

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA
SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 25 A

**“EL JUEGO COMO RECURSO PARA LOGRAR APRENDIZAJES
SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL
PREESCOLAR”**

MARIA CATALINA LEDESMA ANDRADE

CULIACÁN ROSALES, SINALOA, DICIEMBRE DE 2005

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 Justificación
- 1.3 Delimitación
- 1.4 Objetivos

CAPÍTULO II.

REFERENCIAS TEÓRICAS QUE EXPLICAN LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO PARA LA ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.

- 2.1 Concepto de juego
 - 2.1.1 Juego libre
 - 2.1.2 Juego de reglas
 - 2.1.3 Juego de trabajo
- 2.2 Caracterización de los sujetos
 - 2.2.1 Caracterización psicológica general
 - 2.2.2 Ubicación del niño de preescolar
 - 2.2.3 Características sociológicas
- 2.3 Relación entre juego y aprendizaje
- 2.4 El aprendizaje significativo
- 2.5 La práctica docente y el juego como recurso para lograr el aprendizaje
 - 2.5.1 El juego como instrumento educativo
- 2.6 El programa de preescolar
- 2.7 Caracterización del juego en el programa de preescolar

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se refiere a la importancia del juego en el aprendizaje del niño preescolar, ya que, como se dice posteriormente, es una actividad de gran importancia para las educadoras, porque por medio de él, se facilita el trabajo o actividades a desarrollar, de las cuales se obtienen mejores resultados, ya que aparte de diversión hay motivación, de donde surge el aprendizaje significativo.

Este trabajo consta de dos capítulos, que son: el planteamiento del problema, mismo que lo conforman los antecedentes, justificación, delimitación; así como sus objetivos, que en general llevan como propósito ayudar a quienes lo necesiten a través de estrategias u opiniones personales de acuerdo a lo investigado y en lo particular, como formación propia para mejorar la práctica docente, así como también para obtener el título de Licenciado en Educación, al haber concluido esta carrera en la Universidad Pedagógica Nacional.

Como segundo capítulo está el marco teórico, el cual lo conforman siete apartados y sus subtítulos, como: concepto de juego, caracterización de los sujetos, relación entre juego y aprendizaje, el aprendizaje significativo, la práctica docente y el juego como recurso para lograr el aprendizaje, el programa de preescolar, caracterización del juego en el programa de preescolar; mismos que se encuentran posteriormente bien detallados en explicar el concepto y mensaje de cada uno de ellos, donde se retornaron los autores como Piaget, Vigotsky, Ausubel, entre otros, que en términos generales, hablan de aprendizaje significativo y su importancia de obtenerlo por medio del juego, y por último, las conclusiones y bibliografía agregándole anexos como evidencias del trabajo realizado.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES

En la educación el objetivo es proporcionar una formación integral al niño. dentro de esta formación se encuentran los conocimientos que el niño adquiere, conocimientos que sean significativos para él mismo, donde comprenda, analice y reflexione para lograr buenos aprendizajes que le sirvan y los tenga presentes por mucho tiempo y una de las herramientas que se considera para que esto suceda, es por medio del juego, ya que es un arma muy importante para el niño, la cual se puede utilizar para lograr su atención e interés y alcanzar lo que nos propongamos como maestros sabiéndolo manejar, ya que en preescolar es un poco más complicado lograr la atención del niño por mucho tiempo, nada más explicando los temas sin aseguramos que va asimilando los conocimientos que se están tratando y los va comprendiendo.

Por eso es importante que se maneje el juego como una buena herramienta para un mejor aprendizaje en preescolar, aunque hay muchos padres de familia que consideran el juego "como un juego", que critican, sin comprender que respecto al mismo, sus hijos es como aprenden y obtienen cada día mejores resultados, y esto no es una opinión personal nada mas, porque de acuerdo a entrevistas a profesores de preescolar que se realizaron respecto al juego, se llega a la conclusión que es un factor importante que influye mucho en el aprendizaje del niño y se asegura que, por medio del mismo, se logran los objetivos propuestos para cada día de trabajo; el cual va de la mano con el aprendizaje del niño, hasta que éste pasa a etapas más maduras donde no se ocupa tanto el juego para un aprendizaje o atención de mayor calidad.

Este trabajo se respalda con algunas entrevistas a educadoras y docentes que enfrentan día con día la problemática de lograr buenos aprendizajes, la misma problemática se puede encontrar en otras investigaciones, ya que otras alumnas de UPN, se han preocupado por investigar dicho tema, como es el caso del estudio realizado por María Rosalía Gaxiola Moreno, et.al; quiénes llevaron el proyecto del juego y finalizaron con buenos resultados. Al igual que estas personas, entre otros factores se considera que es el más sobresaliente en todo grupo, ya que no se observan buenos resultados si no se mezcla el juego con los temas o estrategias de aprendizaje para lograr los objetivos propuestos de

cada día, porque de acuerdo a los diarios hechos al finalizar las clases, se puede dar cuenta que cuando no se involucra el juego en las estrategias de la clase, no hay la misma motivación, la misma chispa al desarrollar las actividades con los niños.

Como se muestra en la síntesis a continuación presentada del diario de campo realizada el día miércoles 20 de octubre de 2004 en hora del receso. *"En lo personal se sintió bien el día que los niños estuvieron entusiasmados y motivados en el receso, compraron y se puso en práctica el juego de los elefantes y es un juego que les gusta mucho"*.

Y no da el mismo resultado que cuando se involucran las actividades mediante el juego para mejorar los aprendizajes en los niños y más que nada la comprensión en ellos, es por eso que surge motivación para investigar respecto al juego para un mejor aprendizaje en preescolar ya que se observan problemas en los niños al momento de desarrollar las actividades. Y así mismo crear conciencia en los padres de familia para que comprendan la importancia del juego, y que jugar en preescolar no es un juego simplemente, sino que es una actividad que ayuda a favorecer los aprendizajes significativos en los niños.

1.2 Justificación

Lo que motiva a desarrollar este trabajo, es la preocupación por el aprendizaje en los niños ya que se busca tener más herramientas e información respecto a esta problemática, porque es un aspecto sobresaliente y está presente en cada actividad a realizar, ya que los niños no prestan la misma atención e interés cuando es un juego a "X" tema, lo cual a veces agotan la paciencia del docente porque se dificulta lograr su atención a dichas actividades como matemáticas, escritura, etc. Temas que les son de suma utilidad para su vida diaria y para las siguientes etapas de su formación como persona útil a la sociedad.

Como resultado, dicha investigación servirá para la formación profesional propia en la vida diaria y mejoras en la práctica docente y así ayudar a quienes lo necesiten.

1.3 Delimitación

De lo anteriormente expuesto en el antecedente y efectuados los análisis a las herramientas de investigación, entrevistas y diarios de campo y llegado a las conclusiones en cada una de ellas, la problemática se delimita de la siguiente manera: "El juego como recurso para lograr aprendizajes significativos en los niños de preescolar", mismo que se detecta en el jardín de niños "Juan de Dios Batiz Paredes", ubicado en el Ejido 15 de septiembre del municipio de Salvador Alvarado, Sinaloa, en el que se pretende hacer una reflexión crítica sobre las formas como se está utilizando el juego en la práctica docente durante el ciclo escolar 2004-2005. Para hacer el análisis de la problemática, se abordan autores como: Piaget, Vigotsky, Ausubel, entre otros, que dan cuenta de los procesos seguidos por los niños al jugar y al aprender.

1.4 Objetivos

General:

Realizar una investigación sobre el juego como recurso para lograr aprendizajes significativos en los niños de preescolar.

Específicos:

- Buscar elementos teóricos que permitan entender el juego como recurso para el aprendizaje en los niños.
- Hacer una reflexión crítica sobre la práctica docente y la posibilidad de transformarla.
- Proponer el juego como estrategia para lograr mejores aprendizajes.

CAPITULO II

REFERENCIAS TEORICAS QUE EXPLICAN, LA UTILIZACION DEL JUEGO P ARA LA ADQUISICION DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

2.1. Concepto de Juego.

El "Juego": en general es una actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por motivo extrínseco. Como experiencia particular, el juego es una herramienta muy útil por la cual se logra interés, atención y motivación, lo que da como resultados, aprendizajes significativos en los niños y ganas por seguir aprendiendo y asistiendo al preescolar.

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar, *"en el niño no solo es entretenimiento, sino un medio por el cual desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos, en su entorno espacio -tiempo, conocimiento de su cuerpo, lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento"*.¹

Diversos materiales de CONAFE mencionan que el juego es un recurso importante ya que *"los maestros del campo o de la ciudad, en donde quiera que estén, utilizan el juego como recurso de aprendizaje en especial con los preescolares y niños de primeros grados a los que hay que motivarlos e interesarlos y permitirles jugar durante todo el ciclo"*.²

De acuerdo a opiniones de docentes en labor, hay estrecha relación en los comentarios planteados respecto al juego ya que se dice que el juego no es nada más entretenimiento ó

¹ SEP. Dirección General de Educación Preescolar y Consejo Nacional Técnico de la Educación. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Primera edición, México, 1992, p. 16

² CONAFE. Aprender jugando. Editoriales de México, México, DF. 2000, p. 16

Pasatiempo si no por mínimo que sea el tiempo de juego. Aprendemos algo, lo cual lo vamos relacionando, conjugando y entendiendo cada vez más. Hay personas que no le dan importancia, teniendo antecedentes que cuando pasamos por las mismas etapas jugábamos y que en ocasiones lo hacemos todavía. Así como hay opiniones negativas, hay positivas y cada día más se va comprendiendo más su importancia. Como en los docentes de preescolar, que gozan de toda libertad para incluir esta herramienta en sus actividades diarias para lograr el objetivo. Y así hay mas entusiasmo y motivación en los niños por asistir al preescolar día a día ya que en los trabajos que realizan van involucrando el dinamismo, la creatividad y habilidades que van desarrollando, mismas que provienen del juego.

2.1.1. Juego libre.

Es cuando el niño juega sin temores, sin reglas, donde él manipula, descubre, imagina se concentra al jugar solo o con compañeros, sin imponer algún tipo de reglas solamente a lo que vaya surgiendo e inventando conforme se va desarrollando dicho juego, "libremente". El juego se manifiesta de manera natural espontánea, como una actividad continua que el niño realiza con mucho interés, de esta manera se puede llevar horas en dicho juego y no surge el aburrimiento, desinterés y desconcentración, sino todo lo contrario, da buenos resultados, ya que el niño a la vez que va aprendiendo, va desarrollando sus habilidades, mismas que se involucran y amplían en el nivel preescolar, aunque en este nivel, ya a los niños se les van imponiendo reglamentos tanto en las actividades como en los espacios que se les da para sus convivencias, donde ellos mismos aprenden a imponer normas o reglas en los juegos que realizan libremente.

2.1.2. Juego de Reglas.

Según Piaget:

...el juego de reglas aparece en los niños mayores de 5 a 6 años. Al final de este proceso evolutivo, lo importante como contenido del juego, pasa a ser la subordinación a las reglas y ceden unos a otros por que eso es lo importante; para que el niño sea capaz de esperar su turno, aceptar que perdió y respetar las reglas del juego, tiene que pasar por un largo proceso en el que, comunicándose con los demás aprenderá a aceptar el punto de vista del "otro" asegurando a la vez su individualidad.³

El niño preescolar en gran parte no acepta reglas, es muy egocéntrico y cada uno quiere imponer sus propias reglas y si no es como él dice, se enoja o sale llorando. Como se entiende, el niño preescolar está en la etapa difícil de obedecer reglamentos.

Aunque al final del nivel preescolar el niño empieza a entender y respetar reglamentos que se establecen entre el grupo o juegos que se realizan en el mismo, esto le sirve para cuando entra a la escuela primaria, va mas desenvuelto y preparado a adaptarse al trabajo que el maestro le pida que realice.

También entra conciente de que debe permanecer mas tiempo en el salón de clases que lo que permanecía en nivel preescolar, y de igual manera, tiene que entender que aquí las reglas y obligaciones que se le imponen son más formales y tiene que cumplirlas, a riesgo de que se le asigne una sanción por la norma quebrantada.

2.1.3. Juego de trabajo.

Es como antes se menciona, se nos dificulta como docentes imponer reglamentos para que se puedan llevar las actividades como se desea y el docente lo espera, ya que somos guías donde se desarrollan actividades, las cuales tiene que dejar aprendizajes significativos al niño, actividades que son reforzadas por medio del juego para lograr

³ Ibídem. p. 43

Atención, motivación y así surja el aprendizaje, mismas que dan resultados y ayudan al desarrollo en las habilidades del niño, así como lo confirman las educadoras encuestadas respecto al trabajo que desempeñan diariamente y que es necesario involucrarlo en cada actividad a estas edades, ya que es la manera mas fácil de lograr los objetivos propuestos satisfactoriamente y que de esta manera se refleje en los aprendizajes del niño conforme vaya pasando el tiempo.

2.2. Caracterización de los sujetos

Los sujetos estudiados son niños de preescolar, niños de 4 a 6 años de edad, en los que está presente el juego, egocéntricos, muy apegados a la mamá, con una estatura de 90 cm. a 1.10 m., un poco aislados a lo que la sociedad impone. Son muy creativos, imaginativos, hacen de cualquier objeto un juguete.

2.2. 1 .Caracterización psicológica general.

Según Piaget, los niños pasan por Estadios donde van cambiando su comportamiento: por ejemplo, pasan por el estadio sensorio motor que va del nacimiento a los 2 años de vida, donde el niño imita, refleja conductas de egocentrismo ó preocupación por uno mismo. Otro ejemplo es cuando el niño manipula objetos y los pone en su boca, de igual manera es en esta etapa cuando va apareciendo y poniendo en práctica el lenguaje. Después continúa el estadio preoperatorio, que va de 2 a 7 años, donde sus características son: la resolución de problemas; y el juego es muy imaginativo, y respecto al lenguaje, se caracteriza por su repetitividad, egocentrismo, imitación y experimentación; por ejemplo, el niño realiza en sus juegos lo que ha visto en la televisión y en su entorno, simula ser un héroe, artista, muñeco, hasta objeto, le da vida a los juegos, convierte una caja en su avión, auto ó su casa, etcétera.

Como siguiente, se menciona el estadio de operaciones concretas, de 7 a 11 años. Aquí es cuando están en primaria donde se observan grandes avances en la comunicación no egocéntrica y las relaciones sociales se hacen cada vez más complejas. Ejemplo: el niño sabe diferenciar el peligro al cruzar las calles, distingue lo bueno y malo de sus acciones, entre otros.

Por último, se menciona el estadio de las operaciones formales, de 11 a 15 años, y, hasta la época adulta. Las características que muestra es cuando el sujeto puede resolver problemas que exijan el uso de razonamiento proporcional, por ejemplo: resuelve exámenes de ecuaciones sin problema alguno, es activo socialmente, sus temas de conversación son variados y entretenidos.

El ser humano en la edad preescolar, empieza a desarrollarse y formarse en todos los sentidos respecto al aprendizaje, es cuando descubre, manipula, observa, imita, construye y el solo está asimilando ideas de lo que percibe a su alrededor, mismo que le permite enriquecerse poco a poco. El niño es:

- Único e irrepetible (con sus propias ideas y opiniones.)
- Imaginativo y creativo.
- Centrado, honesto y curioso (cuestionante en su afán de descubrir el mundo que le rodea).
-

Sus características son acorde a la edad en la que se encuentran, que es de 4 a 6 años, las cuales se deben respetar, ya que el niño va por etapas, que según lean Piaget, el niño preescolar se encuentra en el estadio preoperatorio (de 2- 7 años). En este estadio presenta las siguientes características:

- Predomina el egocentrismo.
- Hay un incremento del lenguaje y del pensamiento simbólico.

- La centración (presta atención a la parte de trabajo que le interesa, pero no al todo) predomina, por sobre la descentración, (percibir el todo y todas sus partes) y caracteriza la percepción y el pensamiento de los niños de este nivel, ya que produce imágenes mentales de situaciones y cosas estéticas mas bien que de procesos y transformaciones irreversibles del pensamiento. (puede pensar de una manera, pero no a la inversa, de lo objetivo a lo abstracto, pero no de lo abstracto a lo objetivo, por ejemplo contar o decir letras del abecedario, estando los signos presentes)

Como características se pueden señalar también las siguientes:

- El niño preescolar es muy extenso en sus opiniones hasta sentir quedar satisfecho y claro con lo que comentó o explicó.
- El niño siempre es alegre y con gran interés por aprender cosas nuevas que lo hagan sentir motivado y con ánimos de seguir descubriendo, excepto cuando su salud es afectada.
- Respecto a las actividades que realiza, involucra su afecto y pensamiento, ya que por medio de ellas comunica sus necesidades y forma de sentir.
- El niño no siempre es la perfección del preescolar, tanto es noble como impulsivo, se enfrenta, reta, necesita pelear para medir su fuerza; es competitivo. Negar estos rasgos implica el riesgo de que expresen en formas incontrolables. Mejor se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones.
- El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y así experimenta curiosidad por saber. Poco a poco irá descubriendo y aprendiendo por sus cuestionamientos, ya sea a sus padres, maestros, entre otros, en las actividades de grupo o compañerismo del mismo.

Estos y otros rasgos surgen y se manifiestan a través del juego, lenguaje y creatividad en sus mismas actividades que realizan y de las cuales van surgiendo dudas.

2.2.2. Ubicación del niño de preescolar.

El niño se encuentra en la etapa preoperatoria que es de los 2 a 7 años. Aquí el niño no usa la lógica si no el razonamiento donde aprende la realidad tal y como se da conforme la está viendo, en esta etapa aparece el pensamiento simbólico, donde el niño es creativo, que imagina una escoba como si fuera un caballo, imita lo que ve, el niño empieza a tener nuevos tipos de relaciones con los adultos y con otros niños. *"Del año y medio ó dos años, el niño empieza a tener capacidad para representar, es decir, para hacer presente lo que está ausente a través de un símbolo; el juego simbólico adquiere una gran importancia y va a permanecer más allá de los cuatro años".⁴*

Al jugar el niño, se involucran todas las áreas de su persona: su cuerpo, inteligencia, afecto, etc. En esta edad es creativo, egocéntrico y en ocasiones compartible, es un poco desordenado, comunicativo, empieza a involucrar el juego de reglas pero como él quiere, sin aceptar las opiniones de sus compañeros, rodea, participa y opina como él cree y piensa, defiende su idea. A esta edad es muy sorprendente e interesado por saber todo respecto a lo que pasa a su alrededor, cuestiona mucho a personas mayores, no se conforma con una sola respuesta, sino que quiere una explicación bien detallada hasta que lo conforme y quede claro y comprendido, imita a maestros, padres y personas que le rodean.

2.2.3 Características Sociológicas

De acuerdo al programa de educación preescolar, se menciona que:

...en la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego, los niños exploran y ejercitan sus

⁴ Ibídem. p. 39

*competencias físicas, idean y construyen situaciones de la vida social y familiar en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.*⁵

Por ejemplo, conforme va pasando el tiempo desde que inicia la educación preescolar el niño se empieza a socializar con sus compañeros, maestra, etc. Hasta finalizar con 1 sociedad ajena al preescolar, el niño se vuelve muy inquieto, cuestionante con la gente despierta el interés por saber cada día más. Empieza a imitar a su familia, animales, medios de transporte, etc. Es más abierto y menos cohibido, convive más con el medio social que en preescolar, todo esto se califica como logros de competencias, las cuales son habilidades: desarrolladas que se muestran como aprendizajes y avances significativos en el niño, mismas que se toman en cuenta al medir el aprendizaje en cada evaluación bimestral, que va desarrollando a la largo del ciclo escolar.

2.3. Relación entre juego y aprendizaje

Según el programa de educación preescolar reciente nos dice qué:

*El interés se muestra en estados psicológicos particulares, caracterizados por la atención focalizada, prolongada, no forzada y se acompaña de sentimientos de placer y concentración. En las niñas y los niños el interés es situacional, es decir, se genera por las características de ciertos estímulos. Como tendencia dinámica y cambiante, el interés emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que plantea cierto grado de incertidumbre. El cual genera motivación y en ella se sustenta el aprendizaje.*⁶

⁵ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. SEP. México, DF. 2004. p. 36

⁶ Ibidem .p.34

Juego y aprendizaje van de la mano ya que en los niños de edad preescolar sin el juego no hay buenos aprendizajes y los docentes para lograr aprendizajes deben enfocarse al juego ya que es del interés del niño en esta edad. Como lo marca a continuación el programa donde se menciona que, en general los aprendizajes de los niños abarcan simultáneamente distintos campos del desarrollo humano; sin embargo, según el tipo de actividades en que participen, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico, y es preciso insistir en que las competencias planteadas en cada uno de los campos formativos se irán favoreciendo en los pequeños durante los tres grados de educación preescolar.

Ello significa que, como inicio de la experiencia escolar, *"los niños más pequeños requieren de un trabajo pedagógico más flexible y dinámico, con actividades variadas en las que el juego y la comunicación deben ser las actividades conductoras, pues propician el desarrollo cognitivo, emocional y social"*⁷ ., mismo que mantiene motivado al niño por crear, aprender y descubrir cada día habilidades y cosas nuevas. Este aprendizaje, se puede considerar real aprendizaje, porque el sujeto va interiorizando lo que considera útil, es decir, el comportamiento que es aplicable en la vida cotidiana.

Es importante que el docente mantenga el interés de los niños por medio del juego, para que se logren aprendizajes significativos, donde el niño asimile, compare y relacione su entorno social y educativo y así ir desarrollando las competencias que el programa nos marca, para que el niño se interese, el docente primeramente debe sentirlo, mostrar la alegría en el rostro, y cada actividad que se prepare, llevarla a cabo con dinamismo y chispa para que no se acabe el interés, sino por el contrario, surjan mas ganas en el niño preescolar por asistir diariamente y aprender cosas diferentes a cada momento.

⁷ SEP. Op.Cit. p. 47

Sin embargo la primaria ha legitimado su espacio pedagógico, como un lugar donde los niños sí van a aprender y no a jugar, hace una total descalificación del juego en lugar de abrirle sus espacios y darle un poco de seguimiento a los métodos de preescolar, ya sea para acoplar a los niños egresados del nivel anterior, para que no sientan tanto el cambio, como también para intervenir por medio del juego en algunas actividades y darse cuenta en los resultados, que aquí, el juego no es diversión, sino generador de aprendizaje realmente significativo, en comparación a otros métodos, que tal vez se queden cortos en lo relativo al juego como estrategia dentro de la educación.

Se ha señalado, cómo el jardín de niños ha establecido su diferencia con la primaria organizando sus tareas en relación a los juegos y transformando esta actividad esencial en "métodos", donde las diferentes actividades se disfrazan de "juegos" o de "juguemos a...". Es importante insistir en ello porque, en pocas palabras, esta forma de asumir el juego, que se ha institucionalizado y escolarizado impide a los niños acercarse al sentido de lo que es jugar y la función que tiene, distorsiona la posibilidad de considerar en la organización escolar un equilibrio entre las actividades que son propiamente de enseñanza y el espacio para jugar, y sobre todo, de transitar en el mundo de la creación, en los límites entre la fantasía y la realidad. Esta reflexión no es simple; no jugar, va en disminución de la constitución del sujeto en su desarrollo simbólico.

La idea de los contenidos y la escolarización al interior de esta cultura pedagógica, pareciera agredir una especie de sentido originario que rompe con algo agradable y hace incompatible pensar en una enseñanza seria y profunda y en una formación profesional con estas mismas características. Esto implica dejar de reconocer a los niños como chiquitos incapaces, "tontos" y a quienes hay que resolverles la vida porque "no entienden". Estos estereotipos han impedido lamentablemente el placer enorme de dialogar con los niños en su propia lógica y posibilidades de aprender de sus pensamientos cuando intentan comprender el universo físico y social en que vienen; todavía se observa en algunos espacios de preescolar, que educadoras realizan esa forma tradicional de escolarización o primarización, en la mayoría de los casos totalmente mecánicas y repetitivas de enseñar a los niños, por ejemplo a leer ya escribir, a sumar y restar, aprender idiomas o aprender computación.

La escolarización en el nivel preescolar desde el marco constructivista, está lejos de estas ideas. Hace intervenir el concepto y desarrollo de la autonomía infantil como herramienta para el desarrollo de todas sus capacidades, asume la construcción de conocimientos como un valor y derecho legítimo desde las primeras edades y da un peso fundamental al acto de jugar. Estas ideas se apoyan justo en las características infantiles y en el conocimiento del objeto de enseñanza; de esta manera es posible crear un espacio didáctico para que ocurran las experiencias educativas y para orientar la intervención docente.

2.4. El aprendizaje significativo.

Para que surjan aprendizajes significativos, según la teoría de Ausubel, se hace necesario: que los docentes sean poseedores de conocimientos, que permitan desenvolverse al ritmo de los cambios dentro de las aulas de manera que propicien en los alumnos aprendizajes realmente significativos que promuevan la evolución de sus estructuras cognitivas, mismas que el autor plantea como estructura cognitiva previa como se le conoce al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento, así como su organización, cantidad de conocimientos del alumno, al igual que su estabilidad.

Para que el aprendizaje sea significativo y de gran aprovechamiento para el alumno no se puede iniciar con mentes en blanco, sino lo contrario, partir de sus experiencias e interés, lo cual dará como resultado, mejor comprensión, motivación y sobre todo el cumplimiento del objetivo: si se lleva todo en orden y es comprendido por el maestro que lo planea, en sus actividades diarias como recalca el autor a continuación; " *Ausubel resume este hecho con el epígrafe de su obra de la siguiente manera: si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor mas importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe, averígüese esto y enséñese consecuentemente*".⁸

⁸ Aprendizaje significativo ,en <http://monografia.com/trabajos6/apsi.shtml>

Como se menciona anteriormente, el maestro debe estar bien enterado de lo que el alumno sabe y de ahí enseñar consecuentemente, ya que éste se sentirá familiarizado, dentro de su mundo, mismo que le permitirá la asimilación y comprensión, donde surgirá el aprendizaje significativo, dicho así porque tendrá significado y motivación para seguir aprendiendo, lo cual no dará lugar a la distracción ó aburrimiento, ya que se le facilita al alumno opinar, participar e interactuar más en dichas actividades que le dejan mayor comprensión en las mismas.

El aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico están ligados entre sí, ya que el primeramente mencionado ocurre cuando una nueva información se conecta con la información que ya existía en la estructura cognitiva, misma que el niño trae bien comprendida o practicada y es cuando se le llama aprendizaje significativo, porque hay significado para el niño y no se olvida fácilmente. En cambio el aprendizaje mecánico ocurre cuando no hay conexión con la estructura cognitiva, por ejemplo los conocimientos del niño que se apoyen con la que está presente para poder comprender o procesar, Como son las formulas de física, que sí le sirven, pero se tiene que mecanizar para cumplir por ese momento o situación aunque en un futuro se olvide.

Esto, no afirma que el aprendizaje mecánico no sea importante, sino lo contrario va de la mano con el aprendizaje significativo ya que a veces es necesario en algunos casos, por ejemplo, en la vida diaria se producen muchas actividades y aprendizajes como los juegos al aprenderlos por primera vez, al igual que una canción, etc., después de práctica se asimila como estructura cognitiva.

De acuerdo al aprendizaje significativo Ausubel distingue tres tipos como: aprendizaje de representaciones que es cuando el niño asimila y relaciona de mente a objeto como pelota-nombre y pelota-objeto. Y por segundo punto aprendizajes de conceptos donde el niño avanza o amplía su vocabulario y conocimiento entre muchas pelotas, colores, tamaños y afirma que se trata de una pelota aunque vea muchas diferentes en cualquier momento. Y por tercer punto está el aprendizaje de proposiciones éste ocurre cuando hay asimilación y comprensión, lo cual se enlaza con la estructura cognitiva del

alumno, mismo que queda familiarizado en sus conocimientos, lo cual pasa a ser un aprendizaje significativo para el niño.

El aprendizaje subordinado surge cuando una nueva información se dirige hacia los conceptos previos de la estructura cognitiva del alumno, por ejemplo cuando el maestro se baja al nivel de comprensión del mismo y está relacionado con lo que a él le rodea, interesa y sabe. De esta manera surge dicho aprendizaje y así existen diferentes conceptos cada vez mas elevados, que llevan un desarrollo, los cuales el niño atraviesa etapa por etapa en su aprendizaje.

Este concepto, como los anteriores, son de suma importancia para tenerlos presentes a diario. Si se quiere obtener resultados de grato interés tanto para los maestros como para los alumnos, es necesario llevar una buena relación y documentarse de acuerdo al interés del niño o relacionarlo al mismo. Porque para que haya aprendizaje y comprensión, tiene que conectarse dicha información con la estructura cognitiva o con los saberes que el niño ya trae bien estructurados, comprendidos y practicados, mismo que se menciona anteriormente; y no se debe olvidar que para lograr el aprendizaje significativo con interés, se debe relacionar lo que se quiere enseñar, con lo que el niño vive, practica y le rodea diariamente.

Cuando el niño va aprendiendo por medio de la comprensión, adquiere un aprendizaje duradero y no pasajero ya que dichos aprendizajes se enriquecen más cuando se relaciona o los relaciona con el medio que le rodea, bajándose al nivel de acuerdo a lo que vive, observa y manipula, y al mismo tiempo practica lo que aprende.

La importancia de los mismos, lleva como objetivo que el niño obtenga cada día más conocimientos para que lo ayuden en su educación presente y futura, tenga más facilidad y motivación por seguir estudiando. Por ejemplo como lo marca el programa:

La capacidad de argumentar o la de resolver problemas se inicia en el jardín de niños, pero constituyen también propósitos de la educación primaria y de los niveles subsecuentes; siendo aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros donde se pretende que piensen, se expresen, por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etc. Para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.⁹

Como arriba se menciona, se pretende que el niño se incorpore con éxito al medio social conforme va viviendo y en un futuro sea una persona de bien, que esté preparado y ayude a quienes lo necesiten, es en el jardín de niños, donde los sujetos escolares empiezan a conformarse como transformadores del medio que los rodea, por lo cual, un aprendizaje memorístico y con enfoque conductista, solo traerá como consecuencia, que el sujeto no pueda enfrentar los retos que la sociedad moderna le demanda.

2.5. La práctica docente y el juego como recurso para lograr el aprendizaje

Para Freud y Erikson *"El juego es una función del yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. El propósito del juego consiste en alucinar un dominio yoico y, no obstante, también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real"*.¹⁰ Por ejemplo: que el niño re invente el mundo que quiere, lo que quiere cambiar y el mensaje que no está dando por medio del juego, aunque en ocasiones por medio del mismo, crea ideas de qué o por qué le gustaría que se le obedeciera cuando él quiere dominar. También, como antes se menciona, hacer su propio mundo, quitar o poner lo que le gustaría, por ejemplo, lo dice al limitar lo que ve y lo que siente, es una situación que le está afectando y nos pide cambiar esas actitudes o mejorar. Mencionan que *"El adulto que juega pasa a otra realidad; y el niño que juega avanza hacia nuevas*

⁹ SEP Programa de Educación Preescolar 2004. México, D.F. p.22.

¹⁰ E. H. Erikson. "Juguetes y razones". En Antología Básica El Juego. UPN. México. 1996. p 34.

etapas de dominio" ¹¹ y propone que *"El juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planteamiento"* ¹²

En la antología "el juego" de la LE 94, UPN, se menciona que el valor fundamental del juego didáctico consiste en que desarrolla la independencia y la actividad del pensamiento y del lenguaje de niños.

También qué: *"el juego es de gran importancia en la vida del niño, el juego y su organización son la llave de la educación del niño en; el juego se forja la destreza, agudeza, serenidad, la actividad. El juego es una escuela de relaciones para el niño"*. ¹³

Menciona que la educadora debe utilizar el juego como medio de comprensión para el niño. Para llegar a un aprendizaje quien lo debe saber manejar en las actividades ya que como puede dar resultados positivos, los puede dar negativos, ya sea por la creatividad y motivación que ésta demuestre para mantener al niño activo y guiarlo para lograr los objetivos que haya propuesto, al igual como para ponerle más atención a lo que representa en el juego y afecta en sus actitudes y desenvolvimiento de aprendizaje dentro del aula, respecto al grupo y maestro, como en el trabajo diario.

2.5.1 El juego como instrumento educativo

Antes se pensaba, que el juego era como una acción libre y espontánea que surgía de la vida misma y para compensar el tiempo; según Ausubel, ahora está demostrado que el niño aprende más, cuando lo hace en un contexto de juego, ya que esta situación no la percibe como agresiva, imperativa u obligatoria, el juego puede ser libre, pero a la vez con la finalidad de que surja el aprendizaje, según lo demuestra la siguiente idea del autor sobre lo antes comentado:

¹¹ B. Nikitín. "Juegos inteligentes". En Antología Básica El Juego. UPN. México. 1996. p. 181.

¹² E.H Erikson. Op.Cit. p. 40.

¹³ Ibídem. P. 34

*El juego es intrínseco al hombre y un elemento fundamental en el aprendizaje, la pedagogía moderna utiliza el juego como organizador del proceso de enseñanza / aprendizaje y en base a él se estructuran elementos cognitivos que se articulan en unidades superiores de conocimiento.*¹⁴

Como diversión y como estrategia para el aprendizaje, el juego es una de las actividades que el maestro toma como herramienta en sus propósitos a desarrollar: el desenvolvimiento, motivación y aprendizaje que vaya obteniendo al ir desarrollando dichas actividades, mismos que le preocupan; aunque no se niega que el niño puede durar tiempo jugando y no muestra desinterés o aburrimiento por el mismo, lo cual el maestro debe tener presente al tomar en cuenta a los niños de edades tempranas en sus características fisiológicas, así como sus necesidades lúdicas.

Para que un juego dé los resultados que el maestro espera, tiene que estar bien estructurado y planificado, debe tener objetivos que sirvan para adquirir conceptos y desarrollar procedimientos al momento del juego o al evaluar.

Según Ausubel, en el proceso de enseñanza-aprendizaje es recomendable utilizar la concepción constructivista del aprendizaje donde influyen ideas de diferentes teorías, fundamentalmente las de Piaget y Vigotsky, las cuales, a grandes rasgos consideran que el conocimiento no se debe transmitir construido o elaborado, sino que debe ser construido por los propios alumnos, mismos que, independientemente de su edad o nivel, no se limitan a adquirir conocimientos sino lo contrario, los construyen usando la experiencia previa para comprender y moldear nuevos aprendizajes ya su vez, permitirles ser cada vez mas autónomos para que ellos vayan descubriendo y aprendiendo., ya que el juego es la cosa mas evidente que existe.

¹⁴ El juego como recurso didáctico. En <http://www.efdeportes.com/>

Pero en esta teoría se hace destacar algo que ciertamente va unido al juego, de lo cual se puede prescindir sin dejar de ser juego: el trabajo del aula con el apoyo del juego para obtener mejores resultados de aprendizaje, como el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos, cuando realiza jugando ya no pregunta mas, el que juega, sobre todos los niños, no preguntan por qué, cómo, y para qué juegan. Jugar en el aula no es prohibido como se piensa, simplemente es un recurso de grata importancia que se utiliza para lograr los objetivos cada vez más con mejores resultados como a continuación se comenta que:

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia, sino que nos muestran, sin embargo cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego sin el significado que tienen éstas para el significado de la vida activa.¹⁵

El juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, lo esencial en el juego es que se basta así mismo, que descansa en sí y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones y también se pueden comprender los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con mas facilidad en la actitud lúdica.

Así como se sabe que hay personas que utilizan el juego parar otras operaciones o estrategias como los doctores para terapias, para la buena salud, los psicólogos como terapias para diagnosticar problemáticas en los pacientes y personas que la usan como pasatiempo y relajación.

¹⁵ Ibidem.

Existen muchas estrategias para lograr buenos aprendizajes como los juegos educativos que tienen como finalidad ofrecer al niño objetos susceptibles para favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad y atención, retención y comprensión del niño.

En cada juego educativo que se realice se debe tener la delicadeza, observación e interacción con la misma manipulación en dicho juego que se vea que interviene para que se muestre mas libre y real, pero sin dejar de lado el propósito de la actividad para lograrse favorablemente cada objetivo que plateé, el material debe ser ligero, poco luminoso y sencillo, debe ordenarse con facilidad y si el educador lo cree conveniente, el niño puede tomarlo y devolverlo a su sitio; preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos debe ensuciar lo menos posible. En dichas actividades los niños se encuentran motivados o se motivan al intervenir en estas actividades entendiendo por motivación, como el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta aún pareciendo sencilla, se trata de un fenómeno bastante complejo con una serie de conceptos como intereses, actitud, aspiración y rendimiento, etc.,.

La motivación no es una variable observable directamente, sino que tenemos que inferirla de manifestaciones externas de la conducta de los alumnos, por ejemplo observar aun alumno quieto y callado, puede interpretarse de formas muy distintas según el profesor, para uno puede significar que está atendiendo muy concentrado, mientras que para otro, puede interpretar que está distraído y pensando en otra cosa. Debemos tener en cuenta que la motivación es uno mas, nunca el único, entre los múltiples determinantes de la conducta de nuestros alumnos al igual que no hay una sola teoría que explique globalmente toda la conducta académica. Por lo mismo, se debe ser bien precavido y tomarlo pacientemente, interviniendo nuestros cinco sentidos porque como puede mostrar ventajas, también hay desventajas, ya que nada es perfecto en este mundo. y es el trabajo que tiene que desempeñar el profesor y los obstáculos que a veces llamamos problemas tomemos en

Cuenta que son de donde aprendemos, también nos dan aprendizajes significativos. Porque no fácilmente olvidarnos, sino lo contrario, los tenemos presentes para no caer en lo mismo o salir de ellos.

2.6. El programa de preescolar

En el área de alternativas, el programa marca las actividades a desarrollar por medio de proyectos donde involucrarnos la bienvenida, pase de lista, honores, de acuerdo al día de la semana, el tema a tratar, ya sea del medio ambiente, familia, etc. Donde se cuestiona al niño (diagnóstico) y motiva para continuar con el tema hasta llegar a la búsqueda de información para finalizar reforzando dicho tema. Se continúa con el receso, higiene personal, cuento, trabajo, de acuerdo al tema antes visto, escritura, ficha, aseo general, friso (sí se desea buscar , otro tema), despedida y coro.

Los juegos son elegidos por los niños, y por el docente cuando los cree convenientes para apoyar algún tema cuando se considere el momento, ya que el docente tiene total libertad para incluirlo donde lo desee, como lo marca a continuación el programa de educación preescolar: *"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, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar".*¹⁶ Como se dice anteriormente la educadora tiene la libertad de planear actividades o involucrar en el momento de acuerdo al interés o espacio que el niño permita. También menciona que:

El programa tiene un carácter abierto; ello significa que es la educadora quién debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para los propósitos fundamentales. Igualmente, tiene la libertad de adoptar la modalidad de trabajo (taller de proyecto) y de seleccionar los temas, problemas o motivos para interesar a los alumnos y propiciar aprendizajes. De tal manera, los contenidos que se aborden sean

¹⁶ SEP. Programa de Educación Preescolar Comunitaria 2004. México. 2004. p. 36.

*relevantes en relación con los propósitos fundamentales -y pertinentes -en los contextos culturales y lingüísticos de los niños.*¹⁷

Respecto a la organización, lo marca como función social de la educación preescolar para una población de 3 a 5 años con propósitos fundamentales; características y potencialidades que se mencionan como competencias, las cuales se dividen en principios pedagógicos y formas de trabajo y evaluación; dichas competencias se comparten en 6 campos formativos, donde se le da importancia y peso, al juego como aprendizaje. Como antes se menciona, estos campos son para medir el aprendizaje de los niños, mismo que se mide por competencias y habilidades que el niño va desarrollando conforme va pasando el ciclo, el cual queda como antecedente en un porcentaje de aprovechamiento en dicho ciclo, para de ahí partir en el siguiente, ya sea la misma u otra educadora.

Algunos de los campos que se toman en cuenta en el programa reciente son los siguientes: El primer campo se nombra desarrollo personal y social; de ocho competencias que marca, tanto personal como impersonal, una de ellas dice: comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

El segundo campo es lenguaje y comunicación; éste se divide en diez competencias, entre las cuales, la segunda nos señala si utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

El tercer campo es pensamiento matemático, consta de ocho competencias, por ejemplo, en una de ellas dice que en el niño debe evaluarse, si éste utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.

¹⁷ *Ibíd*em p. 23

El cuarto campo se llama exploración y conocimiento del mundo, consta de 10 competencias, y la número 5 nos menciona, que se debe lograr si elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

El quinto campo es expresión y apreciación artística, consta de 9 competencias, la octava dice que se represente personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.

Por último está el sexto campo llamado desarrollo físico y salud que consta de 5 competencias donde nos menciona el juego en el primer punto, que dice: mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencias, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.

Estos campos tienen relación para lograr aprendizajes en los niños. Se distribuyen en diferentes actividades para lograr dichas competencias en las cuales se involucra el juego. Mismos campos que nos apoyan para evaluar el aprendizaje y desarrollo en el que va el niño.

2.7 Caracterización del juego en el programa de preescolar

El programa nos marca que la misión de educación preescolar se estructura en propósitos, los mismos que son como guía para el trabajo pedagógico, se favorecen mediante las actividades cotidianas. En la práctica los niños ponen en juego saberes y experiencias que no pueden asociar solamente a un área específica del conocimiento, estos propósitos se irán favoreciendo de manera dinámica e interrelacionada. Ello depende del clima educativo que se genere en el aula y en la escuela; y uno de sus objetivos es, que los niños sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración, de apoyarse entre compañeras y compañeros, de resolver conflictos a través del diálogo y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, también se menciona que, el juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

Se trabaja con un propósito específico al día, el cual se pretende cumplir; de tal manera se planean actividades, mismas que apoyen este propósito y así concluir con él, de acuerdo con lo que marca el programa; se trabaja en el ciclo con los propósitos u objetivos para acercarnos o cumplir un porcentaje de lo que se pide de acuerdo a las habilidades y aprendizajes que se desea desarrollar en el niño, esto depende de qué tanto se preste el grupo o la mayoría de los niños para cumplir con la misión que se nos encomienda, es por eso que el juego es un factor de suma importancia que interviene en las actividades diarias del niño, generando así nuevos conocimientos, los cuales los enriquecen día con día.

CONCLUSIONES

El juego es un recurso importante de trabajo dentro del aula, una estrategia muy útil en las actividades de cada plan diario, un punto exacto para lograr aprendizajes significativos en los niños, una forma para lograr la comprensión y motivación y así mismo el aprendizaje.

Como se pudo comprender, el juego es un factor importante en el programa; como se expone en los planteamientos de los autores mencionados en las explicaciones teóricas de este trabajo, para entender cómo se da el aprendizaje del niño; por lo cual se sugiere al lector docente, como una propuesta metodológica dentro del aula, como uno de los medios principales para lograr aprendizajes significativos; particularmente, en la educación preescolar, debido a la edad y etapas por las cuales atraviesa el niño en este nivel.

De acuerdo al presente trabajo, por investigaciones que se hicieron al respecto, se cree que se logró comprender y esclarecer algunas ideas respecto al tema. En lo general, se piensa que los objetivos planteados en un principio, fueron alcanzados, pues la investigación realizada sobre la forma de utilizar el juego en el aula, primeramente como una práctica sin sentido por parte del profesor de educación primaria, al no otorgarle ningún valor pedagógico, y desvincularlo de los procesos de enseñanza aprendizaje dentro del aula. Se rastrearon algunos planteamientos teóricos, que permitieron explicar, cómo es posible articular el juego como recurso didáctico, sin caer en una enseñanza fuera de sentido, al considerar esta estrategia como un mero "**juego intrascendente**", para ir logrando dichas propuestas e ir moldeando las prácticas docentes de los profesores de primaria, en los aspectos didácticos y metodológicos en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, en este trabajo se plantean elementos teóricos, que permitirán al profesor desempeñarse con más profesionalismo en su carrera, pues podrá articular el contenido gramático de las diferentes asignaturas, con el nivel cognoscitivo del niño, sus proceso de pensamiento, sus conceptualizaciones, en fin, con sus características psicológicas y sociológicas, y utilizar el juego como el eje articulador, entre sujeto y objeto de conocimiento, al momento de intervenir en el aula.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

CORRAL, Díaz Maria Susana. Reflexiones en torno a la asesoría técnico Pedagógica que realiza el conductor de desarrollo docente en preescolar). UPN. Culiacán Sinaloa 2002, 83 p.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA a. Área de trabajo. Un ambiente de aprendizaje. Primera edición México 1992.47 p.

-----b. Educación para la salud en el nivel preescolar. S/E. S/P
Septiembre 1993. 68 p.

-----c. Mitología de cuentos v leyendas para la preescolar-'
S/E. S/P septiembre de 1993. 83 p.

-----d. Programa de educación preescolar 2004. Primera edición México, D.F 2004.142 p.

-----e. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel Preescolar. S/E. México, D.F. Junio 1993. 152 p.

-----f. Manual del promotor Educativo. Edit Sep CONAFE..México.1995. 192 p.

-----g. Cuaderno de talleres para la instructora y el instructor comunitario CONAFE México 2003. 182 p.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Antología .El juego. Primera edición. México. 1995.265 p.