lectura, las estrategias cognoscitivas para obtener y procesar información especializada, la experimentación y la documentación de los acontecimientos sociales, que remiten claramente a los estilos de trabajo de los hombres de ciencia.³⁶

Indudablemente el ser humano para desarrollarse y evolucionar necesita de las experiencias e interacción de los otros. Un niño al nacer requiere de su contexto social para sobrevivir, alimentarse, conocer su entorno, adquirir conocimientos y habilidades que le permitirán sobrevivir en la sociedad, de tal manera que el conocimiento se obtiene como “un producto de la actividad social que se produce, se mantiene y se difunde en los intercambios con los otros.”³⁷

En correspondencia dice Vigotsky, según Echeverría el aprendizaje “es el entramado mismo de las relaciones que definen al sujeto, pero que no son el sujeto, sino que en principio son exteriores a él y él tendrá que interiorizarlas, de esta forma, el aprendizaje induce al desarrollo.”³⁸

Según la perspectiva constructivista el aprendizaje se manifiesta como la adquisición de conocimientos resultado de la interacción entre el sujeto y su medio social y natural, al actuar el individuo en su medio construye su propio contexto. “El conocimiento no es pues un reflejo, mecánico, absoluto, de la realidad objetiva, sino un proceso de acercamiento que no tiene límites prefijados y en la cual el objeto no está dado a priori, sino que *se construye en el proceso mismo de conocimiento.*”³⁹

³⁶ HIDALGO Guzmán Juan Luis. Constructivismo y Aprendizaje Escolar. Editorial Castellanos, México, 2000, p.66

³⁷ DELVAL Juan. Op. cit., p.65

³⁸ ECHEVERRÍA Canto Laura. Op. cit., p.6.

³⁹ HIDALGO, Guzmán, Juan Luis. Op. cit., p. 15.

2.2 TIPOS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje se encuentra presente desde el momento en que el sujeto nace, éste se desenvuelve, crece y se desarrolla, va adquiriendo conocimientos nuevos que pone en acción, permitiéndole conocer su entorno y adquirir lo que le es necesario para subsistir. Es importante enfatizar en que el aprendizaje no es único, por el contrario es visto desde distintas teorías y perspectivas. Este puede ser adquirido en diferentes maneras, lugares y situaciones, como la escuela, el hogar, en un parque, en la cancha de fútbol. El aprendizaje no sólo es obtenido por los docentes en el aula, o la familia en el hogar, sino por su medio social y cultural de su entorno, como es: la religión, costumbres, tradiciones, por medio de la lectura (libros, folletos, revistas), medios de información masiva (principalmente televisión y radio)...

Algunos teóricos establecen que el aprendizaje se manifiesta por respuestas condicionadas por estímulos, ensayo y error, recepción, descubrimiento, discriminación, a través de la observación e imitación de modelos, donde según Bandura, el individuo actúa sobre su entorno, creando a la vez su propio contexto.

Los niños adquieren nuevas habilidades a través del *aprendizaje por observación*...De acuerdo con la teoría del aprendizaje social, la imitación de modelos es el elemento más importante de la manera como los niños aprenden el lenguaje, manejan la agresión, desarrollan un sentido moral y aprenden los comportamientos apropiados para el género [...]⁴⁰

El individuo no está sujeto a aprender de una sola forma, se desenvuelve de manera distinta, y es preferible que aprenda conforme a sus intereses, es necesario que el docente al respecto tome cierta actitud positiva, ya que cada individuo es diferente y aprende de la misma forma.

⁴⁰ PAPALIA, Diane E. et. al. Op. cit., p. 28,29

No obstante enfatizaré en el aprendizaje por adquisición de conocimientos, que es proporcionado tanto en el proceso educativo como en su vida cotidiana, de tal manera que retomo a Juan Delval⁴¹, porque menciona que el conocimiento puede ser adquirido *en la práctica*, a través de la actividad que realiza el individuo, de la acción que posee sobre los objetos, de los aspectos tan elementales, cotidianos y a la vez tan importantes que el sujeto aprende día a día para poder desenvolverse en la sociedad, como es el conocer una calle, buscar una dirección y dar con ella para posteriormente aprenderla y llegar a ese rumbo sin preguntar, es decir se ha aprendido la manera de llegar a un domicilio, a una avenida, a un lugar específico, así mismo como manejar un auto, computadora, máquina, etc. situaciones que se esta sujeto aprender en el transcurso de la vida.

En *la vida social*, en la relación con los demás, el individuo se encuentra deseoso de aprender de los demás y de interactuar con ellos, así como de suministrar ciertas principios impuestos por los demás, por lo tanto aprende a través de las normas y reglas que impone un determinado grupo social, estando éste sometido a las normas y valores de la sociedad misma.

En *el significado de la vida*, a través de las interrogantes que se van planteando en el transcurso de la existencia, por saber lo que existe en el mundo, el significado que tienen los objetos del entorno, lo que nos permite existir, así como el conocer el ¿por qué? de las cosas en general. Surgiendo este aprendizaje a través de los diferentes grupos sociales, de las leyendas y narraciones principalmente.

Así como las *teorías científicas*, que están proporcionadas en la escuela generalmente, las leyes, teorías y descubrimientos que han marcado a la sociedad en el transcurso del tiempo, por individuos capaces de dejar vestigio a la sociedad. Por lo tanto es un aprendizaje que le es difícil al niño adquirir ya que difiere de la cotidianidad en la que vive; habitualmente esta adquisición de conocimientos tiende a ser colectivo porque es transmitido en la escuela por los docentes en el grupo de

⁴¹ Vid. DELVAL Juan. Aprender en la vida y en la escuela. Editorial Morata, Madrid, 2001, p. 34 – 49.

clase, del mismo modo en solitario porque este tipo de aprendizaje también es suministrado por medio de la lectura.

Tipos de aprendizaje⁴²

Tipos	Características	Ejemplos	Vehículo principal
En la práctica	Cómo desenvolverse en la realidad. Cómo funcionan las cosas	Caminar Atravesar la calle Preparar comida Poner trampas, cazar	Actividad guiada por los adultos Compañeros Actividad propia
La vida social	Cómo relacionarse con los otros	Trato a los otros Normas de cortesía Moral, derecho Rituales, ceremonias, prácticas sociales Organización social	Actividad social Actividad guiada por los adultos Narraciones
El significado de la vida	Explicaciones sobre el por qué de las cosas	Explicaciones sobre el mundo, la vida, el sentido de la organización social La historia oficial del grupo Religión	Narraciones Rituales sociales
Teorías científicas	Conocimiento universal, sistemático, buscando las causas	La flotación de los cuerpos La evolución de las especies La ciencia en general	Actividad en la escuela Transmisión de otros Lectura

⁴² Ibidem., p. 35

Vehículos de aprendizaje⁴³

Tipos	Vehículo	Ventajas	Inconvenientes
Actividad propia	Haciendo	Permite desenvolverse en la vida cotidiana	Tiene un alcance enormemente práctico pero limitado, no permite pasar de las apariencias
Narraciones	Escuchando y aprendiendo las historias	Es fácil de retener porque contiene una historia	Es concreto y necesita ser generalizado
Actividad escolar	Trabajo sistematizado	Es un conocimiento universal, abstracto, basado en principios generales. Tiene un gran poder explicativo	Resulta difícil de adquirir por su carácter abstracto y descontextualizado
Reorganización. Redescrípción	Actividad interna del sujeto	Permite poner en contacto distintos conocimientos y eliminar contradicciones	Su producción es poco visible y parece una actividad misteriosa, sobre la que resulta difícil actuar

Igualmente el aprendizaje cognoscitivo, social y significativo, son tipos de aprendizaje que explicaré con mayor profundidad en los apartados siguientes, ya que considero que el aprendizaje es un aspecto fundamental en el proceso educativo, del cual es necesario enfatizar y conocer como es un niño y de que manera recibe el aprendizaje, para que el profesor pueda proporcionar estrategias de aprendizaje y así el alumno obtenga una mejor enseñanza, que le permita adquirir los conocimientos necesarios para su adaptación a la sociedad.

⁴³ Ibidem., p. 36

Por lo tanto considero que es trascendental conocer:

- ¿Cómo el niño construye sus estructuras mentales para adquirir conocimientos?,
- ¿Qué es lo que influye para que se manifiesten de manera significativa?
- ¿Qué puedo hacer para el surgimiento de aprendizajes significativos?

2.3 APRENDIZAJE ESCOLAR

El “aprendizaje escolar sólo constituye un tipo muy particular de aprendizaje entre otros y muchos.”⁴⁴ Eminentemente es el que está presente desde el momento que el sujeto recibe aprendizajes en la escuela, el niño al ingresar al primer peldaño de educación formal que es el Jardín de niños, ya trae consigo una serie de experiencias previas, que le permitirán adquirir aprendizajes escolares, dados por el docente, por sus compañeros y en general por su entorno.

La adquisición de conocimientos en la escuela, incluye que el niño se relacione con los otros. Sin embargo no sólo es el hecho de interactuar, sino que el mismo sujeto forme sus estructuras mentales para adaptarse a su realidad.

El niño al adquirir esos conocimientos, paulatinamente construye su medio social, a través de sus intereses, justamente curiosidad y observación son actitudes esenciales del aprendizaje que conducirá al niño a experimentar lo que le rodea. Y Juan Delval en uno de sus textos hace mención del aprendizaje en la vida y en la escuela, donde lamentablemente estos conocimientos que se le proporcionan al niño no están muy ligados con su aprendizaje cotidiano, y es una razón por la cual el aprendizaje se realiza con dificultad.

⁴⁴ Ibidem., p. 30.

Una de las principales funciones de la escuela es transmitir conocimientos en los niños, que ellos adquieran saberes bajo la guía del docente. Asimismo proporcionen herramientas necesarias para sobrevivir de una manera autónoma, crítica y significativamente, en una sociedad cada vez más cambiante y así subsistir ante las necesidades sociales.

El aprendizaje escolar forma parte ineludible de ello y para que este sea significativo es necesario que se involucren en la educación padres de familia, docentes y alumnos, participando conjuntamente en las diversas actividades escolares.

Lamentablemente se requiere de un verdadero compromiso y las dos primeras partes están en decadencia, los padres de familia no quieren molestarse en asistir a la escuela ya sea por razones laborales o por el bajo interés que aún le toman a este nivel, y los maestros tampoco quieren dar alternativas de enseñanza, los afectados en este proceso son los niños interesados por aprender y conocer lo que esta a su paso, lo único que se provoca con estas situaciones es matar ese interés por aprender.

La escuela se interesa porque los niños adquieran conocimientos científicos y comprobados de tal forma que no guardan relación alguna con lo habitual. Es por ello que el aprendizaje escolar es tan difícil de adquirir. Tal parece que la escuela o más específico aún los profesores pretendieran decir que “No importa lo que se le enseñe al niño, en tanto que no le guste.”⁴⁵ Relacionar los conocimientos con lo cotidiano verdaderamente es una tarea ardua del profesor, que requiere un gran compromiso laboral.

⁴⁵ NEILL, A. S. Hablando sobre Summerhill. Editores Mexicanos Unidos, México, 1980, p. 88

2.3.1. Aprendizaje Cognitivo (Piaget)

Piaget analiza la manera en que el individuo estructura el pensamiento, y adquiere conocimientos. Menciona que es un sujeto activo que interactúa y forma esquemas propios a través de la experiencia.

Por lo tanto, según Pansza, Piaget manifiesta el aprendizaje como la adquisición del conocimiento, el cual “debe ser considerado como una relación de interdependencia entre el sujeto que conoce y el objeto de conocimiento y no como una yuxtaposición de dos entidades disociables.”⁴⁶ Dice que el sujeto aprende a través de acciones que ejecuta en interacción con los objetos para, posteriormente, interiorizarlas y formar sus esquemas desarrollando aspectos cognoscitivos. Profundiza en el aprendizaje que está subordinado al desarrollo ya que el individuo debe aprender conforme a éste y no al revés.

Sostiene, además, que el niño al nacer cuenta con ciertos reflejos innatos que le permiten actuar en el medio en el que se desenvuelve, esa interacción va a suscitar el surgimiento de conocimientos en el individuo, construirse él mismo, su propia mente y al mismo tiempo transformar su realidad. Es decir, es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto que se quiere conocer.

Ya que el sujeto al actuar en su contexto, frente a los objetos de conocimiento, descubre propiedades de éstos, que le darán la pauta para modificarse él mismo y a su entorno, incorporando el objeto de conocimiento a sus estructuras internas. A través de la acción el individuo construye, asimila y modifica, adaptándose al medio, y el medio a él.

El niño en edad preescolar se encuentra en constante aprendizaje, es curioso por naturaleza, quiere explorar, conocer, indagar, preguntar, experimentar con lo que

⁴⁶ PANSZA, Margarita. “Una aproximación a la epistemología genética de Jean Piaget” en: Revista Psicología. Editorial Gedisa, 2000, México, p. 27.

está a su alrededor, de tal forma que el niño realiza tres descubrimientos importantes:

- Que el universo esta lleno de objetos permanentes y poblado de personas autónomas: es el descubrimiento del objeto permanente.
- Los objetos pueden ser representados a través de acciones ficticias, de símbolos, de signos y de la imagen; esto constituye la formación de la función simbólica.
- Que los objetos pueden clasificarse en seriados y medidos, etc.; que actuando sobre ellos el niño descubre que puede introducir un cierto orden en el universo. Estos son los orígenes de las operaciones intelectuales.⁴⁷

Estos descubrimientos conducen al conocimiento de sí mismo y de su entorno. Pero ¿Cómo va adquirir esos conocimientos? Según Piaget el niño tiene cierta inteligencia que le va a permitir actuar ante las diferentes situaciones de aprendizaje. En la cual esta inteligencia “es esencialmente un sistema de operaciones vivas y actuantes. Es la adaptación mental más avanzada, es decir, el instrumento indispensable de los intercambios entre el sujeto y el universo.”⁴⁸

Esta adaptación dará la pauta a la adquisición de información que le permita estructurar el aprendizaje, Piaget sostiene, según Juan Delval “que el sujeto hereda también una forma de funcionamiento que comparte con otros organismos vivos y que consiste básicamente en la capacidad para adaptarse al medio y para organizar sus conductas y la realidad exterior.”⁴⁹ A través de dos aspectos indisolubles: asimilación y acomodación. Para el surgimiento de un aprendizaje, se incorpora cierta información a las estructuras cognitivas existentes, que es asimilada, y posteriormente se cambia para incluir o acomodar un conocimiento nuevo.

⁴⁷ Ibidem. Pág. 15.

⁴⁸ PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia. Editorial Grijalbo, Barcelona, 1993, p. 17

⁴⁹ DELVAL Juan. Aprender en la vida y en la escuela. Editorial Morata, España, 2001, p. 70.

En el nivel preescolar, por ejemplo para adquirir la noción del color rojo, se parte de que el niño ya trae consigo experiencias previas. Aunque hay niños que no conocen el nombre de los colores los han visto en su entorno, el docente por inquietud de los niños empieza a actuar, y platica, discrimina, compara, con ellos. Entonces los niños dan sus propias versiones, observan a su alrededor y dicen “rojo como mi mochila”, “rojo como mi suéter”, “rojo como los moños de Lulú” entre otras. Asimilan cierta información, la comparan para posteriormente acomodarla y dar su resolución.

Un ejemplo que muestra la construcción del aprendizaje en el Jardín de Niños es el siguiente: *“Un día por la mañana llegó Luis al salón y vio un globo pegado en la pared (color rojo), al niño no se le había mencionado que el globo era de color rojo, cabe mencionar que no sabía el nombre de los colores, apenas un día antes se había platicado al respecto, pero él tenía una percepción del color porque lo acomodó a sus estructuras cognoscitivas, observó y concluyó que el globo era del mismo color que las fresas, el suéter, y la almohada que había visto”*⁵⁰; es un ejemplo de la manera en que el niño adquiere el conocimiento, lo asimila, y acomoda a sus estructuras mentales.

Así mismo Piaget menciona que entre estos dos aspectos de adaptación debe existir un equilibrio entre el objeto de conocimiento y el sujeto conocedor. Por ejemplo, cuando el sujeto tiene hambre hay un desequilibrio, busca la manera de satisfacer esa necesidad fisiológica en este caso a través de la alimentación, el niño come y llega a un equilibrio, hasta llegar nuevamente a un desequilibrio. Representado en el siguiente esquema:

⁵⁰ Relato de una sesión en el grupo de 2º año en el Jardín de niños “arco iris” en el mes diciembre del 2003.

“EQUILIBRIO_____PERTURBACIÓN_____DESEQUILIBRIO_____
MECANISMOS DE REGULACIÓN_____
COMPENSACIÓN_____REEQUILIBRACIÓN.”⁵¹

En este aspecto de equilibración puedo mencionar otro ejemplo manifestado en el preescolar. *“Por casualidad observé que una pequeña de tres años de edad, se encontraba tratando de tomar una libreta de colores, que estaba encima de una repisa (aproximadamente ½ m. más arriba que ella), no la alcanzaba, por más que intentaba estirarse de puntas no le era posible conseguirla, volteó, observó su alrededor, vio una silla , fue por ella, la puso abajo de la repisa después de tanto batallar al arrastrarla, posteriormente se subió, tomo la libreta, se bajo y se puso a observarla felizmente”*⁵², entonces surgió una equilibración en la niña al satisfacer esa curiosidad emergente.

En el aprendizaje surge lo mismo, el niño trata de satisfacer la necesidad de conocer asimilando y acomodando cierta información que le permitirá llegar a un equilibrio, cuando el niño está en busca de ese conocimiento se encuentra en pleno desequilibrio y entra en conflicto por una necesidad presente, obligando al niño a modificar sus esquemas internos para promover el desarrollo mental y así el aprendizaje.

Según Piaget este aprendizaje se da en etapas, desprendiéndose por cada uno estadios que explican el desarrollo del niño y la formación de determinadas estructuras cognoscitivas, permitiéndole al docente obtener una percepción de la manera en que el niño adquiriere conocimientos.

⁵¹ ECHEVERRÍA Canto Laura. Op. cit., P.3.

⁵² Relato de una sesión en el grupo de 2º año en el Jardín de niños “arco iris” en el mes febrero del 2004.

Cabe mencionar que estas etapas se manifiestan de manera invariable es decir el sujeto pasa por cada uno de ellos sin retroceder, al llegar a un estadio se encuentra con ciertos avances cognoscitivos y estos a la vez le permitirán adquirir nuevos, asimismo es *integrativo* pues contiene básicamente aspectos de la etapa anterior.

Mencionaré los cuatros periodos del desarrollo de la inteligencia que conforma Piaget con sus respectivos estadios, sin embargo solo profundizaré en el segundo periodo que es el referente a la edad preescolar.

➤ Primer periodo: de la inteligencia sensorio motriz (0 – 2 años)

El niño construye su mundo y asimismo a través de las percepciones y los sentidos, este primer periodo lo conforman seis estadios.

1. *Estadio:* de los mecanismos reflejos (0 a 1 mes).
2. *Estadio:* de las reacciones circulares y primarias y los primeros hábitos (1 a 4 meses).
3. *Estadio:* de las reacciones circulares secundarias (4 -9 meses).
4. *Estadio:* coordinación de esquemas secundarios (9 – 12 meses).
5. *Estadio:* reacciones circulares y terciarias y experimentación activa (12 – 18 meses).
6. *Estadio:* de transición del acto intelectual senso-motor a la representación (18 - 24 meses).

➤ Segundo periodo: de la inteligencia representativa y preoperatorio (2-7años)

Este periodo consta de 2 estadios.

1. *Estadio:* el pensamiento preconceptual (2 – 5 años).
2. *Estadio:* del pensamiento intuitivo (5 – 7 años).

Esta etapa se considera previa a las operaciones ya que al niño se le prepara para la adquisición de éstas, el cual es caracterizada por la reversibilidad, el niño en esta etapa aún no es capaz de centrarse en este aspecto, el sujeto dice lo que ve, escucha, percibe y toca por lo tanto aún sus estructuras cognoscitivas no le permiten comprender esa reversibilidad, que esta sujeta en la conservación, por ejemplo el contenido del mismo líquido a dos vasos diferentes (ancho y corto, largo y delgado), llegando a la conclusión de que hay mas líquido en el vaso alto que en el corto, siendo la misma cantidad.

Así mismo ésta etapa es importante, porque da inició el pensamiento simbólico, aunque aún no es capaz de llegar al pensamiento lógico, el niño a esta edad muestra avances cognoscitivos como: *función simbólica* (juego simbólico, imitación diferida y utilización del lenguaje; uso de símbolos y palabras para comunicarse), "*comprensión de identidades, comprensión de causa – efecto, la capacidad para clasificar y la comprensión de números*"⁵³ (clasificación, seriación, densidad, correspondencia biunívoca, conceptos matemáticos, ubicación de tiempo y espacio...)

En el Jardín de Niños, para percibir los avances cognoscitivos del infante, sólo hay que sentarse a observar al niño, como éste va y viene, interactúa con sus compañeros, explora el material del aula y de la escuela, toma lo que encuentra, construye su entorno con el material que descubre, canta pequeños coros, corre por el patio, acomoda bloques o pertenencias personales, salta, dibuja y colorea, imita a los personajes de su contexto, cuenta cualquier tipo de objetos, reparte, organiza los papeles de juego, comparte, pregunta... y cómo a la vez aprende a través de todo lo que hace. Es verdaderamente sorprendente el desenvolvimiento del niño en nivel preescolar.

⁵³ PAPALIA, Diane E. et. al. Psicología del desarrollo. Editorial McGraw hill, Colombia, 2001. p. 366.

- Tercer periodo: de la inteligencia operatoria concreta (7 – 12 años).

En este periodo se distinguen 2 estadios.

1. *Estadio*: de las operaciones simples (7 – 10 años).
2. *Estadio*: de complementamiento de sistemas de clases y relaciones (10 – 12 años).

- Cuarto periodo: de la inteligencia operatoria formal (12 años a la adultez).

Comprende dos estadios.

1. *Estadio* de las operatorias combinatorias, con un nivel de equilibrio alcanzado hacia los 15 años.
2. *Estadio* de las relaciones íter proporcionales, que se alcanza a partir de los 15 años.⁵⁴

2.3.2 APRENDIZAJE SOCIAL (Vigotsky)

En el aprendizaje social, Vigotsky es uno de los principales teóricos que profundiza en lo importante que es la interacción con los demás en la adquisición de aprendizajes. “Una contribución importante de la perspectiva contextual ha sido su reconocimiento del componente social en el desarrollo cognoscitivo.”⁵⁵

En el Jardín de Niños la socialización, es uno de los objetivos primordiales a llevar a cabo, pues es menester que el niño aprenda a interactuar con los otros y con su entorno. No sólo como menciona Piaget la interacción del objeto de conocimiento y el sujeto conocedor, sino que también es la interacción con los sujetos que le rodean.

Vigotsky enfatiza en que el aprendizaje es un proceso evolutivo al igual que el desarrollo pero que el primero antecede al segundo, para que haya desarrollo

⁵⁴ Vid. PANSZA, Margarita. op. cit., p. 31,32.

⁵⁵ PAPALIA. Diane E. et. al. Psicología del desarrollo. Editorial, McGraw Hill, Colombia, 2001, p.37.

necesariamente antes tiene que existir aprendizaje, indudablemente aprendizaje y desarrollo van de la mano.

El aprendizaje proporcionado en la escuela tiene una referencia vivencial porque al ingresar al preescolar, el niño lleva consigo una serie de experiencias previas que le permitirán adquirir conocimientos nuevos. La interacción con los otros favorece también el aprendizaje. Dicha interacción se difunde con base en dos niveles de desarrollo:

- a) el nivel de desarrollo real que son los conocimientos y habilidades que posee el niño.
- b) el nivel de desarrollo potencial que puede alcanzar con la ayuda de un adulto o sujeto más capaz.

Cuando el sujeto puede realizar cierta acción por sí sólo se encuentra en su nivel de desarrollo real, pero cuando hay intervención de un adulto o de un compañero más competente llega al nivel de desarrollo potencial, es precisamente éste lapso entre uno y otro la *Zona de Desarrollo Próximo*.

[...] la zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz.⁵⁶

Cuando el docente ayuda a sus alumnos a adquirir ciertos conocimientos les está ayudando alcanzar su nivel desarrollo potencial. Por ejemplo, el pequeño en el Jardín de Niños cuando realiza un collar con cuentas de colores al principio se

⁵⁶ VIGOTSKY, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Grijalbo, Barcelona, 1979, p.133.

proporciona material grande y concreto es decir material que pueda manipular, y se le ayuda a ensartar las primeras cuentas diciéndole como hacerlo, posteriormente el niño logra formarlas por sí solo, y se plantea el siguiente objetivo, ahora utilizar material diminuto. Esto quiere decir que lo que era nivel de desarrollo potencial se ha convertido en el nivel de desarrollo real.

De aquí que sus reflexiones se funden en dos hipótesis:

1. El proceso de desarrollo no coincide con el aprendizaje, el proceso de desarrollo sigue al de aprendizaje, que crea el área del desarrollo potencial...
2. El aprendizaje y el desarrollo del niño, aunque directamente enlazados, nunca se producen de modo simétrico y paralelo.⁵⁷

Es así que la educación preescolar prepara al infante para pasar al siguiente peldaño educativo (educación primaria), ya que en el Jardín de Niños se le brinda la posibilidad de adquirir conocimientos, llegando a convertirse éstos en previos, alcanzando nuevamente la zona de desarrollo real, logrando un cierto nivel de maduración; para posteriormente alcanzar al nivel de desarrollo potencial que son las funciones que aún no han madurado pero que se encuentran en proceso a través de la zona de desarrollo próximo, y que son las que permitirán adquirir conocimientos ulteriores como la lecto – escritura y aritmética, llegando nuevamente a la Z.D.R.

Por lo que:

El punto de vista de Vigotsky es netamente interaccionista: el niño tiene ya un determinado nivel de desarrollo y posee también un nivel de desarrollo que está al alcance de sus posibilidades a condición de que se le ayude; la enseñanza consistirá justamente en aportar esa

⁵⁷ ECHEVERRÍA Canto Laura. “Una aproximación al debate entre Piaget y Vigotsky entorno al desarrollo del proceso de construcción del conocimiento” en: Revista de educación sociedad y cultura consentidos, Editorial colectivo cultural de Nadie, No. 7. enero – abril de 2004, México, P.5.

asistencia que permite actualizar los contenidos incluidos en la zona de desarrollo potencial.⁵⁸

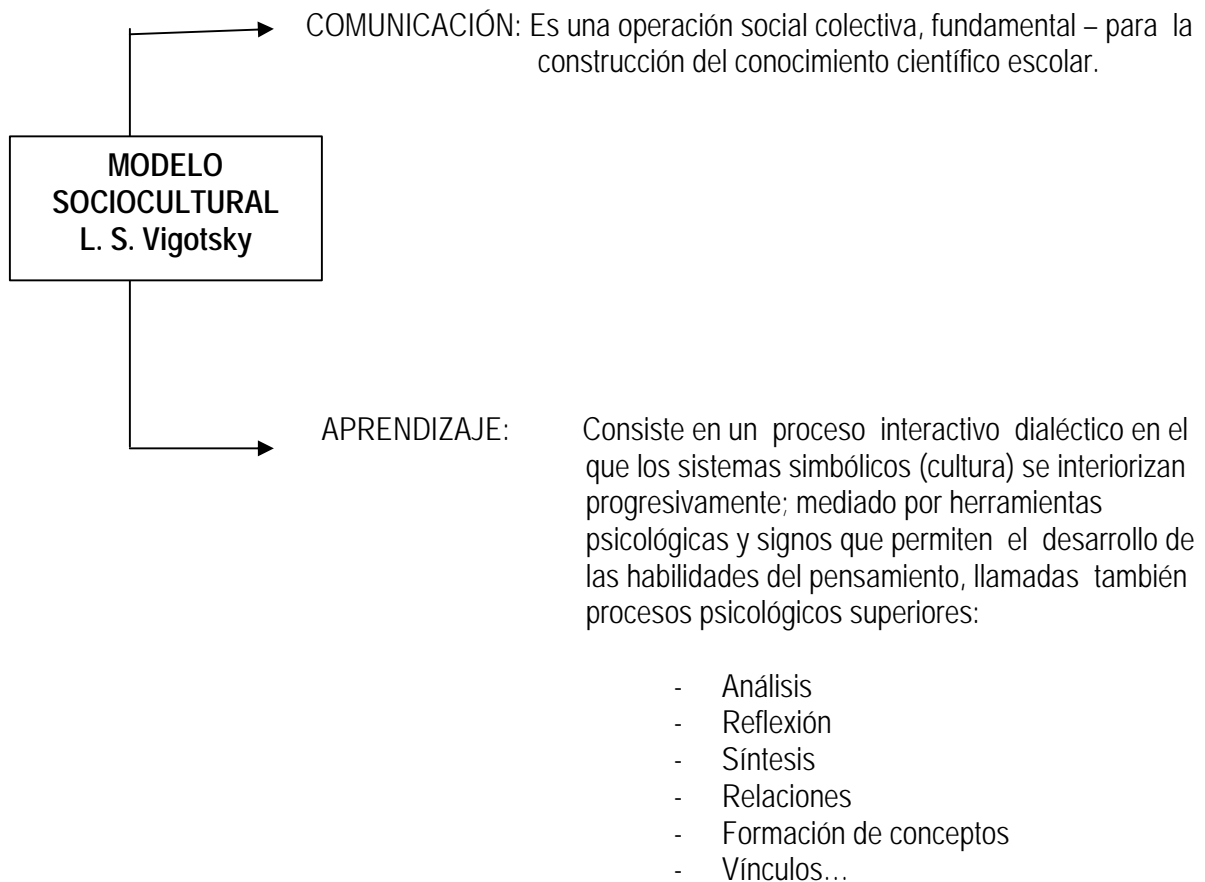
En el aula se presenta este tipo de aprendizaje, al interactuar entre los mismos compañeros y docente, hay niños que cuando quieren saber alguna cosa como el color de algún objeto, tienden a recurrir y preguntar a los mismos compañeros que lo saben o al docente, de igual manera cuando surgen ciertas dudas o intereses que permiten que sus opiniones provoquen un conflicto cognitivo en el grupo, éste “conflicto sociocognitivo constructivo que se da en determinadas situaciones de la interacción social favorece el desarrollo tanto del razonamiento lógico como de la adquisición de contenidos escolares, y ello como consecuencia del proceso de reorganización cognitiva provocado por el conflicto y su superación colectiva.”⁵⁹

Este tipo de aprendizaje es muy usual en el Jardín de niños; como docente hay que saberlo operar porque la tarea de la interacción entre los alumnos, y la cultura ha sido esencial en la construcción del conocimiento y en la adquisición de los procesos psicológicos superiores que han formado parte fundamental del proceso educativo.

⁵⁸ PALACIOS, Jesús. “Reflexiones en torno a las implicaciones educativas de la obra de Vigotski” en: UPN. Génesis del pensamiento matemático en el niño en edad preescolar. (Antología básica), SEP, México, 1996, P.143.

⁵⁹ Ibidem. p. 144

ELEMENTOS⁶⁰



Según Vigotsky el nivel de aprendizaje dependerá en gran parte del entorno social y cultural, así como de las oportunidades que se le presenten al niño para aprender. Sin embargo, no sólo es determinado por los estímulos del entorno, sino también por el papel mediador del adulto en las diferentes actividades que organiza junto con sus alumnos en relación al objeto por conocer. Pues “Lo que el niño puede hacer hoy con la ayuda de los adultos lo podrá hacer mañana por sí solo.”⁶¹

⁶⁰ SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 116 (La modificación del esquema es mía).

⁶¹ BUSTOS, Vianey y BOLLAS P. “La a metáfora del andamiaje” en: UPN. Génesis del pensamiento matemático en el niño en edad preescolar. (Antología básica), SEP, México, 1996, p.146.

Es lo que Bruner cita en la metáfora del andamiaje, el apoyo (andamio) temporal del adulto para el niño, entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial, existiendo un desarrollo cognitivo.

2.3.3 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (Ausubel)

David Ausubel, alude al aprendizaje significativo como la situación que se presenta cuando el niño comprende y relaciona lo que aprende con lo habitual, dando importancia a las experiencias previas para el surgimiento de conocimientos nuevos. Al respecto menciona: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: de todos los factores que influyen en el aprendizaje el más importante consiste en la que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.”⁶²

Por lo mismo señala que el aprendizaje debe ser significativo para el aprendiz, relacionando las experiencias previas con las recientes, un niño que comprende lo que percibe esta captando un aprendizaje significativo “que es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes.”⁶³

Según Ausubel el aprendizaje en el salón de clase es manifestado por dos dimensiones:

- a) Recepción descubrimiento.
- b) Repetición aprendizaje significativo.

⁶² SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 149

⁶³ *Ibíd.* p. 150

El **aprendizaje por recepción** es la *enseñanza explicativa*, en la cual existen dos aspectos importantes para que se presente:

- a) Actitud significativa.
- b) Material potencialmente significativa.

Uno de los aspectos esenciales para la significatividad del aprendizaje por recepción es precisamente éste: la actitud significativa por parte del alumno frente a los conocimientos, que él sujeto éste interesado por aprender, y adquirir nuevos saberes.

Cuando el niño permanece frente al maestro, recibe ciertos conocimientos, ideas, o conceptos ya establecidos, se dice que este aprendizaje es significativo porque el docente al formar parte ineludible de ello, debe contar con material previamente elaborado y organizado de la mejor manera para que sus alumnos capten y comprendan el aprendizaje que se está transmitiendo, así mismo lo relacionen e incorporen a sus estructuras mentales, guardando una conexión estrecha entre lo que se adquiere y lo que ya se tiene.

Este vínculo existente, consiste básicamente en la conexión de información nueva a la previa con base en un *subsunso*; esto es, idea o concepto relevante, preexistente en la estructura cognitiva que funciona como *anclaje* entre un conocimiento y otro.⁶⁴

“El *aprendizaje significativo por recepción* es importante en la educación porque es el mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representada por cualquier campo del conocimiento.”⁶⁵ Ya que un aprendizaje que es relacionado puede tener más posibilidad de captarse en las estructuras mentales del individuo.

⁶⁴ Vid. P.152

⁶⁵ AUSUBEL, P. David, et. Al. Psicología educativa. Editorial Trillas, México, 1983, p.47

El **aprendizaje por descubrimiento**, no se revela directamente, sino al contrario se deja que el sujeto descubra de forma independiente el conocimiento, para posteriormente asimilarlo a sus estructuras mentales. Por lo tanto tiende a ser significativo para el individuo, ya que lo adquiere por sus propios méritos.

Los argumentos en apoyo al aprendizaje por descubrimiento son considerados de la siguiente manera:

- 1) Todo el conocimiento real es descubierto por uno mismo.
- 2) El significado es un producto exclusivo del descubrimiento creativo, no verbal.
- 3) [...] El método de descubrimiento constituye el principal método para la transmisión del contenido de las materias de estudio.
- 4) La capacidad de resolver problemas constituye la meta primaria de la educación.
- 5) [...] Todo niño debe ser un pensador creativo y crítico.
- 6) [...] El descubrimiento organiza al aprendizaje de modo efectivo para su uso ulterior.
- 7) El descubrimiento es un generador singular de motivación y confianza en sí mismo.
- 8) El descubrimiento constituye una fuente de motivación intrínseca.
- 9) El descubrimiento asegura “la conservación de ‘la memoria’”.⁶⁶

Es importante enfatizar que no se trata de un aprendizaje memorizado sino por el contrario, es un aprendizaje comprensible, digerible que pueda ser relacionado con lo que conoce. Ya que la eficacia del aprendizaje significativo depende de dos características principales:

⁶⁶ Ibidem., p. 448.

- a) Sustancialidad. La relación con lo que el alumno ya sabe (no al pie de la letra).
- b) Falta de arbitrariedad. La relación de ideas con algún aspecto relevante, ejemplo, experimento...

Relacionándolo en el nivel preescolar, diría que: a un niño de ésta edad si se le muestran los colores y el profesor tiende a evidenciar material concreto (frutas, bloques, cubos, pelotas...) y material abstracto (láminas, dibujos), que le sea interesante y logre su atención con la diversidad de colores, el niño empieza a relacionar lo que se le ha mostrado, con lo que conoce. Por ejemplo al mostrarle una manzana amarilla inmediatamente empezará a relacionar el color amarillo, con la manzana que ha saboreado, y así otros objetos que ha visto, una almohada, globo, pelota, silla..., dando como resultado un aprendizaje significativo, basado en sus saberes previos.

Si por el contrario solo se le menciona al niño: el color amarillo es como la manzana amarilla, el niño quizás no le tome importancia a lo que es el color amarillo ya que no lo percibe ni lo visualiza, por lo tanto no hay relación y como consecuencia tampoco aprendizaje.

De tal modo que" [...] es preciso realizar conexiones con el conocimiento ya existente de los alumnos"⁶⁷ para que exista aprendizaje significativo.

Ausubel alude asimismo la existencia en el aprendizaje significativo de un *organizador previo*, el cual se lleva a cabo cuando al niño se le transmite cierto conocimiento. Para ello es esencial que primero exista este *organizador previo* que permita al alumno entender la lección con mayor simplicidad. Este puede ser la clarificación de cierto concepto, idea o simplemente una visión general de lo que se

⁶⁷ WOOLFOLK. Anita, E. y MCCUNE, Nicolich Lorraine. "Concepciones cognitivas del aprendizaje" en: UPN. Teorías del aprendizaje. (Antología), SEP, México 1993, p. 176.

va a mostrar o dar en clase, para contribuir a que el conocimiento adquirido sea comprensible y se entienda con mayor facilidad.

De igual forma determina que el aprendizaje debe ser deductivo, es decir de lo general a lo específico, a pesar de que Ausubel no se inclina por el nivel preescolar, pueden llevarse a cabo ciertos aspectos que considera, a este nivel. Una de las modalidades utilizada en educación preescolar es el de proyectos, que se suministra de una manera global, empezando un tema para reafirmar posteriormente ciertos aspectos específicos. Por ejemplo el proyecto “juguemos al tren”, da inicio con una valoración al grupo para conocer lo que le interesa. En una conversación donde se ha percibido ese interés, se plantean e investigan preguntas por ejemplo: ¿Qué es un tren? ¿Alguien ha visto un tren?, ¿Cómo es el tren?, entre otras, para después relacionarlo con conceptos específicos como: colores, forma, tamaño, conteo, etc.

La enseñanza maneja tres características, que han sido abordadas en el ejemplo anterior:

- “La interacción entre el profesor y alumnos.
- Uso de ejemplos
- Deductivo y secuencial.”⁶⁸

Igualmente Ausubel señala que hay tres tipos de aprendizaje básico:

- 1) Aprendizaje de representaciones.
- 2) Aprendizaje de conceptos.
- 3) Aprendizaje de proposiciones.

Un niño de nivel preescolar se encuentra en pleno desarrollo y descubrimiento de su entorno, ésta iniciando la manera de comunicarse y conocer palabras nuevas

⁶⁸ Ibidem., p. 177.

que los adultos manejan, el **aprendizaje de representaciones** muestra los significados que tiene los símbolos o palabras unitarias. Un niño de preescolar se guía por las formas, el dibujo, si el ve un árbol, y debajo del dibujo percibe letras. Inmediatamente dirá que dice árbol, por lo tanto empieza a saber que hay palabras que significan algo.

Esto también se puede manejar por los medios de información masiva (televisión principalmente) donde observa diferentes anuncios publicitarios, de los cuales se va dando una visión de lo que dice, por ejemplo si ve el anuncio del refresco “x”. Él cuando note el símbolo del refresco “x” en una revista, dirá que ahí dice “x”, aunque le sea difícil aún conjuntar palabras para formar una proposición.

Así da inicio su lenguaje relacionando lo que le dicen con lo que observa y palpa si es posible, por lo tanto llegará a un aprendizaje significativo para él.

De la misma forma **el aprendizaje por conceptos** se manifiesta cuando le da un significado a lo que esta observando retomando el ejemplo anterior ya sabe donde dice “x” y también sabe que “x” es un refresco. Este aprendizaje es manifestado a través de dos procesos: formación y asimilación. El primero básicamente son las características que se atribuye al concepto a través de la experiencia, por ejemplo el refresco “x” posee ciertas particularidades en base al significado genérico de la palabra “x”. El segundo se refiere a las combinaciones en su estructura cognitiva a partir de la ampliación del lenguaje, por ejemplo el niño sabe que “x” es un refresco en relación a sus atributos color, sabor, forma... y que le permitirá distinguir el refresco en torno a las bebidas existentes.

El **aprendizaje por proposiciones** es “la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario”⁶⁹ y conlleva a una nueva significación de saberes asimilada en la estructura cognoscitiva.

⁶⁹SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 156

Por lo tanto las representaciones, conceptos y proposiciones, el niño las construye en relación a la interacción con su entorno, de lo que recibe de los demás, así como del descubrimiento que va haciendo por sí sólo.

Es importante acentuar que un aprendizaje es significativo cuando guarda una relación con las experiencias previas, cuando existen referentes anteriores (*subsuno*res) que permiten relacionarlo con conocimientos nuevos para comprenderlo, ejecutarlo y aplicarlo a la acción de su vida cotidiana.

Tabla 2.1. Relaciones del aprendizaje significativo, significatividad potencial, significatividad lógica y significado psicológico.⁷⁰

A. <i>Aprendizaje significativo o adquisición de significados</i>	requiere de	(1) Material potencialmente significativo	y	(2) Actitud de aprendizaje significativo
B. <i>Significatividad potencial</i>	depende de	(1) <i>Significatividad lógica</i> (la relación intencionalada y sustancial del material de aprendizaje con las correspondientes ideas pertinentes que se hallan al alcance de la capacidad de aprendizaje humana)	y	(2) La disponibilidad de tales ideas pertinentes en la estructura cognoscitiva del alumno <i>en particular</i>
C. <i>Significado psicológico (significado fenomenológico idiosincrático)</i>	es el producto del	Aprendizaje de significativo	o	La significatividad potencial y la actitud de aprendizaje significativo

⁷⁰ AUSUBEL, P. David, et. al. *Psicología educativa*. Editorial trillas, México, 1983, p.49

CAPÍTULO 3

JUEGO Y APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

3.1 El juego en el proceso educativo de nivel preescolar

La educación preescolar ha optado por involucrar al juego como medio para promover el aprendizaje en los alumnos. El Programa de Educación Preescolar 1992 (PEP' 92) lo menciona como un aspecto fundamental en la adquisición de conocimientos y desenvolvimiento en el niño. Ahora el Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP' 04) lo ha retomado de la misma manera. Sin embargo difiere en que a la educadora le proporcionan nuevas formas de trabajo, esta abierto a la modificación de cualquier circunstancia o situación, para adaptarse a las necesidades de la institución escolar rural, urbana o indígena. No obstante en él no existen juegos a llevar a cabo en éste nivel educativo. Solo es tomado como una alternativa al aprendizaje, sin profundizar en ello.

Ineludiblemente el juego forma parte del proceso educativo en el Jardín de Niños, el maestro es parte esencial en este proceso, pues implementa las estrategias que eficazmente conlleven a una formación educativa integral del niño. De tal manera que para obtener una visión de este enfoque, se analizará el juego en ambos programas PEP'92 y PEP'04.

3.1.1 Análisis del juego en el Programa de Educación Preescolar 1992 (PEP'92)

El programa de educación preescolar 1992 toma como principal objetivo y centro educativo al niño, ya que es el eje central de su formación y requiere especial atención, pues es un ser único e individual, que se expresa en apoyo a lo que siente y quiere, basándose en el juego que es su primordial interés, sus relaciones se van ampliando conforme a su desenvolvimiento, conociendo aspectos culturales y

sociales, y conforme a las experiencias que va adquiriendo en su vida, mostrando curiosidad de descubrir, explorar e investigar.

El niño es considerado, en el PEP'92 como:

- Un ser único
- Tiene formas propias de aprender y expresarse
- Piensa y siente de forma particular
- Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.⁷¹

Al elaborar las estrategias de enseñanza se debe tener presente cómo es el niño, hay que partir de sus inquietudes e intereses, vincularlo con su medio natural y social, pues “El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.”⁷²

Los principios de este programa están fundamentados en la globalización, donde considera “el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales), dependen uno de otro. Asimismo, el niño se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora, en la cual la realidad se le presenta de forma global”⁷³, abarcando las cuatro dimensiones de desarrollo (física, afectiva, intelectual y social).

⁷¹SEP. “Fundamentos teóricos-Metodológicos del Programa de Educación Preescolar 1992” en: Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. SEP, México, 1992, p.11

⁷² Ibidem, p.22.

⁷³ SEP. Programa de Educación Preescolar. SEP, México, 1992, p.17.

En el programa como enfoque teórico - metodológico, “Se ha elegido el método de proyectos como estructura operativa del programa con el fin de responder al principio de globalización.”⁷⁴

El método de proyectos se basa en el respeto de los intereses del niño, en una relación amena de convivencia entre maestro – alumno, fomentándose valores de: respeto, responsabilidad, cooperatividad, amabilidad, confianza..., una relación con su entorno y consigo mismo contribuyendo a una identificación y autonomía personal, favoreciendo su desenvolvimiento y desarrollo tanto físico como social.

Este se lleva a cabo a partir de la elección de actividades por los propios niños, de tal manera que ellos son los protagonistas y deciden ¿qué hacer?, ¿cuándo hacerlo? y ¿cómo hacerlo? Es decir ellos determinan que actividad realizar, se organizan, disponen el material a utilizar y el cómo lo van a manejar, así como el cuándo iniciarlo, desarrollarlo y concluirlo.

En este método se trabajan los bloques de juegos y actividades (sensibilidad y expresión artística, psicomotricidad, naturaleza, matemáticas y lenguaje), se hace hincapié en el juego, tomando en cuenta su medio natural y social en relación a las cuatro dimensiones del desarrollo:

- **“DIMENSIÓN AFECTIVA**
- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía

⁷⁴ Ibidem, p.13.

- **DIMENSIÓN SOCIAL**
- Pertenencia al grupo
- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad
- Valores Nacionales

- **DIMENSIÓN INTELECTUAL**
- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas (Matemáticas y Lenguaje)
- Creatividad

- **DIMENSIÓN FISICA.**
- Integración del esquema corporal
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales.⁷⁵

EL PEP`92 considera los intereses del niño, sus ideas, opiniones y necesidades, con base a una participación y cooperación activa del niño en las diversas actividades a realizar.

El proyecto surge a partir de los intereses de los niños al igual que las actividades, desempeñando la educadora un papel de mediador, dando sugerencias y pautas para la realización de un trabajo de equipo (proyecto).

Es importante enfatizar la heterogeneidad del ser humano, pues a pesar de que existen seres que físicamente son idénticos, no son iguales, ya que cada uno cuenta con intereses, necesidades y características diferentes. Por lo tanto en el salón de clases al llevar a cabo el método por proyectos hay que saber conjuntar las ideas de cada uno considerándose un trabajo grupal, donde el docente debe poseer una habilidad para conseguir reunir todas las sugerencias y aceptar las opiniones de

⁷⁵ SEP. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. SEP, México, 1992, p. 12

cada niño. En ocasiones el docente tiene que acaparar la idea de la mayoría del grupo, y motivar al resto de los alumnos, respetando sus intereses e inquietudes, llegando a una integración educativa significativa. La actividad lúdica puede ser el medio para lograr esa integración grupal y depende del docente llevarla a cabo.

3.1.2 Análisis del Programa de Educación Preescolar 2004

El artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, establece que todo individuo tiene derecho a recibir educación, y ésta debe ser obligatoria en primaria y secundaria. Actualmente en éste ciclo escolar 2004 – 2005 ha entrado en vigor de igual forma la obligatoriedad de la educación preescolar, en niños de 5 y 6 años de edad. Esto ha contribuido a un cambio en la currícula formativa, dando pauta al surgiendo de un nuevo programa de educación preescolar 2004 (PEP' 04).

Esta nueva currícula manifiesta la importancia de fortalecer las competencias: cognitivas, motoras y sociales en los niños, logrando un óptimo aprendizaje y desenvolvimiento en ellos, con base a la organización de los *campos formativos*, en la cual se presentan las diferentes competencias a favorecer y éstas a la vez se desglosan en dos o más aspectos.

La educación preescolar se ha enfrentado a un nuevo cambio curricular, con un programa reciente (2004). Éste recupera aspectos importantes del programa anterior (PEP'92), enfatizando lo esencial de éste nivel. Para llevar a cabo este programa, el docente debe concientizarse acerca de lo importante que es su intervención educativa en el proceso enseñanza-aprendizaje para llevar a cabo alternativas y estrategias que le permitan hacer uso de su entorno, de la vinculación de los padres de familia y lo más importante, la motivación de sus alumnos para ejercer un aprendizaje y desarrollo integral.

El programa de educación preescolar 2004 rescata el PEP`92 y además incorpora un mejor enfoque de este nivel y la edad infantil, continua tomando al niño como eje central de su educación, haciendo énfasis en lo importante que es respetar sus intereses y necesidades.

Además tiene una perspectiva abierta donde se han concebido alternativas para que el docente suscite aprendizajes no sólo por proyectos, sino que además se implementan diversas modalidades entre ellas: talleres, rincones, centros de interés; no encajonando a la educadora en un solo proceso u organización, sino por el contrario proporcionando estrategias que permita generar aprendizajes significativos en los niños. El programa fomenta la curiosidad, observación, razonamiento, autonomía, identidad personal, resolución de conflictos, convivencia con sus pares y adultos, expresión, desarrollo motor.

Uno de los propósitos fundamentales de este programa es que la educadora cuente con herramientas en el trabajo preescolar, para desarrollar un enfoque educativo de calidad, se plantean dos finalidades que apoyarán el desarrollo educativo del niño preescolar:

- a) parte del reconocimiento de sus capacidades y potencialidades *establece* de manera precisa los propósitos fundamentales del nivel educativo en términos de **competencias** que el alumnado debe desarrollar a partir de lo que ya saben o son capaces de hacer, lo cual contribuye –además– a una mejor atención de la diversidad en el aula.
- b) En segundo lugar, busca contribuir a la **articulación** de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria. En este sentido, los propósitos fundamentales que se establecen en este programa corresponden a la orientación general de la educación básica.⁷⁶

⁷⁶ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. Portal SE.P.
<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/curriculum/PREESCOL.PDF>

Es decir existe una continuación con los niveles de educación subsecuentes. Para ello es esencial que se tome en cuenta las competencias (un nuevo término que ocupa la nueva currícula). Las competencias implican las capacidades que posee el niño y pondrá en práctica para actuar en cualquier situación, ya sea en la resolución de algún conflicto o en la adquisición de un nuevo conocimiento. Estas capacidades estriban precisamente en los saberes, habilidades y actitudes, de tal manera que es substancial que el niño pueda desenvolverse y potenciar al máximo sus capacidades: sociales, cognitivas, emocionales, afectivas y motoras.

Los niños al ingresar al preescolar ya poseen ciertas competencias que hay que perfeccionar y otras que hay que fomentar como es la noción de la escritura. Para fortalecer las capacidades en los alumnos se han implementado campos formativos que podrá vincular el aprendizaje dentro y fuera del aula. Se pretende que el alumno pueda incluir estos conocimientos a lo largo de su vida a través de la interacción con sus pares, adultos y con lo que pueda hacer y descubrir por sí mismo.

La selección de competencias que incluye este programa se sustenta en la convicción de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje. La función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee.⁷⁷

El Jardín de Niños no sólo promueve hábitos de aseo y cortesía, o acciones rutinarias (pase de lista, fecha, saludo, refrigerio...), sino actividades que conllevan una intención educativa. El planteamiento de propósitos en el aprendizaje escolar se dirige a la práctica diaria a través de las experiencias que vincula en la institución escolar en torno a compañeros, docente y padres de familia. Conocer no sólo lo que

⁷⁷ Ibidem., p.22

tiene a su paso sino lo que proporciona su entorno, preparándolo al siguiente paso de educación y a su vida social.

La nueva currícula pretende cambiar la visión que hasta el momento se ha tenido del Jardín de Niños, un lugar de entretenimiento, donde solo éstos asisten por asistir o porque sus madres no tienen tiempo para atenderlos y necesitan de un lugar para cuidarlos. Ahora se proyecta cambiar este enfoque, enfatizar en lo importante que es la edad preescolar para desarrollar sus capacidades que marcarán la pauta para aprendizajes posteriores sin dejar de lado sus intereses y necesidades por aprender. Explotar esas actitudes que lo caracterizan en la edad infantil: curiosidad, observación e investigación para buscar explicaciones acerca de él y su entorno, cayendo así en la cuenta de que esta edad es un peldaño primordial para la formación.

El programa manifiesta los principios pedagógicos para una educación preescolar eficaz, con un enfoque abierto, adaptado a cualquier tipo de escuela, aula o ambiente, accesibles a la transformación según las necesidades de cada grupo pues la educadora debe estar consciente del lugar en el que se encuentra laborando a partir de las tradiciones, costumbres y entorno. No es lo mismo ejercer la función educativa en un Jardín de Niños urbano que en uno rural, o en una comunidad participativa o apática.

En el siguiente cuadro aparecen los principios pedagógicos del PEP'04:

“Principios pedagógicos	
a) Características infantiles y procesos de aprendizaje.	<p>1. Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo.</p> <p>2. La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.</p> <p>3. Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.</p> <p>4. El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.</p>
b) Diversidad y equidad.	<p>5. La escuela debe ofrecer a las niñas y a los niños oportunidades formativas de calidad equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.</p> <p>6. La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales a la escuela regular.</p> <p>7. La escuela, como espacio de socialización y aprendizajes, debe propiciar la igualdad de derechos entre niñas y niños.</p>
c) Intervención educativa.	<p>8. El ambiente del aula y de la escuela debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.</p> <p>9. Los buenos resultados de la intervención educativa requieren de una planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.</p> <p>10. La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de los niños.”⁷⁸</p>

Para organizar los contenidos educativos y plantear un mejor proceso de aprendizaje en el nivel preescolar, se han implementado seis campos formativos, cada campo se organiza a su vez en diferentes aspectos, que desarrollará en el niño competencias de: identidad personal, expresión oral y escrita, conteo, cálculo, medida, longitud, cuidado personal, exploración de su entorno, apreciación artística, musical, teatral a través de experiencias enriquecedoras.

⁷⁸ Ibidem. P. 32

La organización de los campos formativos se muestra en el siguiente cuadro:

“Campos formativos	Aspectos en que se organizan
Desarrollo personal y social	Identidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales.
Lenguaje y comunicación	Lenguaje oral. Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático	Número. Forma, espacio y medida.
Exploración y conocimiento del mundo	Mundo natural. Cultura y vida social.
Expresión y apreciación artísticas	Expresión y apreciación musical. Expresión corporal y apreciación de la danza. Expresión y apreciación plástica. Expresión dramática y apreciación teatral.
Desarrollo físico y salud	Coordinación, fuerza y equilibrio. Promoción de la salud.” ⁷⁹

Al igual que en el PEP`92, en el PEP`04 el juego se concibe como un aspecto esencial en el aprendizaje del niño preescolar. Ambos programas coinciden en que el niño aprende jugando, interactuando con su entorno. Sólo que la educadora nuevamente es quién ejecutará y organizará las diferentes actividades lúdicas a llevar a cabo con sus alumnos: juegos de ejercicio, libres o dirigidos, individuales, por pares o colectivos, que pondrá en práctica con objetivos determinados para potenciar las competencias del alumno al máximo.

El niño perfeccionará sus competencias, aprenderá a conocerse a sí mismo, su cuerpo, a tener una identidad personal, que cuenta con una familia y una

⁷⁹ Ibidem. P.48

comunidad, así mismo reconocerá que tiene características que lo difieren de los demás y características que lo asemejan, tendrá compañeros con los cuales aprenderá a convivir y respetar sus ideas, así como defender las suyas cuando las crea razonables, a expresar sus inquietudes e ideas ante los demás, sentimientos y estados de ánimo: alegría, tristeza, enojo.

El ambiente proyecta ser un factor esencial que contribuirá a que el niño adquiera seguridad y confianza, aspectos importantes en su desarrollo y desenvolvimiento. El docente es parte esencial en este aspecto de generar las estrategias y estímulos que el niño necesita para sentirse motivado y satisfecho consigo mismo, ya que la afectividad es parte de él, de lo que pondrá en práctica dentro y fuera de aula.

Para promover lo anterior, es necesario que el juego forme parte elemental del proceso educativo del nivel preescolar, ya que le proporciona al docente una visión general e individual de sus alumnos, da la oportunidad de conocer al niño de una manera amplia en las diversas actividades lúdicas a través del juego libre o dirigido, permite percibir habilidades y conocimientos que posee, la manera en la que se desenvuelve y expresa, sus condiciones físicas y emocionales.

El programa invita a los docentes a promover en el niño aprendizajes, potenciar al máximo capacidades, permitirle desenvolverse e interactuar con su medio social y natural, generando aprendizajes significativos de una manera atractiva e interesante para él, fomentando valores e incitándolo a la curiosidad y observación para la construcción de sus conocimientos, sin aspectos forzosos, ni tediosos. Además “En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para

que éste, sin perder su sentido placentero, adquiriera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar. ⁸⁰

No obstante a pesar de que el programa contiene un enfoque educativo lúdico, éste no plantea actividades lúdicas que la educadora pueda manifestar en su práctica docente, ya que depende de ella el llevarlo a cabo como medio para acceder al aprendizaje significativo en sus alumnos.

3.2 El papel del maestro en el proceso educativo.

César Coll comenta la importancia de replantear el papel del profesor, al ser éste quien le da forma al currículo en clase, quien aterriza los contenidos en las diferentes estrategias didácticas, quien media entre la información y la construcción de conocimientos.

Pues el papel del maestro es primordial para el logro de objetivos; y en este apartado señalaré la perspectiva constructiva sobre el rol docente, ya que según César Coll el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, es posible en el triángulo interactivo: alumno, profesor y contenidos escolares, no dejando de lado la importancia de la institución escolar (docencia, padres de familia, comunidad, currícula). De acuerdo con Jardón Ledezma, César Coll define el constructivismo como:

La concepción constructivista no es en sentido estricto una teoría, sino mas bien un marco explicativo que partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar, integra aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye un acuerdo en torno a los principios constructivistas.

El *constructivismo* no es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible diagnosticar,

⁸⁰ Ibidem. p. 36

establecer juicios y tomar decisiones fundamentadas sobre la enseñanza.⁸¹

Por lo tanto, me encaminaré en esta perspectiva para explicar la función del profesor como guía y mediador en el proceso educativo, con base en las teorías de tres autores básicos: Piaget, Vigotsky y Ausubel.

Justamente el plantel educativo prepara a los pequeños a integrarse a una comunidad a partir del desarrollo de su naturaleza, el niño construye saberes a partir de su entorno y contexto social. Lo que la institución educativa suscita es el fortalecimiento de su cultura a través de la función socializadora de la escuela, en la cual provee al pequeño de herramientas con las que pueda adaptarse a la sociedad a través de una serie de aspectos que lo ayuden a desarrollarse y socializarse para promover el aprendizaje que implica una actividad constructiva por parte del alumno.

El niño va construyendo una identidad personal de lo que es, lo que puede hacer y lo quiere hacer, a través de lo que la escuela proporciona y de la individualización, de factores intrínsecos con los que cuenta el sujeto.

El niño preescolar ingresa a una institución educativa, que le es totalmente diferente, conoce solo el medio en el que se ha desenvuelto (familiares, vecinos), poco a poco a través de la interacción con los otros va formando una visión de lo que es la escuela y el maestro forma parte trascendental en esa concepción, puede generar actitudes positivas o negativas en los pequeños. Sin embargo el propio niño va construyendo su identidad en relación a sus intereses y a lo que observa día a día en el transcurso de su vida.

Las actividades apropiadas a generar aprendizajes significativos en los alumnos, conlleva al profesor a idear estrategias y alternativas que promuevan dicho

⁸¹ JARDÓN Ledezma Diego Sergio. “¿Conductismo o constructivismo?” en: Revista Educativa. Secretaria de educación cultura y bienestar social, No.11. Julio – Octubre de 1998, México, p.19.

aprendizaje bajo los intereses del niño, estimulándolo a potenciar al máximo capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motoras.

En nivel preescolar para promover la construcción del conocimiento en el niño, es necesario como profesor con base constructivista provocar y estimular el interés por conocer, dejarlo que formule sus propias preguntas y respuestas a partir de lo que observa y desea saber, encausar un conflicto cognitivo, que provoque el descubrimiento de conocimientos.

Dejar que el niño descubra implica que los aprendizajes no se revelen de una forma directa, es decir no expresarle como son las cosas y se manifiestan, sino guiarlo a través de diferentes actividades, como:

- Observación de experimentos, animales, plantas...
- Proyección de películas.
- Asistencia a centros recreativos, zoológicos, granjas, circos, museos...
- Visitas a su comunidad (panadería, kiosco, parque, carnicería...)
- Visualización de libros, revistas, folletos...

Pues el alumno se encuentra en plena actividad mental cuando obtiene sus propias conclusiones a partir de lo que observa y conoce de su ambiente. La actitud del alumno es parte fundamental para la adquisición de aprendizajes significativos. Depende de él y de sus inquietudes aprender saberes nuevos.

En el constructivismo es primordial comprender que el alumno es responsable de su propio aprendizaje. En el Programa de Educación Preescolar 2004, se pretende llevar a la práctica este enfoque, a través del trabajo por modalidades mencionado en el aspecto anterior, porque permite que el niño decida qué hacer, cómo hacerlo y qué utilizar; promueve que el alumno opine, participe, exprese sus intereses y necesidades a través de la interacción, manipulación y observación de su medio natural y social.

Un elemento prioritario del constructivismo es el aprendizaje significativo. Un aprendizaje tendrá relevancia (según este enfoque) si es importante para el niño, pues en el ámbito educativo la adquisición de saberes encamina al alumno a construir un conocimiento útil, que le sea propio y los contenidos escolares establecidos en la currícula formativa implican que el docente genere alternativas para encausar dicho aprendizaje.

El aprendizaje significativo es manifestado en el niño cuando es relacionado a su vida cotidiana, para actuar en cualquier circunstancia, contexto social y cultural. Así mismo cuando establece relación con sus conocimientos previos y con los saberes por aprender.

Según Ausubel, el aprendizaje significativo cede una labor importante a la memoria comprensiva; no mecánica. El niño memorizará aquello que comprende, lo relacionará con los saberes que posee, para ello el niño entra en contacto con referentes previos, el cual le dará la pauta para la adquisición de nuevos contenidos.

Por ejemplo, en nivel preescolar para que el niño identifique los colores no es necesario que los repita constantemente, que el educador diga: “este es rojo”, y todos repitan rojo; “este azul” y todos mencionen azul; siguiendo este esquema los niños efectuaran una memorización mecánica, si por el contrario el niño descubre que es rojo o azul, por la visualización y la manipulación de materiales, llevará a cabo un memorización comprensiva, estimulando el aprendizaje a la relación y manifestación en actividades posteriores. Tendrá un sentido para él y por lo tanto se ejecutará un aprendizaje significativo, sí y solo sí de antemano constan referentes, como definición de conceptos antes de adquirir el aprendizaje nuevo, de lo contrario no existirá un aprendizaje realmente significativo.

Como hemos visto los contenidos escolares juegan un papel importante en el constructivismo, asimismo la interacción maestro alumno y la función del docente,

es él o ella quién promueve estos contenidos, para que sean significativos y se consiga en los alumnos logros educativos trascendentales, dependiendo de la actividad mental de los alumnos, su interés, actitud y presentación de contenidos.

[...] los alumnos solo pueden aprender los contenidos escolares en la medida en que despliegan ante ellos una actividad mental constructiva generadora de significados y sentidos. [...] es necesario además que el sentido y los significados que construyen los alumnos y alumnas sean acordes y compatibles con lo que significan y representan los contenidos escolares.⁸²

Al inicio del ciclo escolar el docente realiza un diagnóstico de grupo, para contar con un punto de partida y promover la construcción de conocimientos en sus alumnos, conocerlos, distinguir cuales son sus inquietudes e intereses, qué quieren conocer y qué saben.

El docente en este proceso de construcción de saberes, se adapta a su grupo, da alternativas, sugiere, organiza y sistematiza las actividades a realizar, implicando la actividad mental del alumno en relación con los contenidos escolares por aprender. Además es él quién debe buscar las alternativas adecuadas para generar aprendizajes significativos en los alumnos, favorecer un ambiente propicio y ameno en donde conciba la vinculación de ellos con él mismo y con los contenidos escolares. Asimismo debe ser un guía y apoyo para el alumno, ayudarle a adquirir nuevas habilidades y conocimientos como lo menciona Vigotsky al tratar la zona de desarrollo próximo.

Bruner maneja una idea paralela en la metáfora del andamiaje, en la cual el profesor proporciona la estructura de apoyo para que el niño aprenda. Una vez adquiridos los conocimientos, aparta los andamios, pero vuelve a colocarlos para iniciar nuevos procesos de aprendizaje en relación a los saberes previos.

⁸² COLL César. ¿Qué es el constructivismo? Editorial Magisterio del río de la plata, Argentina, 1997, p.30

La obtención de nuevos saberes conlleva al niño a construir, modificar sus esquemas de conocimiento, como bien lo menciona Piaget. El niño se adapta al medio en el que vive inmerso, asimilando y modificando conocimientos en relación a los anteriores. El conocimiento no sólo se construye a partir de la actividad mental constructiva del niño, sino en relación con sus pares, adultos, entorno, es decir con la interacción del objeto conocedor.

Un maestro no es un libro cerrado. Ser maestro es aprender día con día en correspondencia con sus alumnos, y con los diferentes grupos de cada ciclo escolar. Todos y cada uno de ellos son heterogéneos, y cada grupo requiere de múltiples estrategias para promover el aprendizaje.

Además el profesor de educación preescolar no sólo juega un papel en la escuela como facilitador de conocimientos, si no que tiene en sus manos múltiples labores como: ser amigo tanto de los alumnos como de los padres de familia, sustituto de los mismos padres, ser consejero y comprensivo, fomentar hábitos (alimenticios, de higiene y cortesía), proveedor de valores, ser partícipe de la formación de su personalidad, así como llegar a ser modelo y ejemplo para ellos.

Ser maestro constructivista es una tarea difícil y ardua, significa:

- Abrirse a la crítica constructiva, transformación, innovación en torno a su práctica cotidiana, aprender de los demás tanto alumnos, como compañeros docentes.
- Saber reflexionar sobre la práctica docente propia, preguntarse; ¿Qué hacer para promover aprendizajes significativos en los alumnos?, ¿Cómo ellos pueden adquirir un mejor aprendizaje?, ¿Estoy haciendo lo correcto para propiciar el aprendizaje?, ¿Lo que llevo a cabo en el aula, mis estrategias, actividades, son realmente provechosas para mis alumnos?, etc. “Existe una relación íntima entre saber cómo aprende un alumno y comprender cómo

influyen en el aprendizaje las variables de cambio, por una parte, y saber qué hacer para ayudarlo a aprender mejor.”⁸³

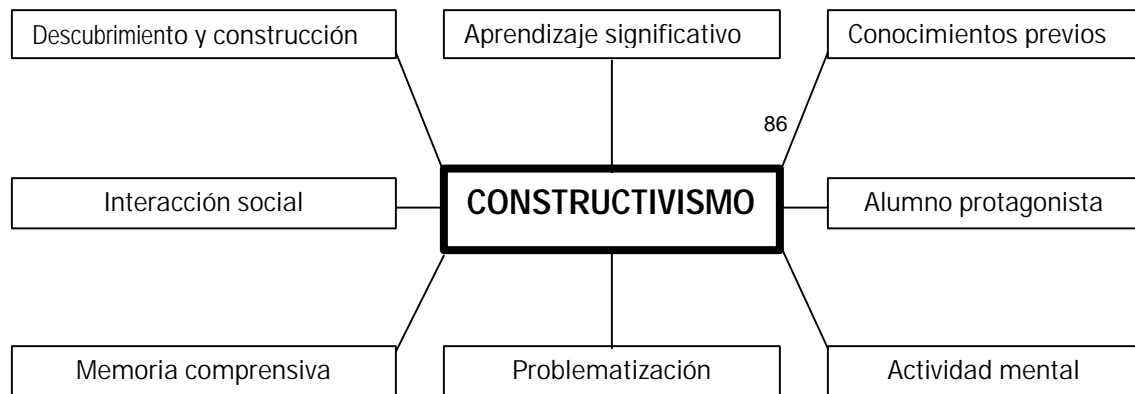
- Concientizarse en la difícil tarea de instruir niños, conocer sus intereses y necesidades para propiciar un adecuado aprendizaje en ellos. Pues necesitan adaptarse a la sociedad y el docente es el medio para lograrlo.
- Favorecer un ambiente ameno y cálido, de armonía, entre alumnos, docentes, padres de familia y comunidad en general, promover los valores como el respeto, la amistad, tolerancia, amor, convivencia, solidaridad, etc. Que el niño consiga convivir en grupo a partir del diálogo y de las diferentes actividades que propicia el educador para lograrlo.
- Buscar alternativas y estrategias para potenciar al máximo las competencias de los alumnos.
- Buscar recursos o elaborar materiales para fortalecer el aprendizaje en sus alumnos, como: láminas, juegos didácticos, etc.
- Cumplir con los contenidos de la currícula formativa, sin dejar de lado los intereses de los niños.
- Dejar que el niño descubra los conocimientos a partir de la observación, y curiosidad (características esenciales de la niñez), proporcionarle herramientas para que ese descubrimiento propio sea benéfico y significativo.
- Permitirle al niño su espontaneidad para expresar sus inquietudes ante sus expectativas por aprender, respetar y fomentar su creatividad con base en sus intereses y necesidades; que utilice y manipule diferentes materiales como: barro, plastilina, masa, pintura, arena, tierra, etc.

⁸³ AUSUBEL David P. et. al. Psicología educativa. Editorial Trillas, México, 1983, p. 26.

- Promover el aprendizaje significativo, a través de múltiples situaciones como son: el conflicto cognitivo, resolución de problemas, interacción entre pares y adultos, comparaciones...
- Tener una actitud activa, optimista, alegre, que motive a los alumnos al aprendizaje, brindando confianza en los pequeños para lograr una autonomía en ellos, que tomen decisiones y expresen ante los demás sus inquietudes. “El entusiasmo, la imaginación o la excitación del profesor con respecto a su materia constituye otra variable que se relaciona notablemente con su efectividad.”⁸⁴
- Adaptarse al medio social y cultural de la comunidad, comprender su situación social y no establecer clases sociales en el aula.
- “Un enfoque más prometedor sería: a) evaluar la fuerza lógica y la coherencia del conocimiento académico del profesor, y b) medir su capacidad de presentar explicar y organizar la materia de estudio de manera lúcida, de manipular con eficacia las variables que afectan el aprendizaje, y de comunicar su conocimiento a los alumnos de manera tal que resulte apropiado para su nivel de disposición hacia la materia.”⁸⁵

⁸⁴ Ibidem, p. 431

⁸⁵ AUSUBEL David P. et. al. Psicología educativa. Editorial Trillas, México, 1983, p.430.



En el paradigma constructivista es menester que el profesor admita el protagonismo del alumno en su aprendizaje, implicando la actividad del propio alumno, al problematizar aspectos de su realidad. El niño memoriza de forma comprensiva los conocimientos en interacción con sus pares, adultos, docente y entorno en general. El aprendizaje significativo se manifiesta con base en el descubrimiento y construcción de sus aprendizajes a partir de los conocimientos previos con los que dispone el sujeto.

3.3 El juego como medio para la adquisición de aprendizajes significativos.

El proceso enseñanza – aprendizaje es el aspecto fundamental del ámbito educativo, siendo los principales actores el maestro y los alumnos, es importante que el primero conozca a sus alumnos y por ende sus intereses y la manera de construir su aprendizaje. Un educador comprometido con su quehacer educativo, y conocedor de su grupo, cuenta con información pertinente para una intervención

⁸⁶ JARDÓN Ledezma Diego Sergio. “¿Conductismo o constructivismo?” en: Revista Educativa. Secretaría de Educación Cultura y Bienestar Social, No.11. Julio – Octubre de 1998, p.21.

educativa adecuada que conlleve a la proposición de estrategias de aprendizaje con una intencionalidad significativa.

Por lo anterior el profesor juega un papel esencial en este proceso educativo, pues los alumnos incentivados por su entorno aceptan que son competentes para aprender algo nuevo y significativo, que es provocado en parte por la capacidad de motivación del docente y por la capacidad de ellos mismos al darse cuenta de lo que pueden llegar a conocer y hacer, construyéndose “la motivación intrínseca, que no es una característica del alumno, sino de la situación de enseñanza aprendizaje.”⁸⁷

Precisamente la motivación intrínseca de los alumnos es la fuerza que mueve al interés por aprender, pues en ocasiones se muestran apáticos ante ciertos conocimientos, y depende en gran parte de la función educativa del docente para incentivar a sus alumnos por conocer y estos logren motivación para aprender. Sin embargo a veces no es suficiente esta motivación que el docente intenta establecer en ellos, hay que enfocarse en promover las capacidades intelectuales de los alumnos al máximo, *concentrarse en los aspectos cognoscitivos de la enseñanza*, para que ellos se motiven e interesen por aprender cada vez más a partir de los resultados.⁸⁸ Ya que el aprendizaje significativo equivale a decir que “el significado constituye un *producto* o resultado del aprendizaje.”⁸⁹

Esta motivación en el alumno de etapa preescolar es justamente la actividad lúdica, pues como menciona H. Wallon el juego es la actividad propia del niño. Actividad que en él abarca gran parte de su interés y que le permite conocer su entorno, adquirir saberes con base en la manipulación, observación e indagación. Conocer a través de estas experiencias, formar esquemas internos a partir de lo externo, constituye la construcción de su aprendizaje.

⁸⁷ COLL, César. et. al. El constructivismo en el aula, Editorial Grao, España, 1999, P.33

⁸⁸ Vid. AUSUBEL David P. et. al. Psicología educativa, Editorial Trillas, México, 1983, p.427, 428.

⁸⁹ Ibidem, p.139

Teóricos como Piaget, Vigotsky y Ausubel han estudiado la forma en que el individuo construye su conocimiento. Echeverría menciona dos tipos de educación, en la que nuestros autores coinciden entre sí, aunque a quien alude es a Piaget:

- a) [La] educación pasiva de la memoria; memorización sin sentido y repetitiva, supone que el niño tiene una inteligencia ya formada, a la que hay que llenar de información. En este tipo de educación se considera a la memoria como un código invariable pero investigaciones recientes han descubierto que seis meses después el recuerdo se deteriora y
- b) educación activa de la memoria; privilegia el descubrimiento intelectual, desarrolla mentes capaces de innovar y crea las estructuras operatorias de la inteligencia. En este tipo de memoria se ha descubierto que el niño puede en seis meses pasar de un nivel a otro, entonces el recuerdo mejora.⁹⁰

La memoria va ligada al aprendizaje, para adquirirla de una manera significativa el niño, es menester que lo construya, analice y confronte, con sus estructuras internas según Piaget. Lo que Ausubel menciona como referentes previos y Vigotsky en relación a vincular su aprendizaje con su medio.

Piaget hace contribuciones importantes a la educación, ha sido parte fundamental de la perspectiva constructivista y de la conformación de los planes y programas de educación. En seguida comentaré estas cuatro aportaciones: los procesos cognoscitivos, la exploración, las actividades apropiadas para el desarrollo, y la interacción social:⁹¹

Interés prioritario a los procesos cognoscitivos

Piaget se ha interesado en la formación del pensamiento lógico matemático, la manera en que el sujeto construye su conocimiento a través de la actividad mental y

⁹⁰ ECHEVERRÍA Canto, Laura. “Una aproximación al debate entre Piaget y Vigotsky entorno al desarrollo del proceso de construcción del conocimiento” en: Revista de educación sociedad y cultura consentidos. Editorial colectivo cultural de Nadie, No. 7. enero – abril de 2004, México, p.3.

⁹¹ Vid. SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 76, 77.

física del alumno, de experiencias que genera a partir de la interacción con su entorno, por lo mismo menciona que algunos “objetos que suministra la instrucción se presentan demasiado temprano o demasiado tarde, o de un modo que impide la asimilación porque no concuerda con sus construcciones espontáneas; entonces impide el desarrollo del niño, se le desvía estérilmente.”⁹² Ahora bien ¿por qué proporcionar en la escuela conocimientos de forma directa en la cual el niño lo adquiera de manera mecánica sin comprensión alguna y no dejarlo *aprender a aprender, que debería ser la meta de la educación*, dejarlo pensar y construir su propio conocimiento?.

Interés prioritario en la exploración

La siguiente aportación de Piaget manifiesta que el niño aprende a partir de la exploración que hace y ve, en consecuencia aprende de la interacción física de las experiencias que obtiene de su entorno para posteriormente adaptarlo a sus estructuras mentales.

Piaget estaba convencido de que el sujeto adquiere conocimientos con base a la exploración, investigación y construcción de ellos. Pues el conocimiento no es sólo observar y hacer una copia fiel de la realidad. Conocer “un objeto es utilizarlo. Conocer es modificarlo, entender el proceso de la transformación y, en consecuencia, comprender la forma en que se construye.”⁹³

Interés prioritario en las actividades apropiadas para el desarrollo

En esta contribución Piaget se refiere al planteamiento de actividades adecuadas al nivel del niño, lo que éste pueda aprender en relación a su desarrollo conceptual. Pero éstas actividades no deben ser demasiado sencillas para ocasionar el aburrimiento de ellas, por al contrario deben ser interesantes, adecuadas, con una complejidad que puedan relacionar con sus esquemas existentes e incorporarlas a su estructura mental.

⁹² PALACIOS Jesús. La cuestión escolar. Editorial Laia/Barcelona, España, 1988, p. 75.

⁹³ SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004, p. 77

Interés prioritario en la interacción social

Piaget en la cuarta aportación destaca la importancia de la interacción social en la construcción de conocimientos ya que el niño al interactuar con sus pares establece relaciones de comunicación acentuando conflicto cognitivo y surgiendo aprendizaje, él señaló: "Ninguna actividad intelectual puede llevarse a cabo mediante acciones espontáneas sin la colaboración voluntaria entre individuos, esto es, entre lo estudiantes."⁹⁴

Piaget al estudiar la génesis del pensamiento, enfatizó en el aprendizaje y desarrollo, éstos ligados íntimamente con las estructuras intrínsecas del individuo, es decir construir su conocimiento con base en la formación de sus estructuras internas. El niño para adquirir un aprendizaje nuevo es necesario que lo relacione con las estructuras cognoscitivas que posee.

Mientras que Vigotsky hace mención en el proceso de aprendizaje partiendo de la interacción con su medio. Un sujeto por sí solo no puede sobrevivir en un mundo cambiante, ineludiblemente necesita de su contexto social para adaptarse y construir su conocimiento, influyendo en gran magnitud la formación de su personalidad, ya que depende de su medio social más cercano (padres, hermanos, abuelos, tíos...) para construir su forma de vida.

Ausubel, por otro lado, menciona que un aprendizaje significativo lo es, si está relacionado con sus antecedentes previos, y si puede manifestarse en cualquier situación. Así mismo destaca la importancia de que el niño descubra sus conocimientos en correspondencia con lo que observa y manipula, que sea no sólo partícipe de su aprendizaje si no protagonista de él.

En nivel preescolar, uno de los medios para adquirir un aprendizaje realmente significativo en el niño va ligado con sus intereses, con la forma de desarrollo y aprendizaje que va obteniendo a lo largo de su crecimiento.

⁹⁴ Ibidem. P.77

Su interés está inmerso en el conocimiento de su hábitat y motivar o conservar ese interés es una tarea ardua que la educadora debe mantener o provocar, pues el “interés no viene dado, no está ahí siempre; hay que crearlo, y una vez que se suscitó, cuidarlo para que no decaiga. Su mejor alimento es, no hay que olvidarlo, la experiencia de que se aprende, y de que se puede aprender.”⁹⁵ El educador podrá lograrlo promoviendo estrategias de aprendizaje donde los alumnos pongan en práctica sus competencias: físicas, sociales y cognitivas, de tal manera que la actividad lúdica puede ser un medio para lograr aprendizajes significativos mientras el interés está presente y si éste persiste el aprendizaje continuará.

Es así que juego y aprendizaje están situados como aspectos muy ligados en este nivel preescolar. El juego es uno de los medios que conlleva la adquisición de aprendizajes significativos en los niños, donde pone en práctica conocimientos en correspondencia a la interacción con sus pares y docente.

El juego en la edad infantil es una de las actividades que mayor placer le puede proporcionar pues se divierte y conoce a la vez. Es gran parte de su vida; incluso podría llegar a decirse que un niño que no juega, es un niño con problemas físicos o emocionales, porque el niño que se encuentra en plenas facultades juega sin ningún inconveniente. El juego como principal interés del niño preescolar, es el factor vital que permite que descubra, construya sus conocimientos y aprenda de él, adquiera conocimientos, habilidades y destrezas para ejercitar en cualquier circunstancia de su vida; poder situar a prueba sus facultades físicas, emocionales y cognitivas ante sus pares y adultos: como confrontar sus ideas al resolver algún conflicto cognitivo o simplemente asimilar ciertos esquemas internos para acomodarlos a sus estructuras cognitivas existentes y adquirir un nuevo conocimiento.

Un niño que juega es un ser sano, activo, indagador. Aquel que no manifiesta actividades lúdicas puede ser un pequeño del cual hay que llegar a preocuparse,

⁹⁵ COLL, César. et. al. El constructivismo en el aula, Editorial Grao, España, 1999, p. 43

porque es indicativo de que algo sucede, ya sea en el plano físico o emocional. El niño que constantemente está jugando e interactuando con su entorno se encuentra dinámico, alerta y hasta sonriente, por lo tanto se diría que es un niño saludable.

En el nivel preescolar se pretende que los niños interactúen con su entorno natural y social, adquieran una visión del mundo en el que viven para adaptarse a la sociedad cambiante, analicen, critiquen y confronten sus ideas, desarrollen su pensamiento lógico matemático, adquieran una autonomía para desenvolverse, se comuniquen y amplíen su vocabulario, obtengan un enfoque diferente de comunicación como es el lenguaje escrito e intente descifrar símbolos (letras), así como adquirir conocimientos en relación a su cuerpo y a lo que observan en el transcurso de su vida ya sea en su contexto social, o por los medios de información masiva (principalmente televisión).

El niño de nivel preescolar desea conocer su entorno, de que están hechas las cosas, para que sirve, que tiene, su curiosidad está presente a cada instante y es el momento de promover aprendizajes significativos en ellos mediante diversas actividades de juego que promueva capacidades de observación, atención, expresión, participación, investigación, planteamiento de hipótesis. A través de todos sus sentidos que ponen en marcha: tacto, olfato, gusto, vista, oído.

Para el niño la mayoría de sus actividades son juego, aprende de su entorno, conoce sus costumbres, familia, tradiciones... observa lo que le rodea de tal manera que empieza a razonar, ampliar su lenguaje y descubrir su contexto.

Cuando el niño manipula, toca, observa ciertos materiales, da la pauta para descubrir nuevos conocimientos. El niño percibe diferencias, semejanzas, cantidades, que son concepciones básicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, a través de la manipulación de los diferentes materiales de juego, como son: cubos, listones, palitos, piedras, cajas, pelotas, donde el niño empieza a clasificar, por tamaño, figura, color, forma, textura. Desarrollando la discriminación, y

diferenciación de cualidades, cantidades y sonidos, así como la percepción visual, táctil y auditiva de sus semejanzas; hasta el olfato y el gusto lo desarrollan en las diferentes actividades de juego, ya que hay niños que llegan a chupar y oler los materiales que tocan.

Posteriormente al adquirir estas habilidades le ayudarán a acceder a la lecto-escritura, en la discriminación y diferenciación de sonidos y letras por ejemplo: b, d, p, q; así como la numeración, el cálculo y la observación de los hechos científicos.

Los diferentes juegos contienen un enfoque educativo que apoyan al aprendizaje, ya sea juegos de palabras, de mesa, dramatización, construcción; juegos que de alguna manera ayudan a:

- Conocer el lenguaje escrito
- Desarrollar su lenguaje oral.
- Ampliación de su vocabulario.
- Desarrollar la imaginación y creatividad.
- Ubicación espacial (dentro-fuera, izquierda-derecha, etc.).
- Ubicación en el tiempo (ayer, hoy y mañana).
- Conocimiento de formas, tamaños, colores.
- Discriminación.
- Numeración.
- Cantidad.
- Fomento de valores.
- Socialización.
- Memoria.
- Atención.

Conocimientos y habilidades que el niño adquirirá a través de la actividad lúdica y que le dará la pauta para aprendizajes posteriores, no relegando los saberes previos, por el contrario partir de ellos para la construcción de sus

aprendizajes, ya que según Piaget el niño debe de interactuar con los objetos y al actuar sobre ellos construir su propio conocimiento.

En la diversidad de juego, se observa la manera en que el niño empieza a relacionar, comparar, usar sus esquemas de conocimiento para resolver problemas y acercarse a la observación de los hechos científicos. A partir de la presentación de experimentos: disolución de ingredientes como sal, jabón, azúcar, combinación de materiales como el agua y el aceite, la elaboración de burbujas, oxigenación de plantas, etc., situaciones didácticas que apoyan al niño adquirir aprendizajes a través de la observación con base en la actividad lúdica.

Cuando se le menciona al grupo: “Vamos a jugar a ser experimentadores y vamos hacer burbujas de jabón, mezclemos esta sustancia con esta otra y veamos que sucede” el niño se muestra alerta y se despierta su curiosidad. Además al escuchar la palabra juego, que le es totalmente interesante, se emociona y aprende a la vez. Por ejemplo cuando escucha “Vamos a jugar al avión”; entra inmediatamente en movimiento, coordina, visualiza números, diferencia turnos por cada jugador. O “Vamos a ver quien gana mas figuras amarillas”, “vamos a jugar al circo ¿quiénes son los animales salvajes?, ¿quiénes los payasos?, ¿quiénes los domadores?, ¿cuántos boletos vamos hacer para entrar?, ¿quién va ser el público?” etc., el niño entra en interacción con sus pares e inicia el conflicto cognitivo, la toma de decisiones, pone en práctica sus competencias de organización, conteo, expresión, representación, etc. Actividades significativas para él.

Los niños son tan perceptivos que dicen lo que ven, sólo falta convivir con ellos un instante para darse cuenta de cómo adquieren el aprendizaje. Desde el momento que entran al salón hasta cuando se retiran, al escuchar sus comentarios nos damos cuenta que tanto han aprendido: “¿cuántos niños hay?”, “¿cuántos faltan?”, “tú tienes más”, “¿por qué yo tengo pocos?”, “éste es más grande”, “yo quiero más”, “mi torre esta más alta”, “éste no es igual al mío”, “Luís me quito una figura”, “mi amigo me dio estos juguetes ahora ya tengo mas”, “yo soy el más grande

o el más pequeño”, “tengo dos manos”, “tengo muchos dedos”, “tengo 5 años”, “tengo dos hermanos”, “mis papas están grandes”, “yo soy el primero de la fila”, “yo soy el último”, “yo quiero ser el de adelante”, “él está hasta atrás”, “mi coche tiene dos puertas cuadradas”, “mi moneda es redonda”, etc. Bastantes expresiones que nos señalan el avance del aprendizaje en los pequeños.

Los niños preescolares se encuentran en la etapa preoperatoria, sus juegos representan escenas de su vida cotidiana ya sea real o ficticia, imitando modelos, ejercitando su cuerpo con diferentes movimientos gruesos y finos, juegos colectivos, tradicionales, de mesa, deportivos e iniciando con los juegos de competencia.

Juegan en todo momento golpeando un objeto, correteando a algún compañero, moviendo las diferentes partes de su cuerpo, o cuando la educadora decide utilizar el juego didáctico para provocar aprendizajes en los alumnos con algún propósito específico. Los espacios de juego libre se remontan, al llegar al Jardín de Niños, en el recreo, o en el tiempo libre que les dejen jugar. Los niños al mencionarles que pueden trabajar en rincones (organización del material en el aula), inmediatamente corren a tomar el material disponible en el aula para construir o modelar cualquier cosa (carro, avión, casa, motocicleta, barco, mesa...) o jugar con las marionetas, títeres y disfraces para representar alguna escena vivencial.

El recreo es parte fundamental en los niños pequeños, porque es el momento de convivir no sólo con sus compañeros de grupo, sino de la escuela: se la pasan corriendo, jugando al lobo, a la víbora de la mar, rueda de San Miguel (juegos tradicionales) con la pelota, rascando hoyos, subiéndose a los juegos recreativos (columpios, sube y baja, resbaladilla...) o simplemente siguiendo una línea, subiendo y bajando escalones o llantas. El juego es elegido por los mismos niños. Ellos deciden qué jugar en el tiempo libre.

Al utilizar el juego didáctico la educadora es la que decide qué juego es conveniente para provocar aprendizajes. La educadora da las instrucciones

pertinentes, organiza el grupo y para que el juego obtenga buenos resultados la educadora no solo debe dirigir, sino jugar con ellos, divertirse con ellos, sentirse participante y compañero de juego, que los niños confíen en sus capacidades y se alienten a participar conjuntamente. Solo así el juego obtendrá un verdadero significado.

El juego libre y espontáneo es enriquecedor para la educadora ya que es el instante de observar los momentos de aprendizaje en sus alumnos. Generalmente en la mayoría de los juegos dirigidos además de que existe una intención didáctica por parte de la educadora para favorecer el aprendizaje en el niño, ponen a prueba sus capacidades sociales, motoras y cognoscitivas. Sin embargo existen juegos que enfatizan más en uno de los aspectos.

Por ejemplo, el juego de mesa además de que tiene una intención didáctica, requiere de un análisis mental para escuchar las indicaciones de juego y promover el pensamiento para ganar a sus contrincantes, pone en práctica principalmente aspectos de racionalidad para llegar a un fin, que es ganar, de esa manera juegan, se divierten y aprenden.

Hay otros juegos donde además de poner en práctica su racionalidad, es necesario que promuevan el aspecto motriz y social. Los niños para jugar requieren de la movilización de su cuerpo, como son los juegos deportivos, vinculando sus capacidades físicas y sociales, al interactuar con sus pares y docente.

Asimismo hay actividades donde se promueve la actividad lúdica en relación padres de familia, docente y alumnos. Estos últimos ponen en práctica generalmente todas sus capacidades físicas, sociales y cognitivas, mostrando su aprendizaje y la vinculación con los demás, ya que hay juegos donde hay que participar ambas partes (mamá o papá e hijo) como son las matrogimnasias y en donde se manifiestan juegos como son: carreras, la búsqueda de figuras, atrapar la cola del burro, meterse dentro de un aro, seguir una línea, buscar ciertas figuras

rojas, azules o amarillas y meterlas en algún recipiente, entre otras, observándose el avance y las capacidades de los niños en su aprendizaje.

En este tipo de juegos el aprendizaje se sitúa en relación al movimiento, la observación, interacción de su entorno relacionando sus experiencias previas con las presentes. Como menciona Piaget, se adapta a su medio a través de la asimilación y acomodación de sus esquemas en las estructuras cognoscitivas existentes.

Provocando el juego aprendizajes significativos ya que:

[...] no es lo mismo pensar que el juego esta al servicio de los aprendizajes, del desarrollo de determinadas capacidades, que pensar que el juego mismo las produce. Es diferente enunciar: con el niño se trabaja con el juego, que decir el juego trabaja en el niño. El juego no tiene como función propia el desarrollo de capacidades, en todo caso estas se desarrollarán por añadidura.⁹⁶

No se trata de dejar que los niños jueguen solos, si no de provocar situaciones de aprendizaje en el juego. En el nivel preescolar basta con observar a los niños para ver como juegan, ríen y se divierte, ponen en práctica lo que descubren. Cuando al alumno se le dice puedes jugar con el material que quieras, el niño inmediatamente se le forma una sonrisa en el rostro y se convierte en un inventor, artista y científico, observa lo que le rodea, plantea hipótesis, toca, manipula el material que desea, se abre a la imaginación provocando su creatividad, y construyendo su aprendizaje. Por lo que la importancia del juego radica en que es un medio para llegar al aprendizaje significativo.

⁹⁶ WOLKOWIEZ, Diana. “En torno al juego” en: Jugar es cosa seria. Educ. Homo Sapiens, Argentina, 2000, p. 128.

CONCLUSIONES

La educación preescolar es el primer paso de educación formal, se atienden a niños de 3, 4 y 5 años de edad. En el presente ciclo escolar 2004 – 2005 entró en vigor la obligatoriedad en este nivel educativo, sólo para los niños de último grado (3º). Situación que provocó un reciente cambio en la currícula formativa (Programa de Educación Preescolar 2004). A pesar que en el Programa de Educación Preescolar 1992 (PEP'92), el juego fue tomado como eje central de la educación del niño, en este actual programa (PEP' 04) la actividad lúdica ha sido considerada como alternativa educativa para promover las competencias en los alumnos. La diferencia entre éstos programas sólo consiste en que el PEP`92 promueve una sola forma de trabajo que es el método por proyectos y el PEP`04 manifiesta un trabajo por modalidades (proyectos, talleres, centros de interés...) adaptado y modificado a cualquier grupo. Dejando en manos del docente nuevamente el juego como una opción hacia el aprendizaje.

En este nivel se promueve fortalecer las competencias cognitivas a partir de las sociales y motoras, que están conjuntamente relacionadas. Y qué mejor si es por medio del juego, pues éste conforma gran parte de su tiempo y de su interés. Para él niño la mayoría de actividades que concibe son juego desde el momento en que ejecuta ciertos movimientos repetitivos (juego sensorio motor), imita algún objeto ausente o modelo (juego simbólico) o participa en ciertos juegos deportivos, de competencia e intelectuales (juegos de reglas).

El juego en el transcurso de vida del ser humano, ha sido manifestado en sus diferentes etapas (infancia, adolescencia y adultez), sólo que para la infancia es esencial en los primeros 6 años de vida, la mitad de ellos transcurridos en el Jardín de Niños y donde el aprendizaje debiera ser adquirido con interés. Pues *lo que el juego es para el niño, el trabajo lo es para el adulto*. El pequeño necesita conocer sin limitaciones tediosas, interesarse en saber y descubrir, el juego puede ser un

medio para lograrlo, pues como menciona Neill “sólo cuando un niño ha jugado lo suficiente puede empezar a trabajar y a encarar problemas.”⁹⁷

Por lo anterior es importante, como docente, saber ¿Qué es un niño?, ¿Cuáles son sus intereses?, ¿cómo aprende? Si el docente logra obtener respuestas, podrá proponer estrategias pertinentes a su grupo, que logren la significatividad.

Pues no se trata sólo de proporcionarle al alumno los conocimientos, por el contrario es buscar la manera de que aprendan y se interesen por aprender y eso es una tarea ardua que el profesor logrará con su reflexión y el respeto a los intereses de sus alumnos (sólo si es capaz de conocerlos). Es por ello que el trabajo se basó en el constructivismo, en propiciar que el niño descubra y construya su conocimiento, proporcionando el docente un ambiente adecuado y estrategias de aprendizaje acordes a su nivel, porque de esa manera el alumno logrará una relevancia en sus intereses que permitirá la significatividad en su aprendizaje.

Por lo tanto concibo que el aprendizaje no es la transferencia de conocimientos nuevos a un recipiente vacío; es la construcción de ellos, para entender con base en sus nociones existentes y a la interacción con su entorno.

Y el juego es un medio para generar aprendizajes significativos; pues al jugar el niño aprende a conocerse y a convivir con su ambiente natural y social, a saber que hay reglas y normas que hay que respetar, obteniendo valores. Asimismo le permite el contacto con su cuerpo, al moverse, tocarse e interactuar con los otros, adquiriendo experiencias, que lo guiarán en la formación de su personalidad y en la adquisición de nuevos saberes, habilidades y actitudes, para adaptarse a su medio.

Por ejemplo cuando el niño juega a escenificar dibujos animados, un cuento, lo vincula a su medio social, a la convivencia, expresión de estados de ánimo, actitudes e imaginación, le permite ampliar su vocabulario, fortalecer su lenguaje

⁹⁷ NEILL, A. S. Hablando sobre Summerhill. Editores Mexicanos Unidos, México, 1980, p. 17

oral y escrito como medio de comunicación y ubicarse en un espacio determinado. Disfrutando los roles de juego al ser otra persona u objeto que no es.

Al jugar a los científicos y llevar a cabo talleres de experimentos, contribuye a la manipulación y mezcla de diferentes sustancias, se plantean hipótesis en torno a lo que ven; exploran, preguntan, tocan y dan seguimiento a una serie de instrucciones aprendiendo a medir, comparar, calcular, separar, igualar, clasificar, seriar, contar, formar conjuntos, situaciones que le permitirán vincularlo a la concepción numérica.

Al pintar, construir, formar, modelar con distintos materiales perciben la variedad de texturas y colores, al tocar y escuchar diferentes sonidos e instrumentos musicales descubren nuevas resonancias, adaptan nuevas posturas corporales. Esto favorecerá a identificar diferencias e igualdades entre ellos mismos, sensibilizarse al arte, explotar su espontaneidad, imaginación y creatividad, pues como menciona Vigotsky “Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia el niño, tanto más considerable y productiva será.”⁹⁸

Aprender disfrutando es acceder a la significatividad del aprendizaje. Cuando los niños trabajan conjuntamente y plantean lo que quieren hacer, y la manera de hacerlo, los niños aprenden a organizar y sistematizar su pensamiento a expresar sus necesidades e intereses.

La intervención educativa juega una labor esencial en este proceso educativo, el docente es el que plantea sus objetivos a favorecer en sus alumnos ya sea hábitos, saberes, valores. Para vincularlos significativamente es importante que el docente de este nivel cumpla con ciertas cualidades, algunas de ellas son: ser activo, creativo, espontáneo, investigador, reflexivo, innovador, de criterio amplio,

⁹⁸ VIGOTSKY. L. S. La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico. Editorial Coyoacán, México, 2001, p. 20.

pues los niños aprenden de distintas formas y la escuela debe ofrecer a los alumnos oportunidades de aprendizaje en una forma equitativa, independientemente de sus capacidades (físicas y mentales), diferencias culturales y económicas, propiciando la igualdad entre ellos.

Por lo tanto es necesario como docentes estar inmersos en una pedagogía heterogénea donde analicemos las diferencias personales, y nos permitan tener una visión de la pluralidad de la infancia y conforme a las necesidades que exige la sociedad cambiante formar individuos críticos, autocríticos, autónomos, creativos, capaces de pensar, de expresarse, de aprender, de adaptarse a los cambios circundantes de la sociedad actual de una manera flexible para tomar decisiones y hacerse responsables de ellas.

Estas capacidades a fomentar son resultado de un proceso educativo, es el nexo entre su práctica diaria y su formación profesional, es romper con la postura tradicional como *transmisor de conocimientos*, y ser parte de una renovación pedagógica que incluya la diversidad y la equidad como parte fundamental del proceso educativo e involucre al profesor como *guía del conocimiento* y se enfrente a distintas situaciones lúdicas que lo vincule a divertirse con sus alumnos.

Asimismo la participación de los padres de familia en la tarea educativa del nivel preescolar es fundamental, hay que concientizarlos sobre la importancia de su colaboración en la educación de sus hijos; hacerles hincapié en que ellos son parte elemental en éste proceso educativo y que el juego contribuye a ello. En general la actividad lúdica le permite al niño acercarse a su mundo, conocerlo, cuidarse y descubrir nuevos saberes, para adaptarse a su medio social. Contribuyendo al logro de aprendizajes significativos de una manera agradable e interesante, que permitirá que ellos se motiven aun más en conocer y aprender, esto ayudará a enfrentarse a nuevas posibilidades de aprendizaje brindadas en los siguientes niveles educativos.

La presente investigación me ha permitido apropiarme de conocimientos y ha generado una reflexión en torno a lo que es un niño, sus saberes, intereses y la forma de construir su conocimiento. Reflexionar en que el niño es un ser único que busca conocer su mundo circundante a partir de la interacción con él. Que los docentes que forman parte de este primer proceso educativo formal son un ejemplo para ellos, por lo tanto es trascendental tener una actitud positiva e innovadora, capaz de divertirse con sus alumnos, perder el miedo a hacer el ridículo, a correr, a arrastrarse en el piso, a gritar, a cantar. Es vincularse a ellos, aprender de ellos y sobre todo aprender con ellos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- ✓ AUSUBEL, P. David, et. al. Psicología educativa. Editorial Trillas, México, 1983.
- ✓ BUSTOS, Vianey y BOLLAS P. “La metáfora del andamiaje” en: UPN. Génesis del pensamiento matemático en el niño en edad preescolar. (Antología básica), SEP, México, 1996
- ✓ BRUNER, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995.
- ✓ CASANUEVA, Sáez, Patricio. “Evaluación educacional formadora” en: <http://www.monografias.com/trabajos14/evaeduca/evaeduca.shtml>
- ✓ COLL, César. et. al. El constructivismo en el aula, Editorial Grao, España, 1999.
- ✓ COLL, César. ¿Qué es el constructivismo? Editorial Magisterio del Río de la Plata, Argentina, 1997.
- ✓ DELVAL, Juan. Aprender en la vida y en la escuela. Editorial Morata, Madrid, 2001.
- ✓ DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Siglo XXI editores, México, 2002.
- ✓ HIDALGO Guzmán, Juan Luis. Constructivismo y Aprendizaje Escolar. Editorial Castellanos, México, 2000.
- ✓ NEILL, A. S. Hablando sobre Summerhill. Editores Mexicanos Unidos, México, 1980.

- ✓ PALACIOS, Jesús. “Reflexiones en torno a las implicaciones educativas de la obra de Vigotski” en: UPN. Génesis del pensamiento matemático en el niño en edad preescolar. (Antología básica), SEP, México, 1996.
- ✓ PAPALIA, Diane E. et. al. Psicología del desarrollo. Editorial McGrawhill, Colombia, 2002.
- ✓ PIAGET, Jean. “La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995.
- ✓ PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia. Editorial Grijalbo, Barcelona, 1993.
- ✓ SEP. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. SEP, México, 1992.
- ✓ SEP. Programa de Educación Preescolar. SEP, México, 1992.
- ✓ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. Portal SEP. <http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/curriculum/PREESCOL.PDF>
- ✓ SEP. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Departamento de Educación Preescolar, México, 2004.
- ✓ VIGOTSKY, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Grijalbo, Barcelona, 1979.
- ✓ VIGOTSKI, L. S. “El papel del juego en el desarrollo del niño” en: UPN. El juego. (Antología básica), SEP, México, 1995

- ✓ VIGOTSKY. L. S. La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico. Editorial Coyoacán, México. 2001.

- ✓ WOOLFOLK. Anita, E. y MCCUNE, Nicolich Lorraine. “Concepciones cognitivas del aprendizaje” en: UPN. Teorías del aprendizaje. (Antología), SEP, México, 1993.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ✓ DUVIGNAUD, Jean. El juego del juego. Editorial F. C. E., México, 1984.
- ✓ FARRE Martí, Josep Ma. et. al. Enciclopedia de la psicología. Editorial Océano, España, 1985.
- ✓ PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Editorial F. C. E., México, 2002
- ✓ MAUDIRE, Paulette. Los exilios de la infancia. Editorial Paidotribu, Barcelona, 1988.
- ✓ PEREZ, G. Angel I. et. al. Lecturas de aprendizaje y enseñanza. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1988.
- ✓ WOLKOWIEZ, Diana. “En torno al juego” en: Clemencia Baraldi Jugar es cosa seria. Educ. Homo Sapiens, Argentina, 2000.

HEMEROGRAFÍA

- ✓ BERTELY, B. María. “Cascarita Callejera vs. fútbol de liga”. ¿Dos posibilidades de socialización para los niños? En: Revista Cero en conducta. Año 2, número 8, marzo-abril de 1987, México.
- ✓ D` AGOSTINO, Micheline. RAIMBAULT, Anne- Marie. “El juego en el desarrollo del niño” en: Revista Psicología. El juego. Editorial Gedisa, julio – agosto 2002, México.
- ✓ ECHEVERRÍA Canto, Laura. “Una aproximación al debate entre Piaget y Vigotsky en torno al desarrollo del proceso de construcción del conocimiento” en: Revista de educación sociedad y cultura consentidos. Editorial colectivo cultural De Nadie, No. 7. enero – abril 2004, México.
- ✓ JARDÓN Ledesma, Diego Sergio. “¿Conductismo o constructivismo?” en: Revista Educativa. Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social. No.11. Julio – Octubre de 1998, México.
- ✓ PANSZA, Margarita. “Una aproximación a la epistemología genética de Jean Piaget” en: Revista Psicología. Editorial Gedisa, 2000, México.

*“De todas las cosas en el mundo,
nada es tan hermoso como un niño
cuando da algo. En cualquier pequeñez
que dé el niño te da el mundo. Te abre
el mundo, como si fuera un libro que
nunca habías podido leer. Un niño
tiene tan poco para dar, porque nunca
sabe que te da todo”*

Antonio C. Castañeda