



UNIVERSIDAD

PEDAGOGICA

NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

PROPUESTA COMPUTACIONAL

**ORIENTACIONES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE
EN EL NIVEL PREESCOLAR**

TESINA

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

PRESENTA:

**Aurora Consuelo de la Soledad
Hernández Hernández**

ASESOR:

Maestro Raúl Cuevas Zamora

México D. F. diciembre del 2006

AGRADECIMIENTOS

A mi familia que con su amor y su apoyo me ha animado a continuar en este camino de crecimiento conjunto y muy especialmente a mi hija y a mi madre.

A mis queridos amigos y amigas con quienes he podido compartir mis ideas y han sido un gran apoyo para alentar mis búsquedas, muy especialmente a Blanca.

A mis apreciables profesores quienes buscaron despertar nuestro potencial para volcarlo en propuestas creativas:
Alberto Monnier Treviño
Rogelio de Jesús Orozco Becerra
Esperanza Montufar Vázquez
Raúl Cuevas Zamora

¿Será que percibimos que esas cosas que se llaman 'disciplinas', y que tenemos que enseñar, no son mas que tasas multiformes de colores, que deben estar llenas de alegría? Gracias a mis compañeros, ahora amigos: Margarita Pérez, Luz María Luna, Adriana Sosa, Silvia García, Paola Galicia, Mayra Rivera, César Ceres, Félix Madrid, Héctor Jiménez, Mauricio Montoya, Víctor Guzmán y Silvano Cabello.

INDICE

Introducción	1
Justificación de la propuesta	5
Objetivos de la propuesta	7
Cap.1 La práctica docente en el nivel preescolar	8
La formación de docentes en el nivel preescolar	8
Las teorías del aprendizaje que orientan la propuesta	19
El juego como generador del aprendizaje	26
Cap. 2. Manual de operación y sugerencias didácticas	35
El taller de orientaciones para la práctica docente	35
Requerimientos del equipo de cómputo y software	38
Instructivo de operación y sugerencias didácticas	38
Presentación del programa	39
El juego infantil	43
El poder de las palabras	56
La mente que calcula	69
Cap. 3. Protocolo de investigación	79
Presentación	79
Diseño de la investigación	82
Bibliografía	90
Anexos	93
Apéndice	112

No sabemos aún si la enseñanza auxiliada por computadora constituye por sí misma el sistema ideal de instrucción en la sociedad actual, pero estamos seguros de que no disponemos de mejor instrumento *para tratar de definir sobre bases científicas las condiciones necesarias para lograr un sistema ideal*

Claude Saury y Michel Scholl

INTRODUCCIÓN

A lo largo de mi experiencia como formadora de maestras para jardines de niños, he podido analizar en los planes y programas la información que orienta la labor docente y he hecho ver a las estudiantes lo que implica serlo. He procurado que aprendan los fundamentos necesarios para que lleven a cabo su tarea frente a grupo, que establezcan relaciones entre la teoría y la práctica y que desarrollen estrategias de observación, registro, análisis y reflexión sobre el proceso enseñanza aprendizaje en el que están inmersas.

El planteamiento de los planes y programas para la formación de docentes del nivel preescolar se enfoca en contenidos relacionados con campos específicos del conocimiento en los que se enfatiza la comprensión de los procesos de desarrollo infantil. La formación docente que realizan las escuelas normales apunta hacia las competencias que caracterizarán a las futuras maestras, es decir, buscar el logro de propósitos muy concretos centrados en la idea de utilidad social, de capacidad disponible para el desempeño profesional y de desarrollo personal. En este sentido se pretende que las futuras educadoras adquieran destrezas mentales, valorales, actitudinales y operativas para interpretar situaciones específicas y desempeñarse en ellas de manera inteligente. De tal manera que se pretende formar sujetos con una visión global del fenómeno educativo con la finalidad de que los nuevos profesionistas contribuyan a la resolución de problemas en el campo educativo.

Esta propuesta de formación docente determina la necesidad de formar profesores que entiendan que en la práctica docente confluyen infinidad de factores de diversa índole que requieren la propuesta de formas creativas de solucionar las situaciones que se presentan. Desde este punto de vista Díaz Barriga y Rigo (2000: p. 95) indican:

El conocimiento de los profesores se articula en tres planos el técnico (el “saber” o conocimiento psicopedagógico que abarca conocimientos teóricos y conceptuales), el práctico (el “saber hacer”, que implica el despliegue de habilidades estratégicas para la docencia) y el reflexivo (el “saber porqué” se hace algo, la justificación crítica de la práctica.)

La experiencia que surge a partir de vivenciar este fenómeno, dentro de las instituciones formadoras de maestras del nivel preescolar, lleva al análisis de las interacciones que se establecen entre el “saber” y el “saber hacer”, al tomar en cuenta las situaciones complejas que enfrentan las alumnas ante la necesidad de realizar su práctica docente con niños de 4 a 6 años de edad y de contar con elementos suficientes para el diseño de actividades didácticas.

Esta situación se traduce en cuestionamientos que llevan a un constante análisis de la tarea del “formador - enseñante” (Chehaybar 2003), entre ellos surgen preguntas como: ¿Cómo concretar aquellas metas de los planes y programas que son necesarias en la formación del alumnado? ¿De qué manera brindar los apoyos necesarios para responder a las características de la práctica en las instituciones de educación preescolar? ¿Qué posibilidades existen de actuar de una manera innovadora? ¿Cómo optimizar el uso de tecnologías educativas para orientar el trabajo?, entre otras.

En la formación de los futuros profesionales para la educación básica, los nuevos planes y programas de estudios se han centrado en definir rasgos generales de sus egresados al establecer las necesidades de conocimiento, competencias y valores deseables para su desempeño ante situaciones de docencia y se observa que en los dos primeros semestres se encuentran asignaturas de tronco común.

Aunque existen materias específicas para la formación de los futuros profesores de los niveles de educación preescolar y primaria se observan mapas curriculares afines en los cuales las prácticas escolares se inician de manera temprana.

Los programas de las asignaturas de los primeros semestres de la Licenciatura en Educación Preescolar, habitualmente orientan sus contenidos hacia aspectos generales de la formación profesional, por lo que se sientan algunas bases que habilitarán a las estudiantes para el desempeño de su profesión, pero que son insuficientes para asumir la tarea educativa en toda su complejidad para ejercer la docencia. Para iniciar a las futuras educadoras en el campo de la teoría y la práctica es necesario desarrollar en ellas una especial sensibilidad respecto a la docencia y crear plataformas para que comprendan los diversos factores que confluyen en la labor educativa y brindarles apoyos que les permitan proponer y diseñar estrategias apropiadas para favorecer el desarrollo infantil.

El problema que estimo conveniente abordar se relaciona con la formación docente de las futuras educadoras¹. Éste surge al considerar que *en los primeros semestres de la Licenciatura en Educación Preescolar, las alumnas disponen de muy pocos elementos teóricos y didácticos para iniciar la práctica docente en las instituciones preescolares y en consecuencia tienen dificultad para desarrollar actividades para trabajar con niños de 4 a 6 años de edad.*

Si bien, en el primer semestre se realizan prácticas de observación de un día en dos o tres instituciones del nivel preescolar y en el segundo semestre se realiza una práctica de tres días de observación a un jardín de niños y posteriormente otra práctica de cinco días de iniciación al trabajo docente en el mismo plantel, se percibe que las docentes responsables de los grupos suelen dejarlos bajo la tutela de las practicantes y se ausentan del aula durante periodos que oscilan desde

¹ La mayoría de estudiantes que cursan la Licenciatura en Educación Preescolar son mujeres, es por ello que utilizo en la redacción el género femenino.

escasos minutos hasta días completos (solicitan días económicos) y si permanecen en el grupo es para hacer participar a los niños en sencillas actividades que en muchas ocasiones no favorecen su aprendizaje y en consecuencia, el de las practicantes.

Como resultado de estas primeras experiencias de las estudiantes, cuando van a la práctica manifiestan un gran temor para abordar el trabajo con los niños (González 1993) y recurren a quien le tienen más confianza para preguntar ¿qué actividades didácticas pueden hacer para trabajar con el grupo asignado? O bien, ¿cómo pueden aplicar en la práctica lo que han aprendido en los aspectos teóricos estudiados? Ya que no cuentan con los suficientes elementos para el logro de los propósitos que plantea la Educación Preescolar. Aunado a ello, apenas se van integrando a las peculiaridades del trabajo de la educadora y a la dinámica de la tarea educativa. Consecuentemente, se les dificulta desarrollar actividades que den continuidad al trabajo iniciado por las educadoras y que contribuyan al desarrollo de los niños.

La posibilidad de desarrollar estrategias educativas que favorezcan los procesos de expresión y comunicación permite proponer como alternativa esta propuesta: *Orientaciones para la práctica docente. Juegos y actividades para el nivel preescolar* con apoyo de la tecnología computacional para brindar a la futura educadora algunas posibilidades de acción con su grupo de práctica, que la oriente en el diseño y desarrollo de actividades en las que, de una manera lúdica, generen la participación activa, la iniciativa, la creatividad, el descubrimiento y la interacción de los educandos.

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema que origina, delimita y justifica esta propuesta del programa computacional, así como el marco teórico y referencial que ubica a la educación preescolar como el punto de partida de la educación básica por lo que es necesario centrarse en la formación de las futuras docentes para el adecuado desempeño de su función.

En el segundo capítulo se aborda la propuesta de un taller alternativo a la formación de las educadoras que incluye un manual de operación y sugerencias didácticas que pueden ponerse en práctica durante la aplicación de la propuesta. El tercer capítulo contiene un protocolo de investigación que plantea la manera como se llevará a cabo la validación de la propuesta como una alternativa para mejorar la práctica de las estudiantes y para finalizar se presentan algunos anexos que complementan y apoyan a la propuesta.

Justificación de la propuesta

La formación inicial de los maestros es entendida como un momento que transcurre en un espacio y tiempo determinados en la vida del sujeto que desea ser un profesional de la educación, tiene que ver con la elección de una profesión y la preparación para el ejercicio de la misma. Se hace necesario ayudar a los futuros maestros a desarrollar un conjunto de teorías, supuestos y valores sobre la naturaleza del quehacer educativo y a estimular la elaboración de un pensamiento pedagógico capaz de interpretar la diversidad y complejidad de la realidad así como de orientar la actuación práctica.

En la formación profesional, el concepto de la práctica se refiere a la preparación de los alumnos para la ejecución en un ámbito determinado; el mismo concepto en el ámbito del profesor hace referencia a su participación en una variedad de situaciones debido a la complejidad que implica la idea de educar a seres humanos. Señala Ángel Pérez Gómez (1999: pp. 3-4) que:

La intervención inteligente en los problemas complejos de la práctica educativa no se deriva directamente de las proposiciones teóricas como considera la perspectiva racional, ni se reduce al dominio de las conductas previamente entrenadas y derivadas de la investigación científica como afirma la perspectiva técnica, ni puede restringirse la formación de actitudes y disposiciones de respeto al desarrollo natural de los alumnos como lo propone la perspectiva humanista. Requiere, más bien el desarrollo y construcción de esquemas flexibles de pensamiento y actuación que posibiliten el juicio razonado en cada contexto singular y la experimentación reflexiva de propuestas alternativas y fundamentadas.

Y complementa diciendo que los profesores tenemos la obligación moral de reflexionar e intervenir para que los alumnos aprendan a actuar conscientemente, de tal manera que en la formación de los futuros docentes es necesario buscar proyectos alternos a fin de estimular la reflexión teórica y la experimentación práctica.

A fin de brindar apoyo para que desde el inicio de su formación, las futuras educadoras cuenten con mas elementos para desenvolverse en sus prácticas escolares, y para crear y realizar actividades didácticas con niños de 4 a 6 años de edad, se propone desarrollar una alternativa pedagógica que brinde estrategias para orientar su labor docente, mediante el apoyo de un programa de computación educativo,

La temática que propongo abordar se centra en orientar el trabajo hacia la práctica docente con sugerencias de juegos y actividades para el nivel preescolar a partir de considerar al juego infantil como generador del aprendizaje y organizar experiencias propias del trabajo preescolar. Para ello se tomarán en cuenta las actividades que se desarrollan en el aula, la circulación y uso de los materiales educativos y la participación de los niños en los espacios de la escuela.

El empleo de la computadora para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje puede hacerse a través de su aplicación en modalidades como la tutorial a fin de obtener información básica para el diseño de actividades didácticas, el modo de solución de problemas a fin de que se busquen alternativas ante situaciones dadas que respondan a los programas educacionales, y el modo de juegos a fin de desarrollar las capacidades de razonamiento y prepararlas para la toma de decisiones. Será necesaria la elaboración de un manual que oriente su utilización.

Objetivos de la propuesta

Con el desarrollo de la propuesta del taller “Orientaciones para la práctica docente. Juegos y actividades para el nivel preescolar”, se pretende que el formador –enseñante de la Licenciatura en Educación Preescolar disponga de una estrategia didáctica de apoyo al área de acercamiento a la práctica escolar, que le permita:

- Contribuir al mejoramiento de la práctica de las estudiantes del segundo o tercer semestre, con la utilización de un programa computacional que posibilite establecer relaciones entre aspectos teóricos y su aplicación en el diseño de actividades didácticas apropiadas para niños de 4 a 6 años.

Las interacciones que se desarrollen con la computadora como herramienta didáctica que promueva el aprendizaje en dicho taller, permitirán a las estudiantes:

- Comprender y analizar algunas situaciones propias de la práctica docente y los procesos de aprendizaje en el nivel preescolar
- Elaborar propuestas creativas de intervención didáctica que respondan a las características de la realidad en que se desarrolla la acción docente.

El aprendizaje activo pretende alcanzar las bases del desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo, en él la actividad de aprendizaje está centrada en el estudiante. De este modo la experiencia de aprendizaje puede cambiar su actual forma estática por otra más rica y más dinámica.

Ranjit Makkun

CAP. 1 LA PRÁCTICA DOCENTE EN EL NIVEL PREESCOLAR

La formación de docentes para el nivel preescolar.

La formación de educadoras asume una doble perspectiva al considerar al docente en su etapa de formación inicial y al niño de tres a seis años de edad. En este sentido el plan de estudios de la Licenciatura en Educación Preescolar (LEP) se plantea recuperar los saberes y las experiencias que le brinda el acercamiento a la realidad educativa, de tal manera que le posibilite a las estudiantes intervenir propositivamente en las instituciones del nivel preescolar con la intención de contribuir a favorecer el desarrollo integral del niño.

En los criterios y orientaciones de orden académico que la Secretaría de Educación Pública propone para precisar los lineamientos que regulan los contenidos, la organización y la secuencia de las asignaturas y otras actividades establecidas en el plan de estudios, se definen las formas de trabajo académico y del desempeño del personal docente; entre dichos criterios se señala que “los estudiantes y maestros deberán disponer de medios tecnológicos para utilizarlos como recursos de enseñanza y aprendizaje y para apoyar su formación permanente” (SEP 1999: p. 28). Este rubro da pauta para establecer estrategias que favorezcan la creación de proyectos que den respuesta a las necesidades o demandas de la comunidad educativa y del propio plan de estudios. (Anexo 1)

En la formación inicial de las educadoras se consideran dos áreas de actividades que deben desarrollarse en estrecha interrelación, éstas son:

- Actividades principalmente escolarizadas, realizadas en la escuela normal: Está conformada por 32 cursos de duración semestral.
- Actividades de acercamiento a la práctica escolar: Se desarrollan en cursos de seis horas semanales con actividades que asocian el aprendizaje logrado en las distintas asignaturas con el conocimiento de la realidad. Incluyen el trabajo directo en los jardines de niños con estancias cortas en las que se preparan las acciones y se analizan las experiencias obtenidas.
- Una tercera área de actividades la constituye la práctica intensiva en condiciones reales de trabajo que se desarrolla en los dos últimos semestres y en ella las estudiantes se hacen cargo de un grupo con la asesoría continua de un maestro tutor. Esta etapa va acompañada de un seminario que les permite analizar y valorar su experiencia docente y uno más en el que elaborarán su documento recepcional.

Si bien el plan de estudios establece una relación entre las actividades escolarizadas y las de acercamiento a la práctica escolar, en la realidad cada materia tiene un programa determinado a seguir y con mucha frecuencia los docentes no logran establecer dichas relaciones, de tal manera que las estudiantes llegan a las instituciones preescolares con información aislada y ante los problemas que la práctica presenta, requieren de referentes que les ayuden a interpretar lo que se hace para tener elementos que fundamenten las acciones a realizar en las diversas situaciones que se les presentan.

El Área de Acercamiento a la Práctica Escolar

El plan de estudios parte de la idea de que los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para desempeñar el futuro trabajo docente se desarrollarán si se conoce la realidad de la vida escolar, si hay una relación directa con los alumnos y si se tienen experiencias de intervención educativa.

De este modo las estancias en los jardines de niños se convierten en experiencias formativas que propician el desarrollo de habilidades y competencias para la enseñanza; la sensibilidad para aprender la complejidad de la vida diaria escolar, particularmente el trato con los niños pequeños, y la madurez para encontrar el sentido a la profesión para la cual se forman los nuevos educadores. (SEP 1999, p. 74)

Estos espacios curriculares permiten adquirir una visión integral de la escuela sustentada en seis ejes de análisis:

- a. Las condiciones y la organización del trabajo en la escuela
- b. Las actividades que se desarrollan en el aula
- c. Las formas como se relaciona la maestra con los niños
- d. La interacción y la participación de los niños en los espacios de la escuela
- e. La circulación y uso de los materiales educativos
- f. La relaciones de las maestras y de la escuela con la familia y la comunidad

Introducir a las estudiantes normalistas a la práctica docente tiene como finalidad desarrollar las habilidades necesarias para el desempeño de su profesión, lleva como intención la edificación de puentes entre el mundo de la escuela y el mundo del trabajo, busca establecer relaciones entre la teoría, los procesos didácticos y la práctica docente. Acercar a las alumnas a las situaciones reales que enfrenta el docente en el contexto del aula y a la problemática que genera la práctica docente es una plataforma para construir un conocimiento didáctico integrador.

En la práctica que se realiza en los jardines de niños se logra establecer una relación entre la reflexión teórica y la experimentación práctica. La posibilidad de reflexionar sobre su actuación les permite identificar situaciones propias del nivel preescolar y darse cuenta de las implicaciones propias del quehacer docente, pero también la visita a dichas instituciones tiene sus riesgos porque “la práctica por sí misma estimula la comprensible tendencia a imitar y reproducir el comportamiento social y profesional que contempla como mayoritario y aparentemente exitoso en el medio social del aula y la escuela” (Pérez Gómez 1999: p. 640) lo que origina contradicciones entre lo que señala la teoría y lo que en la realidad se realiza, llevar esto al análisis es crear plataformas de reflexión entre lo real y lo ideal.

Con frecuencia durante las prácticas en los primeros semestres las estudiantes manifiestan que se quedan solas con los grupos sin saber qué hacer, lo que las lleva a la necesidad de buscar conocimientos para saber cómo abordar las situaciones de enseñanza-aprendizaje y buscar alternativas del tipo de acciones que consideran necesarias desarrollar con los niños de acuerdo a sus características observadas.

Considero que contar con el apoyo de programas computacionales que contengan situaciones y estrategias didácticas para su intervención docente, puede permitir a las alumnas conocer acciones concretas y orientar su participación en las prácticas docentes. Les permitirá nutrirse de experiencias y vislumbrar una diversidad de opciones para analizar y rediseñar actividades. Todas ellas apegadas a los sustentos teóricos que las fundamentan y que den respuesta al desarrollo de las potencialidades infantiles y a las exigencias del nivel preescolar. También permitirá entender que el trabajo con los niños pequeños no se basa en estereotipias como el “boleado” y “pegado” o el activismo, así mismo permitirá comprender que existen criterios que orientan la creación de actividades didácticas.

Características de las estudiantes de la LEP

Si bien la formación inicial de los docentes comienza en la escuela normal cuando los aspirantes ingresan con la intención de prepararse para ejercer una profesión, en este caso la de maestra de educación preescolar. En la realidad durante este inicio la estudiante se encuentra en una confrontación entre su proyecto individual, en el que en ocasiones se relaciona con la idea de una profesión llena de juegos y actividades manuales y su enfrentamiento ante un currículum que cuenta con la complejidad propia del nivel educativo y que busca un equilibrio entre la teoría y la práctica.

El Plan de estudios señala las competencias que las alumnas habrán de alcanzar al finalizar su formación y considero conveniente de caracterizar, a grandes rasgos, algunos aspectos sobresalientes de las alumnas que aspiran a la docencia en el nivel preescolar, estos datos surgen del estudio que he realizado desde hace varios años a grupos de alumnas que ingresan al nivel, entre ellos puedo señalar que:

- En el Distrito Federal el 99.9% de los aspirantes son del sexo femenino y su edad oscila entre los 17 y los 26 años de edad, etapa en la que la joven adulta alcanza la madurez necesaria para determinar sus aspiraciones personales a partir de identificar sus intereses, inquietudes y preferencias vocacionales. En este caso el factor de la edad es determinante para contar con las condiciones físicas necesarias para trabajar con niños pequeños.
- Entre los motivos que llevan a las alumnas a seleccionar esta carrera está primordialmente un interés por los niños, como producto de actividades previas en las que han podido tener contacto con pequeños de cero a seis años de edad; en alto número se cuentan las jóvenes que proceden de familias de maestros y esta preferencia se debe al conocimiento que tienen de la tarea docente; también se encuentran alumnas que tienen interés por continuar estudios superiores y aunque prioritariamente tienen otros intereses, consideran esta elección como una alternativa viable para ellas; en un grado menor se encuentran alumnas que han accedido a esta profesión por sugerencia de familiares que consideran a la docencia como una profesión apropiada para el sexo femenino. Las jóvenes que cuentan con mas recursos económicos ven en esta carrera la posibilidad de crear escuelas como un medio que les dará estabilidad laboral y económica.
- Es necesario haber concluido el bachillerato en humanidades o su equivalente de tronco común con un promedio mínimo de 7.5, la mayoría de las aspirantes solicita su ingreso a la Escuela Nacional de Maestras de Jardines de Niños (ENMJN) y en menor cantidad eligen alguna institución particular incorporada (matutina o vespertina) o acuden a ellas al no haber logrado su ingreso al plantel federal.

- Con relación a su lugar de origen, las alumnas proceden del medio urbano. El nivel socioeconómico es variable, corresponde en general a la clase media y se determina dependiendo de la ocupación de sus padres o de sus esposos en los casos de las alumnas casadas; en algunos casos son las mismas alumnas quienes costean su carrera. Es ocasional el caso de alumnas de muy bajos ingresos en virtud de que es un requisito indispensable el uso de uniformes y la adquisición de materiales didácticos necesarios para las prácticas escolares
- Las condiciones de vida de las estudiantes también son variables y están directamente relacionadas con el nivel de ingreso familiar. La mayoría de las alumnas son hijas de familia, algunas de ellas son casadas y otras tienen hijos. Cabe señalar que las escuelas están distribuidas en diversas delegaciones políticas del D. F., pero ha crecido tanto la ciudad que muchas veces es necesario hacer largos recorridos para trasladarse lo que ocasiona que se alimenten deficientemente, esta situación a lo largo repercute en el rendimiento escolar y en el estado de su salud.
- Existen diferencias individuales en cada una de las alumnas a partir de la influencia de los diversos contextos de los que proceden tanto los familiares, los de su comunidad y de su escolaridad previa, como los propios de sus capacidades personales que han ido desarrollando en etapas anteriores y de las diversas interacciones que han establecido con su medio.
- Aún cuando las alumnas proceden de escuelas del nivel medio superior se observan algunas limitaciones en el aspecto académico como ausencia de hábitos de estudio, problemas para la comprensión de la lectura y el análisis de textos, dificultades para el trabajo en equipos, temor para expresarse en forma oral y escrita y desconocen aspectos básicos propios de nuestra cultura. Estas situaciones muchas veces son consecuencia de diversos factores, entre ellos sus antecedentes escolares de los niveles básico y medio superior, caracterizados por deficiencias propias de los docentes y problemas de aprendizaje no atendidos, así como por la

influencia del medio, el cual les ofrece escasos estímulos académicos, un acceso limitado a diferentes manifestaciones culturales y muchos estímulos determinados por los medios de comunicación masiva que los lleva a manifestar problemas característicos de la actual sociedad de consumo.

Características del profesor estratégico

El maestro es un factor clave para mejorar la calidad de la educación, por lo que considero que es necesario que no asuma el papel del maestro tradicional, sino el de un agente educativo que proporcione una serie de ayudas para acercar a sus alumnos a su nivel de desarrollo potencial, que sea un facilitador del conocimiento más que un transmisor, que haga explícitas sus intenciones, que reconozca la importancia de los procedimientos, que detecte las posibilidades y dificultades que se presentan para el logro de los propósitos educativos, que aborde una forma de enseñanza reflexiva, que propicie las habilidades para el aprendizaje continuo, con capacidad de pensar y evaluar con un espíritu crítico, que posea y transmita los valores de respeto a las diferencias, libertad y tolerancia.

Esto es, que ejerza una función de mediación entre el conocimiento y los procesos de aprendizaje del estudiante. Al respecto Frida Díaz Barriga (2002: p.12) señala:

La metáfora del andamiaje de Jerome Bruner permite explicar el papel mediador del docente, quien en su calidad de agente educativo presta al aprendiz una serie de ayudas o apoyos (andamios) para acercarlo a su nivel de desarrollo potencial (zona de desarrollo próximo), sucediendo que dichas ayudas se retiran progresivamente conforme el alumno asume la autonomía y control de su aprendizaje (cesión y traspaso del control y la responsabilidad.)

El docente como un profesional reflexivo (Schön, 1992) es capaz de intervenir crítica e innovadoramente en el contexto de su propia práctica y de aprovechar la práctica de sus alumnos como un medio para reforzar sus capacidades críticas y reflexivas. El profesor, que se preocupa por el aprendizaje de sus alumnos, entiende que el proceso reflexivo se produce cuando se articulan operaciones mentales con la realidad para construir nuevas interpretaciones de ella y busca involucrar dentro de su práctica de enseñanza, acciones que orienten la participación activa de todos sus integrantes en su realización.

Al respecto, Frida Díaz Barriga (2002: p. 18) señala que “integrando a diversos autores (Dewey, 1989; Henderson, 1992; Schön, 1992; Smyth, 1989; Villar, 1995), puede caracterizarse la enseñanza reflexiva como aquella que:”

- Atiende el desarrollo pleno de las capacidades de la persona (profesores y alumnos), tanto en las esferas cognitiva como afectiva, moral y social.
- Promueve el desarrollo de capacidades que permiten analizar críticamente tanto los contenidos curriculares como las situaciones prácticas que enfrentan en torno a los mismos.
- Desarrolla experiencias individuales y sociales de razonamiento lógico, juicios ponderados y actitudes de apertura.
- Privilegia los procesos de construcción reflexiva del conocimiento en situaciones de experiencia cotidiana, por encima de la apropiación memorística, acrítica y descontextuada de éstos.
- Presta atención especial a la comprensión de los intereses, valores y contradicciones existentes en los contenidos y las prácticas de enseñanza, y en general a los fenómenos curriculares y educativos que afectan al profesor y sus alumnos.

La labor docente es un ejercicio profesional que significa mucho más que dar clases siguiendo textualmente una estructura programática que determina los conocimientos, las formas de organización del trabajo en el aula, la disposición del espacio, la ordenación del tiempo, etc., en la que las actividades de enseñanza-aprendizaje se reducen a la reproducción de los planteamientos curriculares; por tanto se torna como imperativo de una formación integral, rigurosa y exigente ir al rescate de la inteligencia, las ideas y la creatividad de los alumnos, recuperar la relación entre teoría y práctica como espacio para la reflexión y desarrollar una estructura didáctica innovadora que haga surgir un ambiente pedagógico en el que se aprovechen las situaciones, influencias y motivaciones que el contexto brinda a fin de mejorar los procesos y resultados del ejercicio docente.

Un maestro es creativo (Gordillo, 1992) cuando comprende que la sociedad actual está en un proceso de cambio y progreso por lo que su participación debe ser acorde a ello, cuando ante lo imprevisto asume una actitud inteligente, cuando busca estrategias para lograr que se optimicen el tiempo, los espacios, los materiales y los recursos didácticos existentes, cuando busca la forma de mejorar

el aprovechamiento académico de sus alumnos, cuando comprende que al interior del aula se produce una gran variedad de situaciones a partir de las interacciones que genera la acción educativa, cuando lo impulsa poner en práctica nuevas propuestas a partir de las necesidades que detecta.

Los medios tecnológicos como recursos de enseñanza-aprendizaje

En los criterios y orientaciones de orden académico que la Secretaría de Educación Pública propone para la LEP, se definen las formas de trabajo académico y del desempeño del personal docente, entre dichos criterios se señala que “los estudiantes y maestros deberán disponer de medios tecnológicos para utilizarlos como recursos de enseñanza y aprendizaje y para apoyar su formación permanente” (SEP 1999: p. 28). Este rubro da pauta para proponer estrategias innovadoras que favorezcan la creación de proyectos que den respuesta a las necesidades o demandas de la comunidad educativa y de los planes de estudios.

En las últimas décadas se ha incrementado el uso de medios diversos que conducen a buscar formas de modernizar el trabajo en el aula y podría decirse que la computadora es el medio indiscutible que ahora priva como la vanguardia en educación. Pero ésta máquina en sí es solo un instrumento que en muchos casos es utilizado como un procesador de palabras o como un artefacto que con la ayuda de un proyector (cañón) presenta láminas de manera atractiva.

En algún momento se pensó en la idea de utilizarla como *máquina de enseñar*, pero “afortunadamente aparecieron otros usos, como la simulación de fenómenos y el ordenador ofrece grandes posibilidades para permitirnos reproducir fenómenos que son difíciles de estudiar en la realidad” (Delval 1986 p. 106). Lo que lleva a proponer el uso de las computadoras como medios auxiliares para enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

Además de la *simulación*, existen otras modalidades para emplear la *enseñanza auxiliada por computadora* en el aula, entre ellas están el *tutorial* para la presentación de información y adquisición de conceptos básicos, la *ejercitación* que lleva a reafirmar conceptos y a la solución de problemas, los *juegos* que permiten el desarrollo de aptitudes intelectuales y el modo *dialogal* que puede llevar al estudiante a analizar y reflexionar desde otros ángulos los temas de estudio, así como favorecer la iniciativa para investigar y formular propuestas.

A diferencia de la forma de trabajo tradicional, el contar con el respaldo de la computadora permite la posibilidad de apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje ya que por un lado el maestro desarrolla los contenidos programados y para su complementación se asiste de este apoyo, de tal manera que, mediante la interacción entre el alumno y la terminal de computación se busca que la terminal proporcione estímulos o mensajes al estudiante y éste a su vez, responda a ellos.

Retomo las características de la enseñanza auxiliada por computadora que presenté (Hernández H. 1985), a mi entender:

- Fragmentación de la información: Se presenta el material de estudio en segmentos sencillos y cortos, lo que permite al educando una mejor asimilación y comprensión, se logra también un mayor rendimiento a través de la multiplicidad de refuerzos posibles. A este aspecto se le conoce como la enseñanza “paso a paso”.
- Participación activa: La participación del educando se estimula mediante la presentación de ejercicios o unidades de información en cada segmento, lo que permite al alumno estructurar el conocimiento y evitar la pasividad.
- Retroalimentación inmediata: Se proporciona al alumno de manera inmediata la comprobación sobre las respuestas a los ejercicios que se presentan y se permite conocer hasta qué grado son aceptables las ejecuciones en cada uno de los segmentos. Esta comprobación evita que se permanezca en el error.

- Graduación del progreso: Las unidades de información que se le presentan al alumno se van aumentando progresivamente de acuerdo a las posibilidades de aprendizaje de cada alumno. Cada segmento se presenta dentro de una secuencia ordenada en grado de dificultad creciente, provocando comportamientos cada vez más complejos.
- Ritmo individual: Se posibilita el progreso del alumno de acuerdo a sus características personales, permitiendo ajustar el ritmo de enseñanza al ritmo de aprendizaje. Esto hace posible una enseñanza individualizada.

Además de las características que menciono, considero que esta forma de apoyo a la enseñanza ofrece:

- La utilización de la computadora como un auxiliar pedagógico facilitador del aprendizaje.
- La generación y presentación de ejercicios de acuerdo al grado o nivel de complejidad requerido para el alumno.
- El manejo y almacenamiento de datos sobre el comportamiento del alumno en su interacción con la computadora para tener un registro de su avance.
- El seguimiento del progreso del alumno proporcionando al maestro información valiosa para la planeación de su trabajo frente a grupo.
- La posibilidad de evaluar algunos aspectos de los programas que norman el proceso enseñanza-aprendizaje.
- La descarga de algunos aspectos no formativos de la labor docente del maestro como lo es la elaboración y revisión de ejercicios.
- La posibilidad de aprovechar el sonido, la imagen y el color en la presentación de los segmentos de aprendizaje.
- Un grado de motivación en el alumno y la posibilidad de que busque más información y genere el autodidactismo.

Las teorías del aprendizaje que orientan la propuesta

La teoría humanista en la formación de docentes

El uso de las computadoras se ha diversificado en la última década y se ha observado que las personas permanecen muchas horas frente a ellas para realizar una multiplicidad de tareas, que van desde el realizar trabajos, hasta el encontrar actividades que llenan los ratos de ocio. Generalmente esta tarea se realiza de manera individual y automatizada. Dentro del campo educativo, el uso de las computadoras surge con la ayuda de la enseñanza programada y muy ligada a la teoría conductual, y en proyectos como los de Curriculum Computer Corporation en California, podía observarse continuamente la presentación de un estímulo, la esperada respuesta y su correspondiente reforzamiento, lo cual llevaba al alumno a la mecanización.

Considero que el uso de la computadora dentro de la educación ha evolucionado y nos puede servir como un auxiliar didáctico y como una fuente de información, sin perder de vista que lo importante no es la máquina sino el estudiante que está frente a ella. Pensar en el alumno que la utilizará implica tomar en cuenta sus necesidades, contribuir a su desarrollo y favorecer la construcción de su conocimiento. Incluye tomar en cuenta las características del estudiante y orientarlo para que aprenda a ejercer su sentido crítico, su reflexión, sus propios puntos de vista, su autonomía, su libertad y su responsabilidad, en otras palabras, estimular sus potencialidades con un sentido humanista.

En la psicología de la educación nace la propuesta del paradigma humanista para hacer notar que el individuo no es solo el resultado de respuestas a estímulos dados, sino que es un sujeto total e irrepetible en continuo proceso de desarrollo y que ante las situaciones que se le van presentando a lo largo de su vida necesita ir tomando decisiones de una manera libre y responsable. Hernández R. (1998) cita a Hamachek 1987 y a Sebastián 1986, señalando que:

La educación humanista se basa en la idea de que todos los alumnos *son diferentes, y los ayuda a ser más como a ellos mismos y menos como los demás* .En este sentido considera necesario ayudar a los estudiantes a explorar y a comprender de un modo más cabal lo que es su persona y, los significados de sus experiencias, en lugar de tratar de formarla de acuerdo con cierto modo predeterminado (p. 106)

Así también, la corriente humanista propone el aprendizaje experiencial. Guzmán y Hernández (1993 pp. 41-53) citan a Rogers y señalan que el aprendizaje experiencial exige que el aprendiz comprometa todo su ser (cognoscitivo y afectivo) en el proceso, que esté plenamente convencido de que es *suya* la iniciativa de aprender, que vuelva este proceso significativo, asociándolo con sus vivencias y con su experiencia personal y que él sea el primero en determinar si alcanza o no sus objetivos de aprendizaje.

La función del maestro se basa en la creación de un clima de libertad, de respeto, de colaboración, de tolerancia y de confianza en el aula, en la búsqueda de la autorrealización del estudiante y en la organización de las experiencias de aprendizaje de una manera vivencial, de esta manera pueden presentar opciones para ayudarlo a precisar sus elecciones, así como poner a su alcance todos los medios susceptibles para ponerlo en contacto con aquellos recursos o situaciones que le permitirán avanzar en la resolución creativa de los problemas que se le presentan.

Incluir un sentido humanista en una propuesta para la formación de futuros maestros conlleva el que esté ligada a los fines que persigue la educación básica, a tener en cuenta las características del niño, a conocer las tendencias pedagógicas actuales, a plantear propuestas flexibles que les provean de aprendizajes significativos y que favorezcan su creatividad, todo ello a fin de que aprendan a “trabajar de forma crítica, descubriendo cómo se adquiere la habilidad de pensar por sí mismo y de convertirse en un ser autónomo” (Delval, 1986 p. 83) capaz de tener iniciativa y de hacer propuestas innovadoras.

Esta teoría se refleja en la presente propuesta, al pretender que mediante su participación, las futuras maestras se aproximen a ciertas situaciones y experiencias valiosas para su crecimiento y su formación pedagógica, que sean individuos que comprenden la importancia de aprender y sean capaces de desarrollar sus potencialidades.

La teoría cognitiva o ciencia de la mente

El desarrollo profesional del magisterio se inicia con su entrada a los estudios que le habilitarán para el ejercicio de su profesión, para ello el plan de estudios de la LEP plantea un proceso de formación que capacite al profesorado en la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes; así también, es conveniente que se considere el desarrollo de las capacidades reflexivas sobre y en la propia práctica docente como eje clave del currículo, con la intención de que los futuros maestros aprendan a interpretar, comprender y reflexionar sobre la enseñanza a fin de generar propuestas alternativas para el trabajo docente.

Bajo este enfoque se propone al cognoscitivismo como una corriente teórica que orienta esta propuesta para el diseño y desarrollo de una estrategia de enseñanza que busca nuevas formas de orientar el aprendizaje de los alumnos. Esta corriente psicopedagógica responde al planteamiento de mirar al estudiante como un agente activo con una forma individual de pensar, aprender, apropiarse y procesar la información que recibe. Amegan (1997) destaca el hecho de que bajo este enfoque

“El sujeto debe conservar su papel de actor principal, que necesita manipular su entorno particular de tal manera que debe reorganizarlo o transformarlo antes de llegar a la conclusión deseada: se invita al sujeto a utilizar sus propios conocimientos o experiencias frente a un problema o una incógnita. Los principales efectos esperados por esta corriente son una mayor predisposición a la resolución de problemas (al acostumbrar a los alumnos, vía los métodos activos, a un proceder intelectual autónomo) una mejor capacidad de transferencia y una mayor motivación intrínseca, al experimentar el sujeto la satisfacción de descubrir algo por sí mismo.”

Así también, al plantear el diseño de una propuesta pedagógica es conveniente tener una base teórica que oriente su elaboración a fin de tomar en cuenta a los elementos que interactúan en la estructura didáctica y establecer sus interrelaciones. Campos (1979 p.19) señala que estos elementos son el alumno, el contenido, los objetivos, el profesor y las estrategias docentes. Bajo este enfoque se resalta un interés por el desarrollo de habilidades mentales referidas al aprendizaje y al pensamiento.

En relación con el tipo de aprendizaje se busca que sea significativo y que se conecte con los esquemas y las experiencias de los alumnos. Para David Ausubel, citado por Schunk (1997 p. 196) el aprendizaje es un proceso dinámico, activo e interno y es significativo cuando en la adquisición de ideas, conceptos y principios se es capaz de “relacionar la nueva información con los conocimientos en la memoria”, es decir, el ser capaz de establecer vínculos entre lo que hay que aprender y lo que ya se sabe; el aprendizaje significativo implica la comprensión, la revisión, la modificación y el enriquecimiento de contenidos que pueden ser relevantes para el sujeto. Para que este aprendizaje se dé, Hernández R, (1998 p.139) señala la necesidad de que el material que se va a aprender posea significatividad lógica o potencial, que entre el material de aprendizaje y los conocimientos previos de los alumnos exista una distancia óptima a fin de que se le encuentre sentido y que exista disponibilidad, intención y esfuerzo de parte del alumno para aprender

También cabe mencionar a Jerome Bruner, citado por Schunk (1997 p 194), quien se interesa por los métodos de descubrimiento y propone establecer objetivos que lleven a desarrollar en los alumnos capacidades para solucionar problemas, para este autor “el aprendizaje por el descubrimiento es significativo porque permite que los estudiantes obtengan el conocimiento ellos mismos al formular y probar hipótesis” (Schunk 1997 p. 231).

Con relación al desarrollo del pensamiento Guzmán y Hernández (1993 pp.71-85) señalan que se han tenido aportaciones importantes a través de las investigaciones de Jean Piaget, cuyos estudios sobre la evolución del ser humano se centraron en los aspectos cognitivos de su desarrollo desde el nacimiento hasta alcanzar la edad adulta; en sus ideas sobre la adquisición del conocimiento se señala que existe una relación dinámica entre el sujeto y el objeto de conocimiento, que el conocimiento se genera a partir de otros previos y que es el sujeto quien construye su propio conocimiento, el cual obedece a necesidades internas vinculadas al desarrollo evolutivo.

Así también Guzmán y Hernández (1993 pp. 89-99) mencionan las aportaciones de Lev Vigotsky, las cuales hacen referencia al conocimiento; el autor señala que éste se genera en un contexto social y culturalmente organizado, que la cultura proporciona las herramientas necesarias para que los individuos puedan modificar su entorno físico y social, que no se puede hablar de desarrollo y de aprendizaje sin ubicarlos dentro de un contexto histórico cultural determinado y que los procesos de desarrollo y los educacionales están vinculados desde el nacimiento.

Si bien se ha resaltado el desarrollo de las habilidades mentales, referidas al aprendizaje y al pensamiento, Pedro Hernández (1998 p XIII) cita los planteamientos de Gagné y Landa señalando que estos autores han realizado estudios sobre el Procesamiento de la información y la Psicología instruccional cuya preocupación se centra en el desarrollo de habilidades y estrategias cognoscitivas y que sus aportaciones pueden brindar orientaciones para elaborar propuestas de programas educativos.

Resulta fundamental para la elaboración de propuestas de programas educativos el tomar como base la teoría cognitiva a fin de tener presente el desarrollo de las habilidades mentales del individuo principalmente las que se refieren al aprendizaje.

Las teorías del aprendizaje que orientan la programación de la enseñanza asistida por computadora.

En la búsqueda de nuevas formas de apoyar la instrucción, Fuchs (1973) señala que hacia 1926, S. L. Pressey crea una máquina de enseñanza y a partir de esta idea nuevos investigadores realizan propuestas diversas. Dos décadas después B. F. Skinner, a quien se le conoce por sus aportaciones a la teoría conductista, advierte que la máquina como tal no enseña, que sirve para poner al alumno en contacto con un programa, ya que entre alumno y programa hay un constante intercambio en la búsqueda de comprensión de la información que se presenta; este autor recomienda para la elaboración del programa el uso de “pequeños pasos”, propone el empleo de objetivos operativos y enfatiza el aprendizaje de contenidos procedimentales (saber hacer). A partir de estos principios surge la “enseñanza programada” cuya base es el condicionamiento operante bajo la idea de dar forma a las conductas deseadas.

Los principios de la enseñanza programada han sido utilizados para la elaboración de los primeros programas diseñados para el uso de las computadoras en la educación. Existen dos tipos de programación, la primera es la llamada “lineal” y en ella se siguen paso a paso una cadena de estímulos, respuestas y refuerzos sucesivos hasta que se logra la conducta deseada; en la segunda, llamada “ramificada”, se programan de diversas maneras interrogaciones de selección múltiple sobre la base de un objetivo, estas interrogantes tienen el fin de presentar de forma variada la información y de indagar el avance de los alumnos. La influencia de la teoría conductista en el estudio científico de la conducta humana ha contribuido en el campo de la sistematización de la enseñanza y la didáctica con la propuesta del uso de técnicas, procedimientos e instrumentos que apoyan en el ámbito educativo, pero son innegables sus limitaciones, ya que deja a un lado el valor formativo de la educación, es muy rigurosa con la concreción de objetivos, es poco flexible en el proceso y por considerar que la conducta está determinada por el medio ambiente.

A partir de los principios propuestos por el conductismo han surgido nuevos paradigmas que llevan a concebir la manera como el ser humano puede procesar la información, entre ellos el cognoscitivista, pero más recientemente han surgido otras teorías, entre ellas la de la Modificabilidad Cognoscitiva Estructural propuesta por R. Feurestein (1997). Esta teoría investiga los factores que se presentan en el comportamiento inteligente, estudia lo que el individuo adquiere, codifica, almacena y transfiere a otras situaciones nuevas; sostiene que el desarrollo cognitivo del sujeto es el resultado de los procesos de maduración del organismo, la exposición directa a los estímulos del medio y a la experiencia de aprendizaje mediado. Su idea de la modificabilidad surge de la necesidad de enfrentar los desafíos del mundo, y en el sujeto se ve beneficiada a través de una experiencia de aprendizaje mediado, en la que el mediador selecciona, organiza y planifica los estímulos con la finalidad de asegurar los procesos de pensamiento, su reflexión y la construcción de aprendizajes significativos.

Para el autor es de suma importancia que en la experiencia de aprendizaje mediado se tengan criterios o formas de interactuar para integrar la comunicación con el alumno, entre las más significativas están:

- Intencionalidad, ya que el mediador altera intencionada y sustancialmente la naturaleza del estímulo.
- Trascendencia, ya que la meta del aprendizaje mediado va más allá de la producción de conducta en respuesta a una necesidad, para proyectarse a metas más elevadas y distantes.
- Significado, ya que el suceso presentado al alumno en la interacción tiene un significado afectivo, motivacional y orientado al valor.

Considero la necesidad de tomar en cuenta las teorías que orientan la programación de la enseñanza asistida por computadora a fin de tener presente que en el diseño y la elaboración del programa computacional se requiere tomar en cuenta sus principios.

El juego como generador del aprendizaje

El papel del juego en la educación

El juego es una expresión propia del ser humano que le permite explorar diversos campos y actuar en ellos, la mayoría de las personas juegan durante toda su vida ya que el juego es una recreación, lleva al placer y a la diversión; mediante él se puede participar en diversas situaciones, tanto físicas como mentales. A partir de la experiencia en la que se presenta el juego se pueden obtener aprendizajes ya que posee un significado especial en los participantes y además permite la oportunidad de explorar las propias potencialidades y limitaciones.

Durante la infancia el juego está relacionado con la adquisición de información sobre los objetos cercanos al niño, es por ello que tiene un papel preponderante en su desarrollo físico y mental y está profundamente insertado en su proceso de socialización. En las etapas posteriores del desarrollo del ser humano, el juego continua ejerciendo una magia ya que brinda una serie de elementos que influyen en el desarrollo de las distintas facetas de la personalidad, se satisfacen muchas necesidades intelectuales y emocionales, se forma el carácter y se favorece en general el crecimiento y el desarrollo personal.

Mediante el juego se tiene un potencial para el desarrollo de las facetas creadoras del intelecto del estudiante, y mediante las situaciones de juego, con las oportunidades que brinda, puede ser aprovechado en el ámbito educativo para incluirlo y generar aprendizajes significativos. Moyles (1990, p 26 y 27) identifica tres formas fundamentales de juego que pueden ser de utilidad para el trabajo de los docentes:

- Juego físico que lleva al desarrollo de habilidades psicomotoras, a través de la exploración sensorial, el movimiento creativo, la manipulación y la construcción con el uso de diversos materiales.

- El juego intelectual que lleva al desarrollo de habilidades lingüísticas, lógico-matemáticas y de la creatividad, a través de diversas formas de comunicación, de la exploración, la investigación, la solución de problemas, las representaciones del entorno y la imaginación y la fantasía; para lograrlo es posible aprovechar los materiales que nos brinda el entorno social y natural.
- El juego emocional que lleva al desarrollo de habilidades sociales que permiten la interrelación y el autoconocimiento, esto es mediante los juegos de reglas y colaborativos, la asignación de roles y la interacción con personas y con objetos diversos.

Los docentes podemos potenciar y alentar los aprendizajes a través del juego mediante la creación de situaciones que tengan significado para los educandos y a partir de la experiencia lúdica del propio maestro. Para ello es necesario tener presente la experiencia activa en una situación real con un propósito definido a fin de que sea seguida por el inmediato aprendizaje, es importante tomar en cuenta que las experiencias de juego deben ser motivadoras y estimulantes y que la equivocación es parte del mismo proceso. Una característica de los juegos será su principio de dificultad, ir de lo simple a lo complejo, unido al principio de actividad creadora.

Mediante el juego se busca que el alumno participe de manera activa en situaciones significativas y utilice todos los sentidos; que tenga oportunidades para descubrir, conocer, practicar y aprender sin temor al fracaso; que se le permita abrir formas de comunicación para la puesta en común, la reflexión en relación a la vivencia y el debate ante las situaciones que se le presenten; y que al introducir de manera gradual nuevas experiencias de aprendizaje se pueda reestructurar el conocimiento y transferirlo a situaciones y problemas nuevos con la idea de encontrar soluciones.

En la formación de docentes en el nivel preescolar, hablar sobre el juego toma sentido cuando se detecta que durante los últimos años de su formación académica, sus estudios se han enfocado a la adquisición de conocimientos eminentemente teóricos, ya que los planes y programas se han encaminado a darle un gran peso a la información teórica y a establecer relaciones con la práctica docente, pero con mucha frecuencia se deja de lado la idea de que para aprender a hacer, es necesario aprender haciéndolo. De tal manera que en la presente propuesta se busca crear situaciones lúdicas en las que las estudiantes participen a fin de que adviertan la importancia de jugar y de aprender jugando, para que a su vez comprendan y aprovechen el sentido de lo lúdico para contribuir a la generación del desarrollo integral del niño.

El juego en el desarrollo infantil

En muchas de las instituciones privadas de educación preescolar se orientó el trabajo infantil a moverse en un mundo de informaciones que para el niño parecen no tener relación con su vida, pero que si responden a las necesidades creadas a sus padres en el sentido de que “mientras mas temprano se le enseñen los conceptos y la lectoescritura, esa escuela es mejor”. Estas concepciones pueden ir cambiando en la medida que se comprendan las características del desarrollo del pensamiento infantil y de la importancia de conocer sus intereses y sus necesidades.

Las investigaciones de Jean Piaget sobre el origen de la naturaleza del conocimiento en el ser humano, nos arrojan datos representativos acerca de los periodos evolutivos que son de utilidad para adecuar el contenido de la educación al nivel del desarrollo cognoscitivo del niño. El autor señala que en el periodo sensorio motriz y el preoperacional (de los 0 a los 5 años) es mediante el juego como se construye el conocimiento y clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos con reglas.

Al respecto Kamii (s/f) advierte que “la situación ideal para aprender es aquella en la que la actividad es tan agradable que el que aprende la considera a la vez *trabajo y juego*” de tal manera que propone utilizar los juegos para enseñar y también para promover el desarrollo de la autonomía moral y social del niño,

En la teoría evolucionista y biológica de Piaget (1980) se encuentran dos implicaciones pedagógicas. Primeramente señala que los niños deberían ser incitados a utilizar su iniciativa e inteligencia en la manipulación activa de su entorno porque es solo por el intercambio directo con la realidad como se desarrolla la capacidad biológica que da lugar a la inteligencia. Por otro lado de su teoría se desprende la idea de que el juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y de la iniciativa ya que es por medio del juego que los niños sienten una razón natural para ejercitar su inteligencia y su iniciativa.

Por otro lado L. Vigotski (Cabrera 1995) en la teoría histórico-cultural señala la importancia del juego ya que propicia la satisfacción de ciertas necesidades y permite nuevos aprendizajes que repercutirán en la construcción y maduración de las estructuras cognoscitivas y sociales del niño. Durante el juego libre, el niño se interrelaciona con otros y hace surgir juegos de imitación y movimiento, juegos de dramatización y juegos de roles, en muchos de ellos se establecen reglas, así también se expresan emociones. A partir del juego los niños preescolares realizan de manera práctica la individualización de las reglas de conducta del adulto, identifican las tareas y generalizan sobre las funciones sociales que ejercen los individuos en el ámbito en el que se desenvuelven, de tal manera que al asumir un determinado rol, el niño internaliza las normas sociales de comportamiento.

Esta forma de juego no solo incorpora los acontecimientos infantiles sobre la realidad social, sino que los eleva a un nivel superior al transmitirle un carácter consciente y generalizado, de tal manera que al representar un rol, el niño asume el cumplimiento de determinadas funciones y normas sociales.

Otros autores desde otros enfoques también han coincidido en la importancia del juego para el desarrollo del niño y su significación en la vida del ser humano, de tal manera que vale la pena considerar la inclusión del juego como una actividad primordial que guíe el trabajo de los docentes en el establecimiento de estrategias didácticas para favorecer el desarrollo cognoscitivo y socio afectivo del niño, de ahí la importancia de que en la escuela se asuma la responsabilidad de generar situaciones lúdicas que lo propicien.

El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo del pensamiento infantil.

Se ha señalado que el juego es una actividad muy importante en la vida del niño y llega a ser un medio primordial para su aprendizaje, de tal manera que se podría mejorar su desarrollo si se le presentan diversas experiencias de aprendizaje para que pueda explorar, manipular, descubrir, experimentar, adquirir conceptos, los comprenda y los aplique en nueva situaciones que se le presenten.

El rol del docente en el contexto escolar, consiste en garantizar que el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo y abarque más factores que los puramente intelectuales, pudiendo incluir aspectos sociales, emocionales, físicos, estéticos y morales. Requiere tener claridad en sus propósitos con respecto al juego a fin de crear situaciones que tengan significado para los niños y una cierta sensibilidad para saber en qué momento intervenir o dejarles actuar libremente para detectar el nivel de desarrollo en el que se encuentran los educandos, indagar acerca de sus intereses y propiciar ambientes que estimulen la participación infantil.

Para crear situaciones que tengan significado es preciso recordar que la intervención del docente implica el conocer las características del niño preescolar a fin de facilitar el descubrimiento, brindar seguridad y respeto, planear actividades con los materiales apropiados y considerar el ritmo de avance de cada alumno.

Crear ambientes de aprendizaje implica la idea de contar con los espacios necesarios, atractivos y estimulantes que permitan el trabajo grupal, individual y por equipos, y que su arreglo y sus materiales estén organizados de tal manera que inviten al juego y lleven a la interacción; para ello se sugiere la disposición de los materiales por áreas de trabajo o rincones de juego, entre ellos se encuentra: Área de cubos, área de la casita, área de juegos, área de arte, área de ciencia, área de juegos con agua, área de carpintería, área de música, área de biblioteca, etc.; las áreas pueden estar ubicadas en espacios abiertos o cerrados.

Al brindar oportunidades para participar en las áreas de trabajo o en los rincones de juegos se propicia una inmensa posibilidad de brindar experiencias múltiples para que se establezcan interacciones entre los compañeros y con los objetos, se permite que el niño utilice sus sentidos para conocer las características de los objetos, para establecer relaciones y ampliar sus ideas. A partir de estas primeras experiencias la educadora puede intervenir para estimular el proceso de pensamiento que surge del juego, de tal manera que genera preguntas, invita a establecer comparaciones, a hacer descripciones, a identificar las características de los objetos, introduce nuevas palabras, afina la discriminación visual, invita a la expresión tanto verbal como escrita, genera confianza y deseos por aprender y busca estimular la iniciativa de los niños para originar propuestas nuevas.

De esta manera el aula se convierte en un ámbito rico en oportunidades para aprender y esto puede hacerse posible cuando los alumnos se sienten seguros de poderse expresar, por lo que se hace necesario crear entornos lingüísticamente ricos a fin de promover interacciones verbales diversas entre las que se pueden incluir, entre otros: juegos de palabras, narraciones, formular preguntas, describir objetos, inventar rimas o canciones, proporcionar opiniones, expresar sentimientos, brindar opiniones, participar en debates y tomar decisiones. Se ha dicho que la autoestima aumenta cuando los alumnos aprenden a defender sus opiniones y pueden expresarse libremente, así también cuando aprenden a escuchar a su interlocutor.

Con el desarrollo de las habilidades lingüísticas se podrá tener la herramienta fundamental para el aprendizaje de nuevos contenidos y la posibilidad de integrar los diversos componentes de la lengua expresiva: escuchar, hablar, leer y escribir.

Se ha debatido sobre la enseñanza de la lectoescritura en el nivel preescolar y considero pertinente señalar que no corresponde a este nivel su enseñanza, pero es conveniente observar que el niño pequeño empieza a escribir y cuando lo hace es a su manera, es decir no se ajusta al sistema de escritura socialmente establecido. Cuando el niño distingue entre el dibujo y la escritura es el punto de partida para que la docente preescolar propicie situaciones didácticas que favorezcan el desarrollo de los procesos previos a la lectura y a la escritura convencional, entre ellos, permitir que el niño plasme sus ideas mediante el uso de distintos materiales, trace figuras, represente sus pensamientos a su manera; se le respete su forma de escritura y se le oriente a establecer relaciones con la escritura convencional. Así también será necesario estimularlo para que observe imágenes, discrimine los escritos que en ellas encuentren, identifique e interprete el significado de materiales impresos conocidos y se le estimule a conocer su nombre y a reconocer las semejanzas y diferencias entre el nombre propio y el de otros niños y el nombre de los objetos.

Señala Kamií (s/f, pp. 50-53) “la importancia de alentar a los niños a ser mentalmente activos (a ser curiosos, tener iniciativa, ser críticos y relacionar las cosas) y a tener confianza en su propia habilidad para descifrar problemas” y para lograrlo propone retomar las ideas de Piaget en relación al desarrollo del pensamiento infantil que avanza desde las actividades sensorio motoras hasta las operaciones formales. Así también considerar la necesidad de iniciar una reforma educativa en la que mediante el uso de situaciones de la vida diaria y juegos en grupo se intente ayudar al niño a construir su pensamiento lógico matemático.

Señala también que esta forma de pensamiento se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva, es decir, de la acción mental del sujeto sobre el objeto, de tal manera que es conveniente crear espacios en los que el niño pueda establecer relaciones entre los objetos. En el aula preescolar se puede ayudar al niño cuando se crean situaciones lúdicas en las que se desarrolle el razonamiento. Para ello se sugiere que se le permita identificar y comparar los atributos de los objetos, colocarlos de acuerdo a sus particularidades y describir sus relaciones, encontrar correspondencia entre los objetos y utilizarlos para diferentes fines; numerar los objetos, comparar sus cantidades, contarlos, agruparlos, aumentarlos y retirarlos. Los objetos pueden ser lo que se encuentra en sus áreas de trabajo y en su entorno (la naturaleza, el mobiliario, etc.) y también se sugiere la utilización de bloques lógicos.

En síntesis puede decirse que incorporar a la dinámica de trabajo del aula preescolar situaciones que lleven al desarrollo del pensamiento, implica no perder de vista que el ser humano es un ser social que, además de tener satisfechas sus necesidades básicas, necesita poder comunicarse y hacer uso de las distintas formas de lenguaje (oral, escrito, matemático, etc.) que le permita interactuar con su medio y la posibilidad de tener la capacidad de desenvolverse en el contexto en el que vive. Es a partir de favorecer situaciones de juego libre y propiciar situaciones de juego guiado que los niños aprenden.

Lo mencionado en este capítulo llevó a la concepción de un taller en el que las futuras maestras del nivel preescolar participen de una manera activa, con el apoyo del programa computacional, en situaciones lúdicas de interacción., es decir, que aprendan jugando. Se busca con ello que las estudiantes logren el establecimiento de relaciones entre las diversas maneras de aplicación del juego para el logro de propósitos definidos que orienten su función docente hacia el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y de pensamiento en el niño.

Para la elaboración del taller consideré fundamental tomar en cuenta a las teorías mencionadas en este documento a fin de orientar la propuesta hacia el establecimiento de interacciones entre la futura maestra y la computadora para que la lleven paso a paso en la búsqueda de relaciones lógicas entre la teoría y la práctica en el nivel preescolar, de tal manera que las actividades incluidas en cada temática lleven a la comprensión de cada tema, a las interacciones con actividades que pueden ser adaptadas al aula preescolar, a la reflexión ante las situaciones experimentadas y a la propuesta de alternativas propias para el desarrollo del trabajo docente en el nivel preescolar.

El conocer las características de las alumnas de la LEP y del área de acercamiento a la práctica en el nivel preescolar lleva a la pretensión de buscar que puedan hacer propias las características del profesor estratégico, es decir buscar que como futuras educadoras logren ser un agente educativo capaz de intervenir de manera creativa, lúdica, innovadora, crítica y reflexiva a favor de la educación.

Mientras la palabra del maestro solo proporciona estímulos auditivos, el material didáctico ofrece al alumno un verdadero cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles que facilitan el aprendizaje.

Borda y Páez

CAP 2. MANUAL DE OPERACIÓN Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El taller de orientaciones para la práctica docente

Se ha señalado que la propuesta de intervención parte de la necesidad de brindarle a la estudiante de la LEP la posibilidad de participar en las prácticas de los primeros semestres de su formación inicial con algunas herramientas didácticas que le ayuden en el diseño y aplicación de actividades que favorezcan su intervención en los grupos de niños del nivel preescolar.

Para ello se diseñó el taller “ORIENTACIONES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE: Juegos y actividades para el nivel preescolar” (Anexo 2) con una duración de diez y seis sesiones que se puedan realizar una vez por semana a lo largo de un semestre o en los periodos intersemestrales. En cada sesión se desarrollará una temática diferente y constará de dos momentos, se iniciará con el planteamiento de una situación propia de la práctica docente en el nivel preescolar enfocado al logro de un propósito determinado, a fin de centrar la atención de las alumnas. El siguiente momento consistirá en invitarles a participar de manera interactiva en un equipo computacional con actividades que paso a paso les brindarán información sobre el tema. Entre los autores que orientan esta propuesta están Hohmann y Weikart (1999), Kammií (1982), Nemirovsky (1999), Tonucci (2002) Moyles (1990) y Breuer (1997).

Las temáticas generales a tratar se presentan en el cuadro N° 1:

ORIENTACIONES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE. Juegos y actividades para el nivel preescolar	
Temáticas del taller	Temáticas del programa computacional
<p>I Introducción al taller</p> <p>1.- “El juego como estrategia de intervención docente”</p> <p>2.- “Los procesos previos a la adquisición del lenguaje escrito”</p> <p>3.- “Los procesos que orientan al desarrollo del pensamiento lógico”</p>	<p>1.- El juego infantil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar para desarrollar la inteligencia. • Jugar para descubrir. • Jugar para crear. • El juego en colaboración <p>2.- El poder de las palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar experiencia y divertirse con el lenguaje. • Los procesos previos a la adquisición del lenguaje escrito. • Los procesos previos a la escritura convencional. • El inicio de la alfabetización <p>3.- La mente que calcula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades básicas de clasificación. • Desarrollar la habilidad para la creación de series y patrones, • Entender la naturaleza y uso de la noción de número

.CUADRO N° 1

Las actividades que se realizarán en cada sesión tendrán como base el planteamiento de una situación propia de la práctica docente en el nivel preescolar, que se relacione con el tema a tratar y comentarios al respecto; en seguida se invitará a la realización del ejercicio interactivo programado en el equipo de cómputo, al finalizar esta etapa se harán reflexiones y aportaciones de aplicación en la práctica y, por último, se realizarán ejercicios vivenciales a partir de las ideas generadas por cada participante.

El programa computacional generará una serie de ejercicios interactivos a realizar por las alumnas en la computadora, éstos se harán a través de la presentación de información en la que se va orientando su participación de acuerdo al tema que se seleccione, de cada tema se desprenden ejercicios y juegos propios del nivel preescolar, posteriormente se generan preguntas relacionadas con los ejercicios o juegos que lleven al análisis de las situaciones propias de la docencia en las instituciones preescolares y por ultimo se presentan algunas sugerencias que orienten a las alumnas en el diseño de actividades para el trabajo con niños; se tomará como base el diseño de aquellas actividades que llevan al desarrollo del pensamiento infantil y al juego infantil como generador del aprendizaje.

Por otro lado es necesario un instructivo que oriente al docente sobre las temáticas señaladas, que lleve al uso y manejo de las rutinas que integran el programa interactivo, es decir el manual de operación y sugerencias didácticas.

Propósitos del programa

Esta propuesta de apoyo a la formación docente se diseñó a partir de la necesidad de formar profesores que comprendan que en la práctica docente confluyen infinidad de factores de diversa índole que requieren la propuesta de formas creativas de solucionar las situaciones que se presentan. Se elabora con el propósito de utilizar los avances tecnológicos como medios para desarrollar estrategias educativas que permitan conocer, incorporar y valorar su uso para brindar a la futura educadora algunas posibilidades de acción con su grupo de práctica, que la oriente en el diseño y desarrollo de actividades en las que, de una manera lúdica, generen la participación activa, la iniciativa, la creatividad, el descubrimiento y la interacción de los educandos.

Requerimientos del equipo de cómputo y software

Se requiere de un equipo computacional para el software educativo que debe contar con las siguientes características:

- a. Computadora 386 o un procesador más rápido
- b. Procesador Pentium o equivalente
- c. Unidad CD ROM
- d. Disco duro
- e. Monitor
- f. Ratón (Mouse)
- g. Teclado en español
- h. Altavoces (bocinas) y tarjeta de sonido
- i. Impresora
- j. Programa interactivo para ser instalado en Windows

Instructivo de operación y sugerencias didácticas

Función del instructivo.

Este manual está diseñado para apoyar la labor del formador - enseñante cuando las alumnas están utilizando el programa computacional. Pretende ser un instrumento que le oriente para que conozca sus contenidos y su manejo, de tal manera que pueda brindar a las alumnas las indicaciones y orientaciones complementarias y pertinentes para el desarrollo de las actividades que el programa interactivo despliega.

El programa computacional está planeado para apoyar las actividades del *Taller: Orientaciones para la práctica docente. Juegos y actividades para el nivel preescolar*, y supone un trabajo previo de introducción al tema con la presentación de una situación propia de la práctica docente.

Posterior a ello se invita a las alumnas a interactuar con el equipo de computo para que al finalizar esta actividad se genere un trabajo final en el que en grupos pequeños las alumnas plantearán alternativas viables para el trabajo con los niños preescolares. Sin embargo, puede ser también una herramienta de trabajo escolar que se utilice paulatinamente en sesiones escolarizadas del Área de acercamiento a la práctica, de acuerdo a los propósitos que los docentes busquen.

Presentación del programa

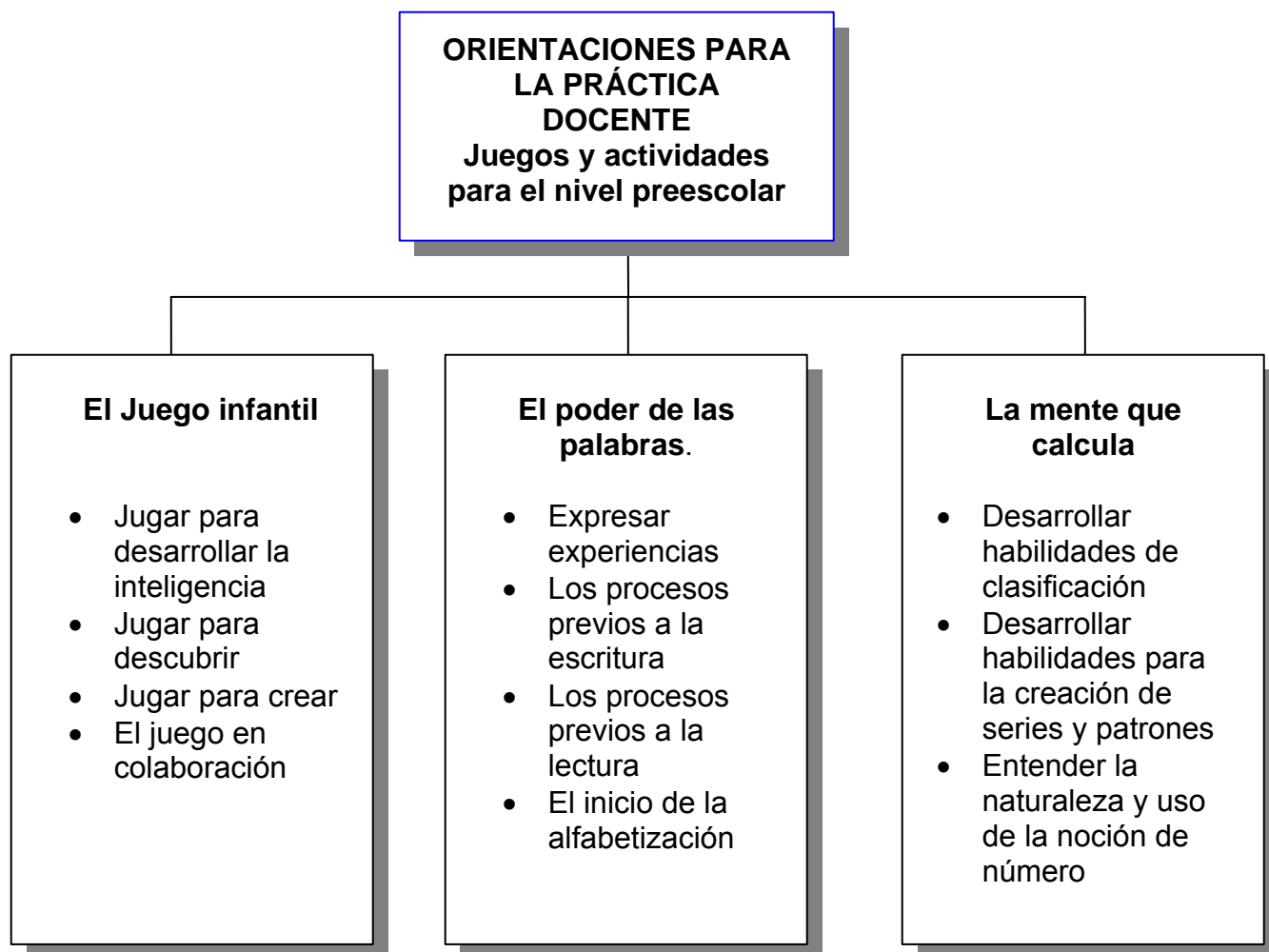
El programa computacional está conformado por tres temas generales de los cuales se desprenden once subtemas (Cuadro N° 2) y en cada subtema se realizan tres actividades con propósitos específicos relacionados con las temáticas correspondientes.

Así también el programa está diseñado a partir de un esquema de navegación (Cuadro N° 3) que en cada sesión lleva a su presentación, solicita la identificación de la alumna y despliega un primer menú con los tres temas generales para seleccionar uno de ellos. Dependiendo del tema seleccionado aparece información que sirve como punto de partida para el trabajo de la alumna y la lleva a un segundo menú para que seleccione el subtema y encuentre información complementaria para que interactúe en la realización de actividades diversas que se presentan como charadas, juegos y ejercicios.

Estas sencillas actividades, treinta y tres en total, están diseñadas con la intención de que la alumna comprenda que el punto de partida para el aprendizaje infantil es el juego, es por ello que se le presentan para que juegue, para que aprenda jugando. Después de cada actividad se busca que la alumna analice las interacciones realizadas por ella y, mediante preguntas, reflexione sobre la posibilidad de llevar al aula preescolar experiencias similares a las vivenciadas.

Con la idea de ampliar la experiencia obtenida, para finalizar cada actividad se despliega información que contiene orientaciones y sugerencias que pueden ser tomadas para el diseño de actividades propias del nivel preescolar y que orienten su práctica docente.

Los temas y subtemas del programa computacional son:



CUADRO N° 2

El punto de partida del esquema de navegación de cada actividad del programa es el siguiente:

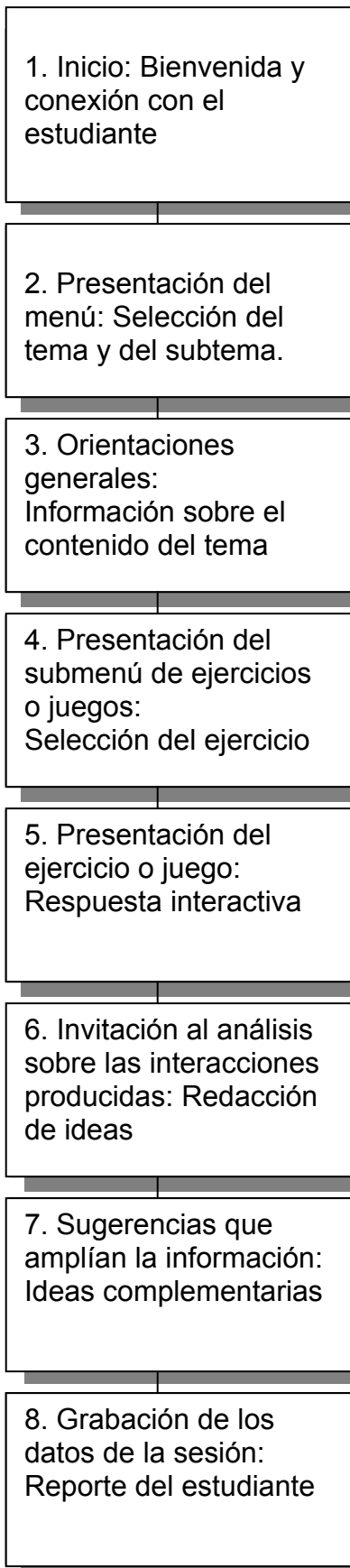


Diagrama de actividades generales por sesión en el programa computacional y sus propósitos a fin de que la estudiante:

1. Se identifique al registrar sus datos.
2. Conozca el tema a desarrollar en la sesión.
3. Establezca relaciones entre aspectos teóricos estudiados y la práctica docente.
4. Identifique algunas opciones de actividades didácticas para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.
5. Realice interacciones de manera lúdica para vivenciar la experiencia y establecer relaciones de utilidad práctica.
6. Reflexione sobre la experiencia de juego y sus posibles aplicaciones en el aula.
7. Obtenga sugerencias que complementen sus ideas para el diseño de juegos y actividades para su práctica docente.
8. Obtenga, junto con su maestro, el registro de la información que se genere en la sesión interactiva.

CUADRO N° 3

El programa computacional Inicia con una portada:





Continúa el registro del nombre de la estudiante y con orientaciones para navegar cuando se utiliza el programa.

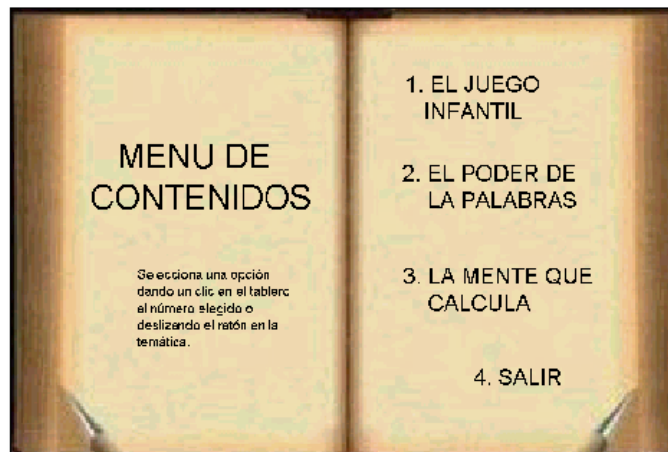
Este programa está elaborado con el fin de brindar apoyo para orientar la práctica docente, en su recorrido se presentan:

- a) Temáticas para seleccionar.
- b) Mensajes que abren un espacio de reflexión.
- c) Espacios que permiten expresar ideas y plantear dudas.
- d) Sugerencias que buscan abrir alternativas para el trabajo preescolar.

Para acceder a cada página se brindan orientaciones o se muestran dos tipos de iconos:

-  Para pasar de una página a otra se hace clic en el ratón (mouse).
-  Para pasar de una página a otra se hace clic en la tecla "enter".

La presentación del programa prosigue con el menú general de contenidos con las temáticas para trabajar los siguientes aspectos a seleccionar:



Se avanza hacia el desglose de las temáticas, sus propósitos y algunos aspectos a tratar en cada una de ellas.

- **El juego infantil**

El propósito de este primer apartado es el de crear situaciones que permitan a la estudiante comprender la importancia de jugar y de aprender jugando a fin de que pueda ser capaz de potenciar y alentar el aprendizaje y el desarrollo del niño mediante la creación de situaciones didácticas con un sentido lúdico.



Se inicia con una bienvenida y continúa con una introducción para orientar sobre el tema y reflexionar sobre su contenido.



A continuación se pasa a un cuadro que contiene las temáticas a tratar en cada sesión.

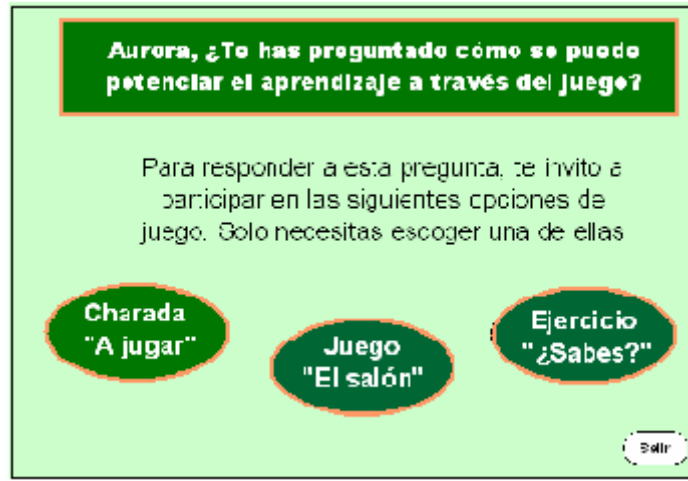


Jugar para desarrollar la inteligencia.

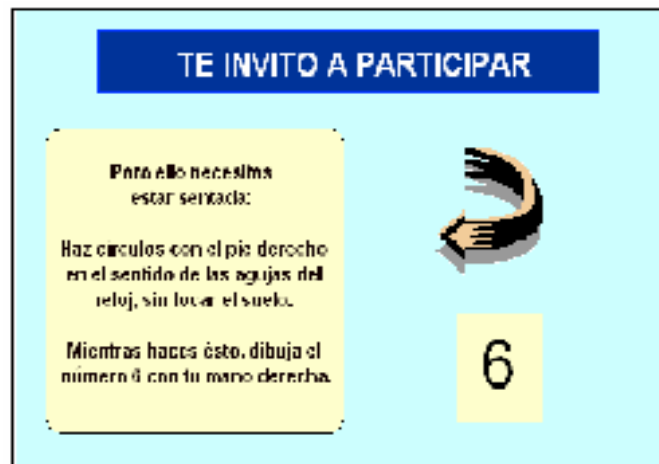
Esta sección tiene como propósito que la alumna interiorice que el juego es un medio inapreciable para iniciar, promover y mantener el aprendizaje (de esta idea inicial se desprende que en cada tema a desarrollar se incluyen juegos) y que puede ser el punto de partida para estimular el Interés por aprender y generar la participación del niño dentro del marco de los programas educativos, así también, a partir de que comprenda la necesidad de organizar la creación de los espacios propicios para el aprendizaje.



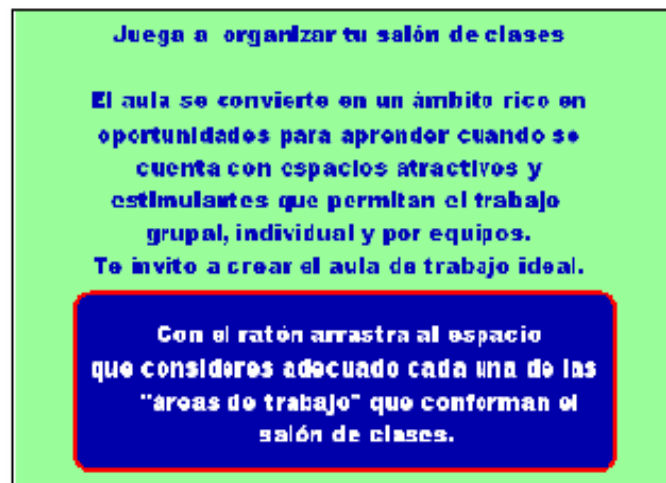
Para lograrlo se ofrece un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio (en cada temática se presenta un cuadro similar al que aquí se muestra). Se sugiere que en cada sesión la estudiante realice las tres sugerencias de actividades.



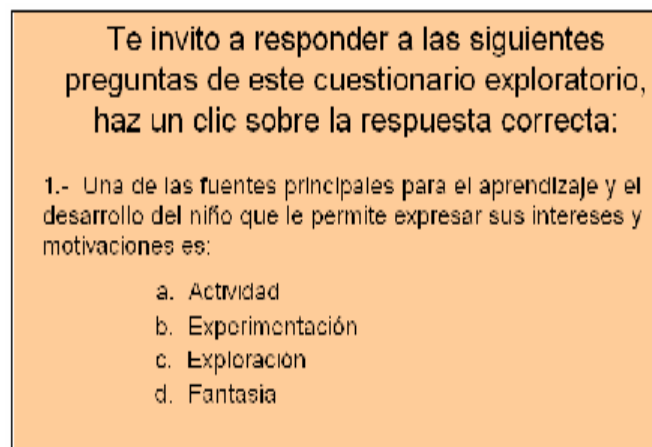
- Charada: "Te invito a participar". El elemento sorpresa lo lleva siempre este tipo de actividades. En particular lo que pide esta charada es difícil de alcanzar ya que tiene el propósito de orientar hacia el autoconocimiento e identificar los alcances propios del ser humano y en particular del alumno preescolar, pues el niño inicia su desarrollo, así como el desarrollo de sus potencialidades, por lo que se hace necesario conocerlo con profundidad.



- Juego: Consiste en resolver un “Problema de organización”, ligado a la idea de comprender que su trabajo en el aula, como promotora de experiencias múltiples, requiere de tener definido el tipo de acciones a desarrollar y los recursos que se requieren para trabajar. La alumna organizará la distribución de espacios y mobiliario del aula para que los acomode de manera funcional a fin de que comprenda que la adecuada distribución del espacio puede ser fuente de experiencias múltiples para el niño.



- Ejercicio: Consiste en la aplicación de un “Cuestionario”, a manera de diagnóstico inicial, para conocer las ideas que cada alumna tiene sobre el tema. La alumna responderá a las preguntas de opción múltiple.

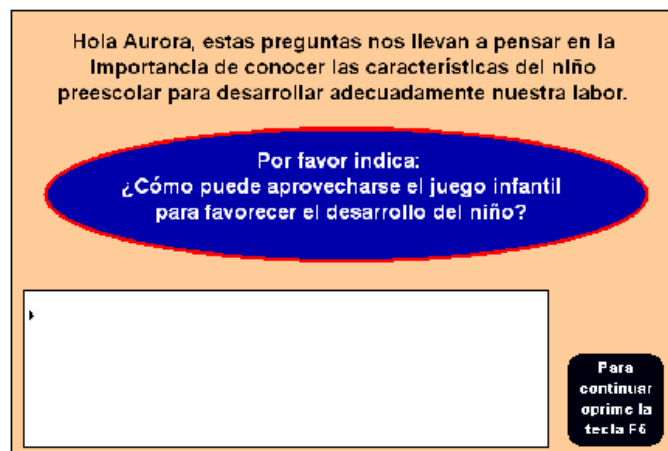


Al finalizar la realización de cada charada, juego o ejercicio se abre un espacio de análisis sobre las interacciones producidas para que la estudiante, a partir de una pregunta, exprese sus ideas, en este caso en relación a:

- La propuesta de actividades propias para los niños
- La creación de espacios propicios para el aprendizaje
- Lo que significa el juego en la infancia

Este espacio permite que las alumnas también plasmen sus dudas.

(En cada temática se presenta un espacio para escribir, similar al que aquí se muestra. La información que se genere se podrá recuperar en un archivo de la computadora cuya ruta es C:\reporte.txt y podrá ser recuperado en bloc de notas).



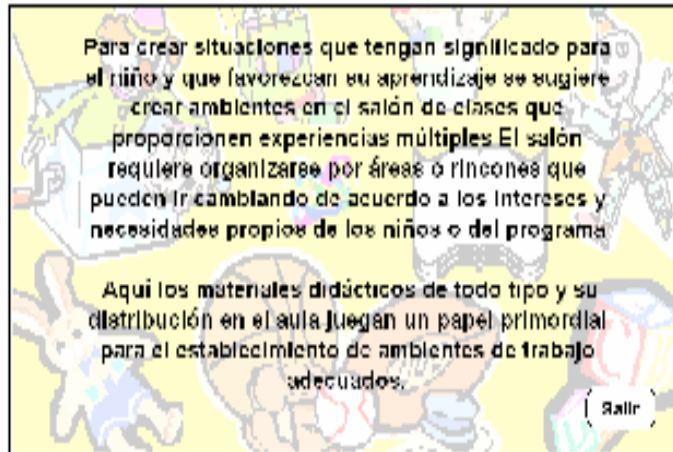
Hola Aurora, estas preguntas nos llevan a pensar en la importancia de conocer las características del niño preescolar para desarrollar adecuadamente nuestra labor.

Por favor indica:
¿Cómo puede aprovecharse el juego infantil para favorecer el desarrollo del niño?

Para continuar oprime la tecla F6

Después de que las alumnas han plasmado sus conceptos se considera conveniente puntualizar ciertas ideas, en este caso la necesidad de conocer las características del niño para poder diseñar actividades adecuadas a sus necesidades, comprender que el aula adaptada a las características y necesidades del niño puede convertirse en un elemento disparador de experiencias múltiples, de tal manera que pueda contarse con los materiales didácticos necesarios para generar un ambiente de trabajo en el que se tenga al juego como el generador de diversidad de actividades para la enseñanza y el aprendizaje significativo.

Para finalizar, en cada temática se presentan las orientaciones y sugerencias que permiten complementar ideas o servir como pauta para los ejercicios que posteriormente realizarán. Se presentan mediante un cuadro similar al que aquí se muestra:



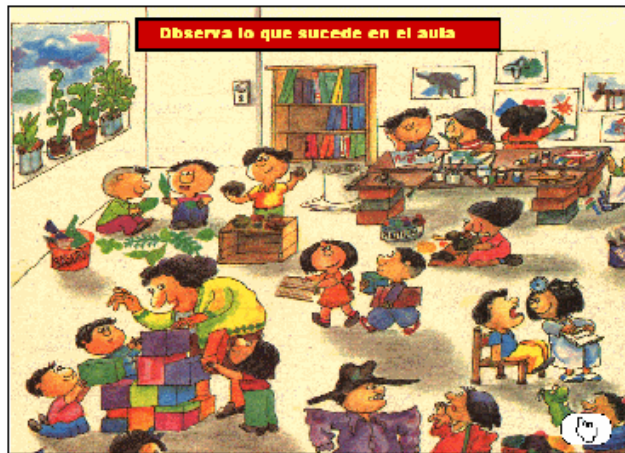
Jugar para descubrir

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que la planeación del trabajo parte de observar los intereses y necesidades del niño y que es, a partir de describir el entorno, como se encuentran los puntos de partida para el descubrimiento, para establecer conexiones con el medio y para promover el encuentro con el espíritu investigador que el niño posee.



Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “¿Qué les gusta a los niños de la escuela?” Para desarrollar la educadora su labor, es necesario que parta observar a los niños, de considerar sus intereses y de tener conocimiento acerca de sus capacidades y potencialidades, así podrá generar acciones que favorezcan su curiosidad y recordar la necesidad de prever los recursos materiales adecuados para las acciones que planea.

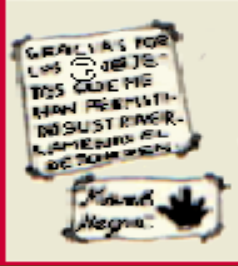


- Juego: “Las andanzas de la mano negra”. La alumna analizará, dentro de un contexto, dos momentos a fin de señalar los 7 objetos faltantes en el segundo cuadro, que sí había en el primero que se presenta. La actividad lleva la intención de que la alumna comprenda que la observación es una habilidad fundamental del docente. Así también que considere que esta habilidad requiere ser desarrollada en los niños como punto de partida para la generación del conocimiento.

Las andamizas de la "mano negra".

Observa con atención los cuadros que se presentan en la siguiente página. El primer cuadro muestra la escena antes de la llegada de la "mano negra". Y en el segundo se observa cómo quedó después de su paso.


Encuentra los siete objetos que se halló durante un día en el primer cuadro, los encontrarás a partir de los objetos que no aparecen en el segundo cuadro.



A la derecha podrás leer el atentivo dejado por el ladrón.

- Ejercicio: "Diligencias". La alumna deberá planear y organizar con sentido común, lógica y juicio práctico el planteamiento que se presenta. La actividad lleva la intención de que la alumna advierta que la planeación de las acciones a realizar en es parte fundamental de la vida e indispensable en el trabajo docente.

Quédale al número al lugar que corresponde.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a. Comprar un libro										
b. Recuperar una máquina de escribir en el taller...										
c. Llevar un saco al aserra.										
d. Mandar por correo un paquete de 10 kilos....										
e. Pagar en la oficina los impuestos.....										
f. Comprar en la lechería med o litro de crema...										
g. Comprar medio kilo de café.....										
h. Esperar en la estación del ferrocarril un vagón que llegará a las 12:30...										
i. Jalar un carro de mano al zapatero.....										
k. Comprar \$20.00 de pan...										

Reiniciar Continuar

Al finalizar cada actividad se abre un espacio de análisis sobre las interacciones producidas para que la estudiante reflexione sobre_

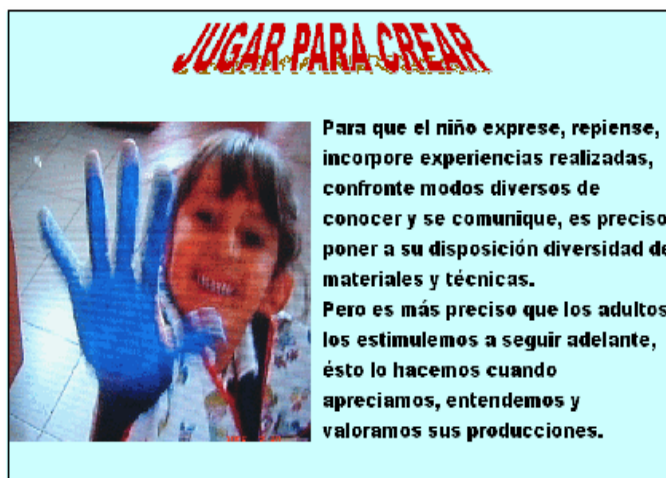
- La necesidad de encontrar puntos de partida para abastecer al niño de indicadores sensoriales que permitan la generación del aprendizaje-
- La necesidad de utilizar la observación como una herramienta fundamental del trabajo de la educadora

- Que la planeación vaya de la mano entre las demandas del niño y los propósitos y competencias que se pretenden desarrollar.

Por último, al finalizar cada actividad se presentarán algunas ideas para orientar acciones didácticas que lleven a la planeación del trabajo docente, de tal manera que se busque promover el interés y la curiosidad por conocer lo que le rodea, que se favorezca el espíritu investigador para que al establecer conexiones con el mundo natural se promueva el encuentro con experiencias “científicas”.

Jugar para crear

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que los niños necesitan construir sus propios símbolos y que lo hacen por medio de la simulación, la creación de modelos, la pintura y el dibujo, a fin de representar objetos y sucesos complejos como un proceso creativo de solución de problemas. Es por ello conveniente que la futura educadora procure incentivar en el niño la representación simbólica a fin de estimular la creatividad y la imaginación.

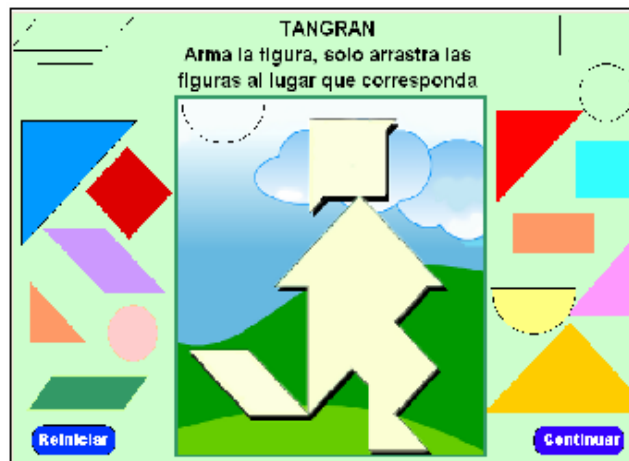


Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “¡Vamos a cantar!” Los cantos y los juegos son excelentes medios para que los niños disfruten de la música, es a partir de las ideas de ellos como se propone la posibilidad de hacer variaciones a la letra ya sea a algunas palabras o la forma de entonarlos.



- Juego: “Tangram” Esta actividad persigue concretar una idea, pero puede ser muy libre cuando se busca promover la creatividad mediante el uso de formas y figuras diversas con las que se logra hacer “algo”, este juego pretende llevar a la idea de comprender que el niño necesita de libertad para expresar sus ideas.



- Ejercicio: “Rompecabezas” Percibir y asociar las partes para integrarlas en un todo puede parecer sencillo en un juego, pero en el trabajo docente es necesario tener presente el grado de dificultad con el que se presentan estos ejercicios al niño ya que cada uno es diferente y para la realización de este tipo de actividades es necesario atender a su nivel de desarrollo.



Al finalizar cada charada, juego o ejercicio se busca reflexionar sobre las interacciones realizadas, por lo que se abre un espacio de análisis, se pretende que la estudiante busque ser creativa y encuentre formas de:

- Acercar a los niños a la música y las alternativas para su disfrute
- Favorecer la representación simbólica del niño y
- Proponer diversos materiales didácticos para favorecer su iniciativa y su creatividad. .


Por último, después del espacio de reflexión se presentarán algunos conceptos que lleven a la búsqueda y utilización de diversas técnicas plásticas que permitan al niño representar sus ideas, así también la sugerencia del desarrollo de talleres de juegos creativos que puedan llevarse al aula.

El juego en colaboración

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que el niño vive dentro de un contexto social, en el que todos participamos, por lo que es necesario generar diversas formas de conocer su medio y de participar en grupo en acciones en las que se tomen acuerdos y se valoren las diferencias, así también que se promueva la representación y el desempeño de roles mediante el juego simbólico.

El juego en colaboración

- Proponer a los niños modelos cooperativos les puede permitir comprender que trabajar juntos es ventajoso porque permite sumar las competencias de cada uno.
- Las diferencias existentes en el grupo representan un valor, no un límite, ya que se enriquece la interacción y el intercambio de ideas.

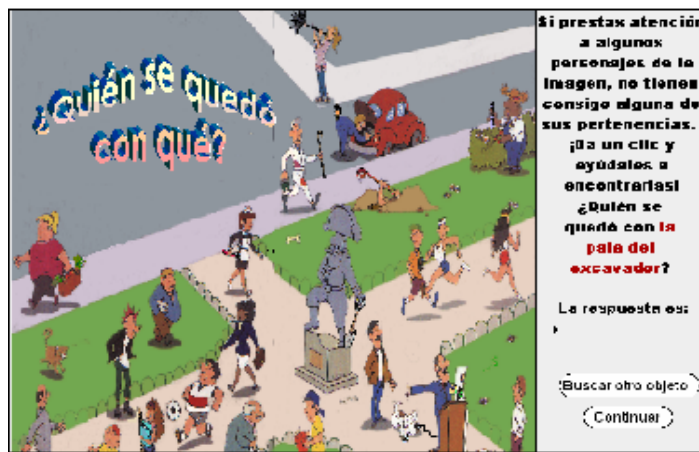


Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “Los juegos tradicionales” A partir de un juego por todos conocido será necesario redactar la forma como se juega, es decir, las reglas del juego; así también se pide una propuesta de cambio a dichas reglas para buscar variaciones al juego y si es posible, hacerlo mas divertido. Con ello se pretende lograr que la alumna concluya sobre el valor de acatar las reglas y tomar acuerdos para disfrutar del juego.



- Juego: “¿Quién se quedó con qué?” En la actividad se pueden encontrar algunos absurdos, lo interesante es ir llevando la secuencia de las equivocaciones de los personajes que se muestran y comprender que hay formas de identificar problemas y la búsqueda de su solución. Este juego busca promover la observación y la capacidad discriminativa.



- Ejercicio: “Visita al mercado”. Una manera de acercar al niño al conocimiento de su medio ambiente es el promover visitas diversas en las que puede investigar lo que se hace, cómo se hace y de qué manera se distribuye. Este ejercicio propone la visita al mercado o a un establecimiento a fin de conocer lo que nos rodea y las relaciones que establecemos.

Aurora ¿Qué observaste en el mercado?

Si, Infinidad de situaciones que permiten a los niños explorar con todos sus sentidos y descubrir las relaciones existentes entre objetos y sujetos. La visita al mercado constituye un acercamiento para conocer el medio que le rodea y es una una manera de relacionarse con las personas que nos proveen y nos prestan servicios.



A partir del párrafo anterior, responde a las siguientes preguntas:

¿Qué se observa en el mercado?

¿Qué le permite al niño este tipo de visitas?

¿Qué es lo que el niño conoce mediante las visitas?

Al término de cada charada, juego o ejercicio se abre un espacio de análisis sobre las interacciones producidas para que la estudiante exprese sus ideas en relación al proceso de socialización del niño, la creación de ambientes de participación activa y busque la manera de:

- Organizar acciones que favorezcan la participación y socialización.
- Procurar formas de solución a los problemas que se presentan
- Realizar visitas a la comunidad.

Por último se presentarán algunas ideas que permitan resolver algunas dudas y que orientan sobre el proceso de socialización del niño por lo que se brindan sugerencias para la organización de actividades diversas en las que el niño participe en grupos en un ambiente de respeto y apoyo mutuos, que pueden ser desde los juegos tradicionales de reglas, hasta la organización de diversos eventos.

- **El poder de las palabras**


El propósito de este segundo apartado es el de orientar a la estudiante para que interiorice la necesidad de establecer entornos lingüísticamente ricos que promuevan en el niño interacciones verbales diversas a fin de brindarle la posibilidad de desarrollar su lenguaje como una herramienta fundamental para el aprendizaje, que le permita la integración de los distintos componentes de la lengua expresiva.



Bienvenida

**Elegiste:
"El poder de
las palabras"**

Se inicia con una bienvenida y continúa con una introducción para orientar sobre el tema y reflexionar sobre su contenido.



El lenguaje nos ayuda a establecer relaciones durante nuestra vida.


Los niños pequeños aprenden el lenguaje, aprenden también a través de él, y pueden razonar y comunicarse con él.

El lenguaje se halla ligado a los procesos mentales y al desarrollo de imágenes mentales.

El siguiente cuadro contiene el menú con las opciones:

Aurora, por favor elige una opción:

- 2.1 Expresar experiencias y divertirse con el lenguaje
- 2.2. Los procesos previos a la escritura convencional
- 2.3. Los procesos previos a la lectura convencional
- 2.4 El inicio de la alfabetización



Regresar a menú


Expresar experiencias y divertirse con el lenguaje

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que las situaciones lúdicas proporcionan un contexto muy adecuado para el desarrollo del lenguaje a través de los campos cognitivo y afectivo y que es un medio eficaz para adquirir nuevos conceptos, para promover la comunicación y para expresar ideas y sentimientos. Intenciones que se pretende también se vean reflejadas en su participación con los niños.

Expresar experiencias y divertirse con el lenguaje

El niño aprende a utilizar el lenguaje cuando empieza a comunicarse con los demás, aprende haciendo y hablando acerca de sus experiencias, inquietudes y observaciones.

Si el discurso del niño es aceptado, se sentirá alentado para ampliar sus medios de expresión y se podrá favorecer su desarrollo.



Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada. “Adivina, adivinador”. Consiste en dar respuesta a una pregunta a partir de una idea que se presenta. Este tipo de actividad busca establecer relaciones entre significados y significantes a fin de que se tenga claridad de ideas y que también se generen acciones a partir de este tipo de juegos de palabras las cuales contribuyan para tal fin.

Adivina, adivinador

Con ser ninguno mi ser,
muchas veces en un día
suelo menguar y crecer,
y no me puedo mover
si no tengo compañía.

Es la...

Al concluir cada actividad de este bloque, se abre un espacio de análisis para que la estudiante exprese sus ideas en relación a las diversas maneras con las que se busca el desarrollo de habilidades comunicativas en el niño mediante:

- Los juegos de palabras que permiten favorecer la expresión verbal
- La utilización de diversas formas de estimular la imaginación y la creatividad
- El aprovechar los estímulos visuales para generar formas de comunicación

Por último, se presentarán algunas sugerencias con la intención de orientar a la estudiante para que promueva acciones que le permitan conocer los intereses de los niños, que le lleven a establecer un ambiente en el que haya libertad de expresión, se generen ideas y se desarrollen actividades que favorezcan la expresión verbal.

Los procesos previos a la escritura convencional

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que los niños, en sus representaciones, reflejan formas tempranas de “escribir” a su manera, por lo que es importante que comprenda la necesidad de crear entornos en los que además de valorar la comunicación oral, se valore la comunicación “escrita” (gráfica, plástica o figurativa), a partir de comprender que los niños sienten el deseo de expresarse a su manera y contar con un interlocutor que participe en el diálogo.

Los procesos previos a la escritura convencional



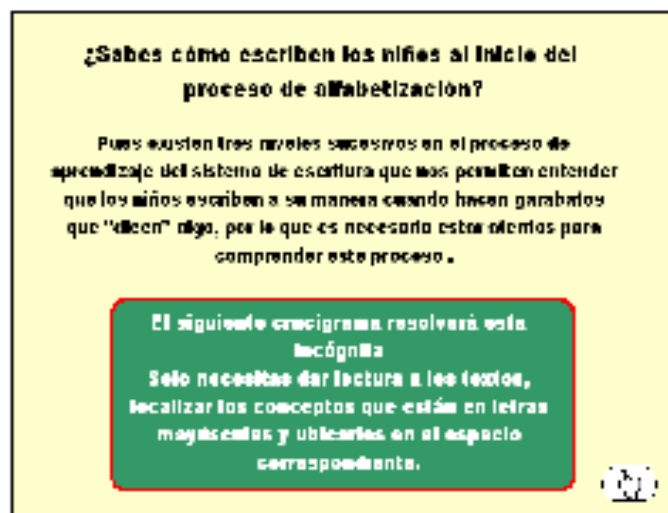
El dibujo del niño se desarrolla de manera coherente y en etapas sucesivas desde los primeros garabatos hasta las representaciones más complejas y creativas. Lo mismo se piensa del desarrollo del pensamiento lógico y de las primeras representaciones mentales

Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

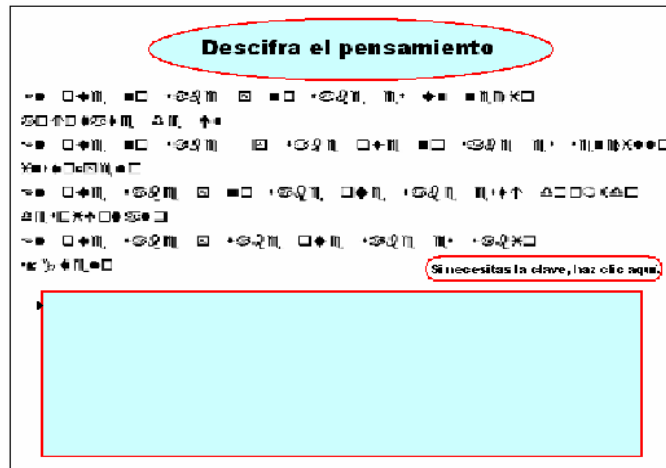
- Charada: “Globos”. Esta actividad pretende que la estudiante comprenda lo que un niño nos querría decir cuando “escribe a su manera” en todas aquellas producciones gráficas que elabora y nos pide con sus incipientes formas de expresión un “¡voy interesándome por aprender a escribir!”



- Juego: “Crucigrama” Para comprender el proceso del cómo los niños buscan expresar ideas, se presenta este juego en el que la estudiante pueda establecer cuáles son las etapas por las que pasa el niño, previas a la adquisición del lenguaje escrito, que van desde el garabato intencionado hasta la alfabetización. Es conveniente que se le indique la importancia de conocer este proceso y que no es el objetivo del nivel preescolar llegar a la alfabetización.



- Ejercicio: “¿Sabes qué dice aquí?” En este ejercicio la alumna tratará de descifrar el escrito y si es necesario usará la clave para hacerlo, se pretende que reflexione sobre la idea de que escribimos para representar pensamientos, pero consideramos que solo hay un tipo de código para hacerlo, el ejercicio nos hace ver que existen otras formas de representar palabras, así como hay otras formas de lenguaje que no son verbales, y busca que sea capaz de comprender el cómo lo hacen los niños cuando tratan de decir algo por escrito.



Al finalizar la charada, el juego y el ejercicio se abre un espacio de análisis sobre las interacciones realizadas para que la estudiante exprese sus ideas en relación a:

- Cómo interpretar las formas de escritura emergente de los niños
- Como contribuir para acercar al niño a la palabra escrita
- Cómo estimular la expresión gráfica del niño

Por último se presentarán algunas recomendaciones generales que orienten a la alumna para iniciar al niño preescolar en el lenguaje escrito, en el entendido que en el nivel preescolar no se busca alfabetizar, sino generar el establecimiento de las relaciones lógicas que inicien al niño en este proceso.

Los procesos previos a la lectura convencional

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda la necesidad de proporcionar al niño sus primeros encuentros con el material impreso y de crear las áreas de lectura con materiales variados, un elemento indispensable en este espacio es el cuento cuya lectura permite establecer una conexión con los modos convencionales para realizarla.

Los procesos previos a la lectura convencional



El aula puede convertirse en una fuente de experiencias significativas cuando el maestro propicia el uso de la biblioteca de aula, del rincón de lectura y de letreros con orientaciones y, a la par, favorece los momentos de lectura a fin de ayudar al niño a desarrollarse en un ambiente culturalmente estimulante e ideal para interesarlo en acudir a consultar materiales impresos.

Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “¿Cómo se titula la obra?” Una manera de dar “lectura” a las imágenes es mediante la observación detallada de lo que sucede en ellas, el título que se ponga estará abierto a la impresión visual que la imagen cause al lector, así se abre un espacio al análisis de lo que sucede en el niño cuando observa imágenes y las interpreta.



- Juego: “¿Cómo va la rima?” Se presenta una actividad en la que se sustituyen palabras por imágenes para que la alumna pueda comprender que se puede leer, no la palabra, sino la imagen. Este tipo de actividad permite dar sentido a la noción de leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, y puede hacerse aprovechando cantos, rimas y juegos conocidos

Juega a sustituir palabras.
 Dale tirones que arrastrar con el ratón los dibujos
 hacia el espacio correspondiente y podrás leer el texto

Cuando la  quiere gozar, viene la  y la hace gritar.
 La  a la , la  en el agua se echa a nadar.
 Cuando la  quiere gozar, viene la  y la hace gritar.
 La  a la , la  a la ,
 la  en el agua se echa a nadar.
 Cuando la  quiere gozar, viene la  y la hace gritar.
 La  a la , la  a la ,
 la  en el agua se echa a nadar.
 Cuando la  quiere gozar, viene la  y la hace gritar.
 La  a la , la  a la ,
 la  a la , la  a la ,
 la  en el agua se echa a nadar.
 Cuando la  quiere gozar, viene el  y la hace gritar.
 El  a la ...

Reiniciar

rana

mosca

araña

escoba

lumbre
Continuar

- Ejercicio: “¿Cómo va el cuento?” Se busca que la alumna logre ordenar las secuencias de una historia a partir de imágenes presentadas. Encontrará las imágenes en desorden y arrastrando cada una con el ratón las pondrá ordenadamente. Este es un ejemplo de actividad que puede realizar con los niños.

Soy el personaje de esta historia.



Encontrarás una anécdota mía, y la quiero
 colocar en sus marcos de acuerdo a como pasó.
 Con el ratón arrastra al espacio que consideres
 adecuado para cada uno de los episodios.

Al finalizar cada una de las actividades se abre un espacio de análisis sobre las interacciones realizadas para que la estudiante exprese sus ideas sobre la iniciación del niño preescolar en la lectura que la lleven a.

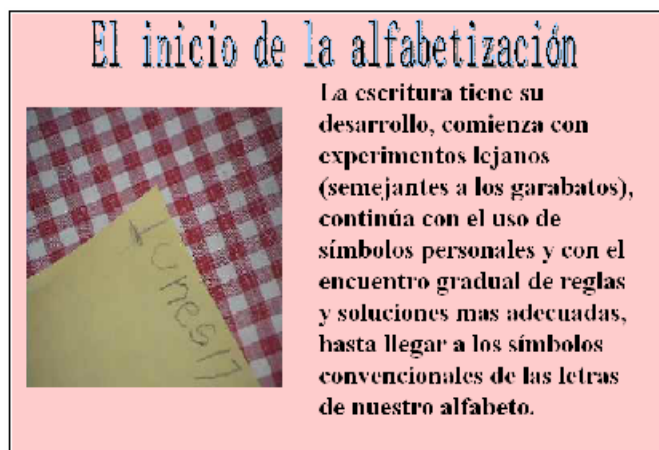
- Comprender que los niños puede “leer” las imágenes

- Comprender cómo orientar a los niños sobre la direccionalidad de nuestro sistema de lectura
- Comprender la diversidad de textos que se presentan para brindarnos información

Por último se presentarán algunas sugerencias alrededor del aprendizaje de la lectura, en este caso se considera fundamental la participación de los adultos, tanto maestros, como padres o familiares que puedan estar cerca del niño para llevar a cabo acciones diversas, entre ellas el gusto por acercarse a los materiales gráficos e interesarse por su lectura

El inicio de la alfabetización

Esta sección tiene como propósito que la alumna tenga presente que el nivel preescolar pretende solamente brindar elementos que motiven al niño a interesarse por el mundo alfabetizado y para ello se parte del nombre propio como palabra generadora que lo introduce hacia el propósito concreto de analizarlo, compararlo y razonarlo para comprender su forma y estructura.



Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “¿Adivina qué palabra soy?” A partir de grupos de palabras que tienen sílabas similares y sílabas diferentes, se van dando pistas para encontrar la palabra que se busca. Se pretende que la alumna logre establecer relaciones entre lo realizado en esta actividad, con las emisiones de voz que escuchan los niños en sus intentos por “escribir”



- Juego: “¡Cuánta incoherencia!” Consiste en poner en juego la imaginación para elaborar frases absurdas y hacer rimas chistosas. La alumna completará la frases iniciadas, por ejemplo: “Me gusta el helado...en la sopa” y “Comer es divertido... si no te ves perdido”



- Ejercicio: “Álbum de fotos” El nombre propio es el punto de partida ideal para iniciar al niño en el maravilloso mundo del lenguaje escrito. En preescolar no se busca enseñar a leer y a escribir, se pretende tender puentes para que el niño vaya comprendiendo por dónde ir. Este ejercicio pretende sugerir una manera para que se identifiquen sonidos que lleven a identificar los nombres de los personajes que se presentan



Al finalizar cada actividad de este bloque se abre un espacio de análisis sobre las interacciones realizadas para que la estudiante exprese sus ideas en relación a los aspectos que son fundamentales de abordar para iniciar al niño en este proceso y que pueda tener presente:.

- La evolución de los procesos de iniciación a la escritura y la lectura del niño
- Que se pueden diseñar actividades que hagan que los niños se interesen por iniciarse en la escritura y la lectura
- Proponer los momentos propicios para trabajar el con el nombre propio.

Por último se presentarán algunas ideas y sugerencias para que las alumnas puedan idear actividades dentro del aula y a partir del nombre propio como generador de intenciones y deseos por iniciar al niño en dicho proceso.

- **La mente que calcula**


Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda los procesos previos por lo que transita el niño preescolar que lo llevan a ir construyendo su pensamiento lógico, esto es, a través de un proceso de abstracción reflexiva que conduzca la acción mental del sujeto sobre el objeto.

Inicia con una bienvenida.

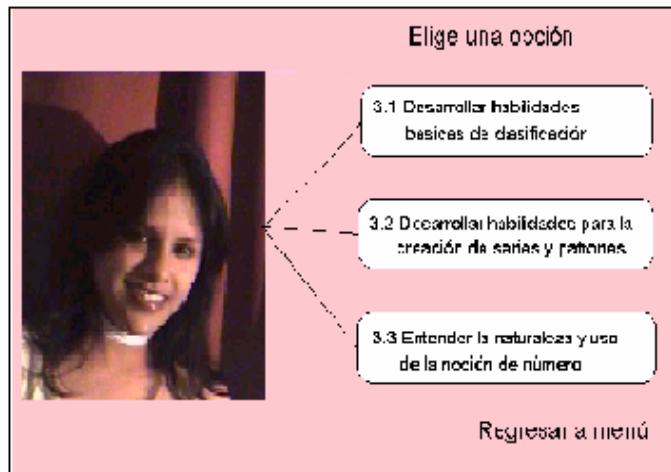


Se continúa con un texto que brinda una introducción para orientar sobre el tema.

Un acercamiento a las matemáticas, que se derive de las experiencias e intereses de los niños, puede dar como resultado una actitud positiva y proporcionará práctica para adquirir un pensamiento lógico y para resolver problemas.



El siguiente cuadro contiene el menú con las opciones:



Desarrollar habilidades básicas de clasificación

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda la importancia de que al brindar al niño la oportunidad de jugar de modos diversos con diferentes materiales se liga estrechamente la posibilidad de desarrollar las destrezas del pensamiento, ya que al investigar se obtiene información inicial sobre los objetos y al jugar con ellos podría facilitar la transición del pensamiento concreto al abstracto. Por lo que será necesario permitirles explorar y describir las similitudes, diferencias y atributos de los objetos, distinguir y describir sus formas, clasificar e igualar y distinguir las nociones de *algunos* y *todos*, entre otras.

Desarrollar habilidades básicas de clasificación

Para explorar su mundo, los niños reúnen, separan y organizan información en un intento por encontrarle sentido a sus acciones y experiencias. Es por medio del proceso de clasificación que agrupan las cosas de acuerdo con sus atributos y propiedades comunes para empezar a construir relaciones entre las cosas que encuentran similares.

The image shows a group of children sitting on a wooden floor, surrounded by many small white cards. They appear to be engaged in a hands-on activity related to classification or sorting.

Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

- Charada: “Errores y más errores” Con este tipo de actividad que nos lleva a observar los objetos y encontrar situaciones absurdas se puede contribuir a ejercitar los procesos de análisis y funciones de relación a fin de estimular el pensamiento lógico.



- Juego: “Memorama” Se pretende promover la capacidad discriminativa del alumno y de comprender que este juego y otros similares como el dominó, o la lotería, favorecen que se pueda encontrar reciprocidad y conexión entre la figura que se presenta y la figura que lo complementa, con lo que se pretende estimular la observación, la atención y la memoria.



- Ejercicio: “¿Quién observa qué?” Analizar la ilustración permitirá a la alumna centrar la atención y responder preguntas relacionadas con lo que los personajes observan. Este ejercicio busca que la estudiante pueda comprender la necesidad de estimular el pensamiento lógico al establecer relaciones vinculadas con la percepción del todo y sus partes.



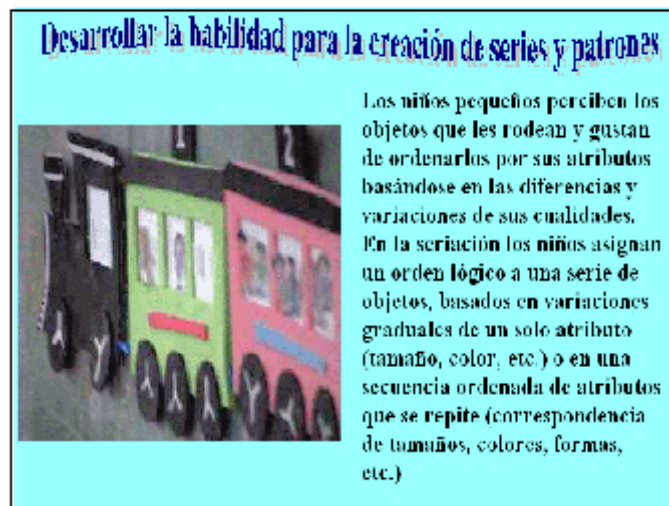
Al finalizar cada actividad se abre un espacio de análisis sobre las interacciones de la estudiante a fin de que exprese sus ideas en relación a la manera de estimular la atención del niño mediante la observación de objetos, acontecimientos y acciones que llevan a hacer que:

- Descubra las propiedades de los objetos
- Explore las similitudes, las diferencias y atributos de los objetos
- Establezca relaciones lógicas entre los objetos

Por último se presentan algunas ideas para encontrar ejemplos de clasificación e igualación en el juego de los niños y en otras acciones encaminadas a agrupar las cosas de acuerdo a sus propiedades.

Desarrollar la habilidad para la creación de series y patrones (seriación)

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda que al organizar ocasiones lúdicas ya sean deliberadas, libres o exploratorias se brinda al niño la posibilidad de un aprendizaje activo, que advierta la importancia de crear relaciones ente los objetos y razonar sobre ellos a fin presentarle considerables “preliminares” que le llevan desarrollar la capacidad de entender y de resolver problemas. Es por ello importante darle al niño la oportunidad de identificar, reconocer y comprender las propiedades y atributos de los materiales; descubrir, distinguir y comparar las semejanzas y diferencias para seleccionar y clasificar los objetos; encajar y separar cosas, así como ordenar y reordenar los materiales.



Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

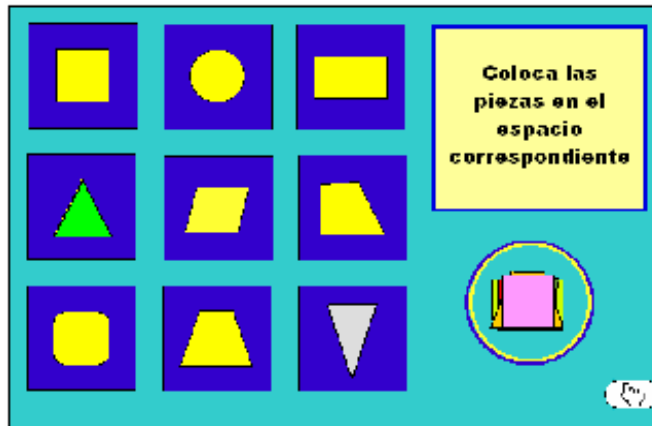
- Charada: "Encuentra las diferencias" A veces encontramos que a simple vista se observan cosas iguales, que no lo son tanto, cada objeto (y sujeto) tiene algo en común y también tiene lo propio que lo distingue; en este caso la idea de señalar la diferencias contribuirá al encuentro de las semejanzas y las diferencias, es decir a la discriminación visual.



- Juego: “¿Dónde van las flores?” También los elementos que brinda la naturaleza nos permiten agruparlos de acuerdo a sus características, en este caso las flores de colores permiten formar conjuntos por colores y determinar la lógica de las comparaciones entre muchos y pocos.



- Ejercicio: “La figura que encaja es...” Es a partir de continuar desarrollando la percepción del sujeto como podemos invitarlo a investigar sobre el medio que le rodea para describirlo y encontrar las relaciones que ligan a los objetos ya sea por su forma, su color, su tamaño o espesor. En este caso se utilizan figuras geométricas que serán ubicadas en el espacio correspondiente.



Al concluir cada actividad se busca que la alumna analice sobre las interacciones que realizó para que exprese sus ideas en relación al proceso de seriación y la forma en la que se puede lograr que los niños:

- Asignen un orden lógico a los objetos.
- Ordenen, agrupen y comparen los objetos por sus atributos.
- Encuentren relaciones entre los objetos y sus atributos.

Al finalizar cada actividad se presentan algunas orientaciones y sugerencias que guíen a la estudiante en la propuesta de actividades a desarrollar con los niños que incluyan estrategias para la seriación en las que se puedan comparar atributos, se describan relaciones entre los objetos, así como se encuentre la correspondencia de conjuntos ordenados de objetos.

Entender la naturaleza y uso de la noción de número (natural)

Esta sección tiene como propósito que la alumna comprenda la necesidad de crear situaciones lúdicas en las que anime al niño a pensar sobre la cantidad de objetos, a cuantificarlos con lógica y significado, a que pueda establecer relaciones que le lleven al desarrollo de su razonamiento, a fin de que sea capaz de comparar el número de objetos entre dos o mas conjuntos para determinar si la cantidad es mayor, menor o igual; ordenar los objetos en correspondencia de uno a uno, agrupar y contar los objetos, comprender que se puede agrupar y desagrupar para introducir las nociones de quitar y poner hasta llegar a contar los objetos.

Entender la naturaleza y uso de la noción de número

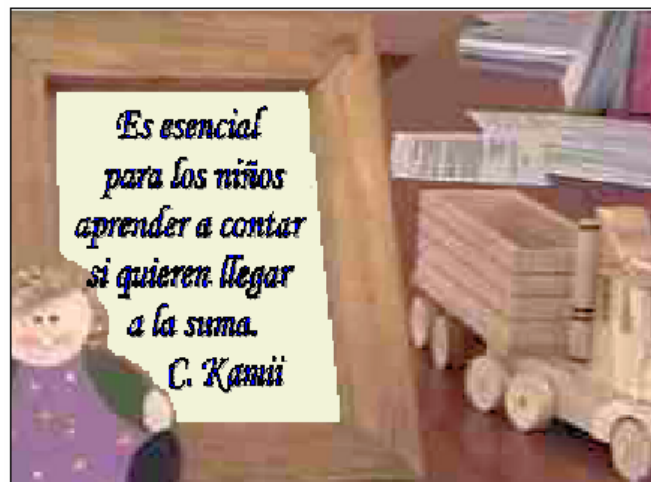
En los preescolares, el entendimiento del número se relaciona y desarrolla junto con su comprensión de los conceptos de clasificación, de seriación, de correspondencia de uno a uno y de la conservación, es decir, su comprensión de la idea de que una cantidad de cosas permanece igual.

Para desarrollar el entendimiento del concepto de número, el niño necesita estar en situación de poner en práctica sus capacidades numéricas, no obstante lo simples o erróneas que puedan ser sus conclusiones.



Para lograrlo se presenta un submenú en el que puede elegir entre interactuar con una charada, un juego o un ejercicio.

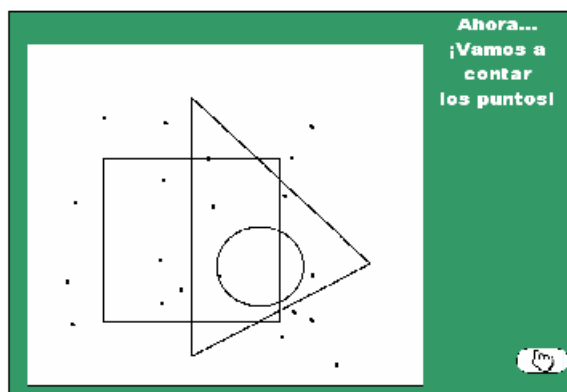
- Charada: “Vamos a sumar” Esta actividad ubica a la alumna en un paso superior a lo que el nivel preescolar pretende pues en ella se pueden realizar sumas sencillas hasta darles mayor complejidad, sin embargo invita a pensar en cómo es el proceso de pensamiento del niño para llegar a este nivel de abstracción.



- Juego: “¿Dominó?” Este juego se presenta con la idea de que la estudiante encuentre en él un valioso recurso para que el niño pueda desarrollar su atención y establecer relaciones lógicas en la relación que existe entre el contar la cantidad de puntos y su correspondencia con la representación escrita del número y así también ejercer funciones de asociación. Este juego puede tener infinidad de variantes dependiendo de los propósitos que se busque favorecer en el preescolar como puede ser establecer relaciones por atributos (forma, color, tamaño) o por relaciones asociativas (queso-ratón, zanahoria-conejo, etc.)



- Ejercicio: “¿Cuántos puntos hay en...?” Mediante este ejercicio se busca explorar la capacidad de análisis y síntesis del estudiante para seleccionar diferentes conjuntos de datos contenidos en un cuadro de referencias. Se observa la conveniencia de establecer relaciones entre esta actividad y su adecuación al trabajo con niños preescolares



Al concluir con las actividades presentadas en el bloque se abre un espacio de análisis sobre las interacciones que la estudiante realizó para que exprese sus ideas en relación al desarrollo del concepto de número en el niño preescolar y genere sus ideas sobre cómo:

- Favorecer el desarrollo del pensamiento lógico infantil
- Desarrollar en el niño un entendimiento de las propiedades esenciales y fundamentales del sistema numérico.
- Lograr que el niño entre en contacto con la representación gráfica de los números naturales.

Por último se presentarán algunas orientaciones que guiarán a la alumna hacia la propuesta de situaciones didácticas en las que los niños pongan en práctica sus capacidades para comparar, ordenar y contar, a fin de construir una base para el establecimiento de relaciones diversas, dirigidas al desarrollo del pensamiento lógico

“Si algo debe distinguir la profesión docente es su estado de apertura permanente para el aprendizaje continuo. La docencia no es un estado al que se llega sino un camino que se hace.”
José Álvarez M.

3. El protocolo de investigación

Presentación

A lo largo de este trabajo se ha mencionado la necesidad de crear alternativas que coadyuven al logro de los objetivos que los planes y programas plantean para la formación docente de las futuras maestras del nivel preescolar y se ha elaborado la propuesta de un taller alternativo; en este capítulo se establece un protocolo de investigación que permitirá averiguar si el taller de Orientaciones para la práctica docente, junto con el programa computacional que lo acompaña, es una opción adecuada para tal fin, es decir, que se logra aminorar la problemática planteada en el primer capítulo.

Cabe reconocer que se desconoce si las alumnas resultan favorecidas con la aplicación del taller y el programa computacional por lo que es necesario realizar una investigación que guíe hacia la valoración de la eficacia de la propuesta y hacia el encuentro de resultados que lleven a la toma de decisiones ya sea para mejorarla, para conservarla o para desecharla. Este protocolo proporciona una guía para llevar a cabo la investigación de esta propuesta educativa. Es conveniente mencionar que la información que se obtenga de su aplicación será posterior a la planeación de éste.

Planteamiento del problema de investigación

La formación de docentes es una tarea que hasta la fecha se ha trabajado en las escuelas normales a partir de establecer relaciones entre la teoría y la práctica, es decir entre el estudio de las temáticas correspondientes dentro de las sesiones de clase escolarizada y las visitas a las escuelas de educación básica. En general las normales cuentan con equipos de cómputo es que se utilizan como procesadores de palabras y desconozco si se ha elaborado software educativo para este nivel.

Considero que esta propuesta no busca repetir lo que está dado en los planes y programas. Es un taller, apoyado por una propuesta computacional, paralelo a la formación de las docentes que pretende crear un espacio de aprendizaje que coadyuve en la solución del problema planteado, de tal manera que se logre un entorno de interacción, juego, análisis, reflexión y propuesta de alternativas.

Lo que se pretende investigar es si con la realización del taller y la aplicación del programa computacional *ORIENTACIONES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE Juegos y actividades para el nivel preescolar*, las estudiantes normalistas logran mejorar el diseño de estrategias didácticas a fin de favorecer el desempeño de su práctica docente.

Se propone realizar la investigación en la Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños (ENMJN), a las alumnas que cursan el segundo año de la Licenciatura en Educación Preescolar, el taller se realizará durante diez y seis sesiones de dos horas, una vez a la semana. De esta manera se trabajará a lo largo de un semestre lectivo. Así se obtendrá información que permita contrastar si la aplicación mejora el desempeño de las estudiantes en relación a la manera como se realiza a través del método convencional².

² Por método convencional se entiende a la ejecución programa de la sep, por parte del maestro, siguiendo los pasos que indica, sin incluir métodos activos, interactivos y novedosos; y que su participación se asemeje a la del maestro tradicional.

Preguntas que orientan hacia la investigación

- ¿Con el desarrollo del taller se obtiene una propuesta didáctica que brinde alternativas para mejorar el desempeño de las alumnas en su práctica docente?
- ¿Con la propuesta computacional se contribuye a que se desarrolle un esquema de pensamiento que posibilite que las futuras docentes propongan actividades didácticas con un sentido lúdico y didáctico para el ejercicio de su práctica docente?

Objetivos

El proyecto que se presenta contiene una propuesta de apoyo a la formación docente que se considera novedosa, es por ello que estimo conveniente proponer como objetivos de este estudio:

- Averiguar si con el desarrollo del taller y la aplicación del programa computacional se brindan a las estudiantes orientaciones y sugerencias didácticas que contribuyan a mejorar el diseño de estrategias didácticas propias para favorecer el desarrollo del pensamiento infantil.
- Analizar si la propuesta computacional como material de apoyo al taller es de utilidad para orientar a las futuras maestras del nivel preescolar en el diseño de actividades didácticas.

Hipótesis

- Hipótesis de investigación

Con el uso de la propuesta del *Taller de orientaciones para la práctica docente*, apoyado por el programa computacional, para las alumnas de los primeros semestres de la Licenciatura en Educación Preescolar, se contribuirá para que el diseño de juegos y actividades didácticas propias para el nivel preescolar, sea mejor que con el método convencional. (Hi = Hipótesis de investigación)

- Hipótesis nula:

Con la utilización de la propuesta, apoyada por el programa computacional, para las alumnas de los primeros semestres de la Licenciatura en Educación Preescolar, **no** se contribuirá para que el diseño de juegos y actividades didácticas propias el nivel preescolar, sea mejor que con el método convencional. (H_0 = Hipótesis nula)

- Hipótesis estadística:

$$H_i = X_1 \neq X_2$$

$$H_0 = X_1 = X_2$$

Diseño de la investigación

Se propone valorar el Taller a partir de un diseño experimental de series cronológicas múltiples con preprueba y tres pospruebas, esta decisión se debe a que dicho taller se desarrollará durante un semestre lectivo y es importante analizar los “efectos en el mediano y largo plazo porque se supone que la influencia de la variable independiente sobre la dependiente tarda en manifestarse” (Hernández Sampieri, 2003 p. 232). Un grupo recibirá el tratamiento experimental y un grupo de control no lo recibirá. La preprueba (ver anexo 3). ofrece la ventaja de ayudar a controlar el experimento y detectar las diferencias entre ambos grupos. Las pospruebas permitirán analizar la evolución de los grupos antes, durante y después del tratamiento experimental. El esquema del diseño experimental es el siguiente:

Grupo experimental	RG ₁	O ₁	X	O ₂	O ₃	O ₄	O ₅
Grupo control	RG ₂	O ₆	--	--	--	--	O ₇

R = La asignación al azar de los participantes

G = Grupo de sujetos

X = Tratamiento

O = Medición que se hace a los sujetos del grupo

-- = Ausencia del estímulo experimental

Los sujetos que se inscriban al taller serán alumnas del segundo año de la Licenciatura en Educación Preescolar y formarán parte del grupo experimental, este criterio de selección se establece así en virtud de que en la ENMJN estos talleres se ofrecen en general a todas las alumnas; considero que para dar una atención y un seguimiento adecuado será necesario limitar la inscripción a un máximo de veinte estudiantes por cada grupo que se forme (se pretende que al menos sea uno). Así también será necesario informarles con respecto a su participación en la investigación y obtener su consentimiento para colaborar en ella. Los sujetos que participarán en el grupo control se asignarán de manera aleatoria y tomando en cuenta su interés por participar en esta investigación.

Se plantea una investigación experimental porque lleva la intención de poder manipular variables y medirlas. La investigación será prospectiva y comparativa porque al establecer las relación entre las variables se obtendrá una explicación entre la causa (referida a la aplicación del programa) y su efecto (referido a los resultados de dicha aplicación), y al compararse los resultados del tratamiento se obtendrá información que permitirá validar la propuesta o rechazarla. También será longitudinal ya que a lo largo del estudio habrá la posibilidad de realizar mediciones, lo que implica un seguimiento para llevar el estudio de la evolución de los temas.

Variables de la investigación

Se pretende estudiar la calidad de la propuesta computacional mediante el análisis de las temáticas generales que se presentan. Se tomará como base la preprueba y las pospruebas (que se realizarán al término de las temáticas, habrá una prueba al final del taller equivalente a la inicial), a partir de la ejecución de las alumnas frente a la computadora, lo que orientará sobre la calidad del material se les presenta.

Variables categóricas ordinales	Indicadores	Instrumentos
Comprensión del tema: “El juego infantil”	Nivel de aplicación mostrado en las respuestas a las preguntas del programa	Registro de avance Cuestionario
Comprensión del tema: “El poder de las palabras”	Nivel de aplicación mostrado en las respuestas a las preguntas del programa	Registro de avance Cuestionario
Comprensión del tema: “La mente que calcula”	Nivel de aplicación mostrado en las respuestas a las preguntas del programa	Registro de avance Cuestionario

Se señalan las variables como categóricas porque se busca que puedan ser clasificables y si bien el término *nivel de aplicación mostrado en relación al tema* resulta vago, será necesario definirlo operacionalmente en relación a los instrumentos que se utilizarán para medir dicho nivel de comprensión. Para ello será necesario asignar un valor a las respuestas de las alumnas en las preguntas abiertas, que se tomará de acuerdo a una escala estimativa que oriente para conocer su capacidad para construir explicaciones e ideas que surgen para elaborar propuestas alternativas para el nivel preescolar.

Tratamiento

Al tener la posibilidad de trabajar con un grupo experimental y otro de control y de buscarse la comparación de resultados entre ambos grupos, se entiende que un grupo habrá sido expuesto a la variable independiente y llevará el tratamiento experimental. Se comprende así que el grupo control participa en la investigación, en la idea de que continúa con las mismas actividades académicas que el grupo experimental, pero sin la aplicación del taller con la propuesta computacional; de tal manera que al final del experimento se obtendrán datos que determinen si hubo o no hubo diferencias en las respuestas de ambos grupos.

Para medir el efecto que la variable independiente tiene en la variable dependiente se pretende que la medición sea válida y confiable, de ahí la necesidad de llevar registros de las respuestas de las alumnas, las cuales también permitirán valorar el instrumento diseñado para medir la información obtenida.

Desde el momento de la aplicación de la prueba previa se podrá tener información sobre la semejanza de ambos grupos y permitirá orientar sobre la necesidad de emparejar a ambos grupos o continuar con ellos. Después de tomar la decisión de continuar con los grupos o hacer algún cambio pertinente, se llevará a cabo el tratamiento del experimento, empleando cuidadosamente los registros diseñados para tal fin (anexo 4); y al concluir la aplicación del tratamiento se aplicará un test igual o equivalente al que se aplicó inicialmente.

Instrumentos de medición

Para el proceso de medición de las variables se ha propuesto utilizar los siguientes instrumentos:

- La prueba inicial y final con las preguntas de falso y verdadero, de opción múltiple y de correlación.
- La preguntas abiertas que se plantean en el programa computacional.
- El diseño de actividades didácticas para el nivel preescolar que elaboran las estudiantes al final de cada temática en las sesiones del taller

Para valorar los reactivos con preguntas de falso y verdadero, de opción múltiple y de correlación de prueba inicial y final se tomarán los aciertos obtenidos.

Para valorar las preguntas abiertas del programa computacional será necesario utilizar una escala ordinal que aporte categorías de análisis, con un sistema de clasificación de valores entre 1 y 5 que llevan del comprendió muy bien al no comprendió. Se considera pertinente el uso de las escalas ya que permite centrarse en el estudio de las relaciones que se establecen entre las variables.

El cuadro que se presenta en el anexo 5 servirá para llevar un registro de cada pregunta y se elaborará uno para cada estudiante.

Para valorar el diseño de las actividades didácticas que se diseñen en el taller, se propone utilizar otra escala ordinal que aporte categorías de análisis que permitan conocer si el nivel de aplicación de las actividades didácticas que propongan para desarrollar en el nivel preescolar es pertinente o no lo es.

El cuadro que se presenta en el anexo 6 permitirá llevar el registro de las actividades didácticas que las alumnas diseñen en el taller y se elaborará uno para cada estudiante en cada una de las tres sesiones:

Análisis de datos

Habiendo obtenido y registrado los datos, se procederá a analizarlos a fin de permitir examinar e interpretar el patrón de los resultados obtenidos en el estudio. El análisis estadístico arrojará información que permita decidir si existe una relación entre las variables dependiente e independiente.

Si bien se seleccionó una escala de medición para el estudio de la variable dependiente, será importante que las preguntas hayan sido analizadas con cuidado a fin de obtener datos confiables.

Hernández Sampieri (2004 p. 385) señala que “la manera más conocida de analizar los ítems o las afirmaciones y desarrollar el escalograma es la técnica de Cornell”, en la que se procede a obtener el puntaje total de cada sujeto, ordenarlos de acuerdo con su puntaje total, ordenar las afirmaciones de acuerdo con su intencionalidad, construir un cuadro donde se crucen los puntajes de los sujetos y analizar los errores o rupturas en el patrón ideal de intensidad de la escala.

Al concluir la investigación se tendrán datos suficientes para codificar los resultados. El mismo autor sugiere un procedimiento para codificar las preguntas abiertas “consiste en encontrar y darles nombre a los patrones generales de respuesta, listar estos patrones y después asignar un valor numérico o un símbolo a cada patrón” (p. 406) y señala que “para el enfoque cualitativo la recolección de datos resulta fundamental. Lo que se busca es obtener información de los sujetos en su contexto y que el investigador utilice una postura reflexiva y trate de obtener los datos de los sujetos tal y como ellos los revelan” (p. 450). Una vez codificados los datos se procede a revisar y organizar los materiales obtenidos a fin de prepararlos para analizar la información.

El análisis de los datos permite establecer una relación entre las variables, por lo que es necesario hacer uso de la estadística descriptiva como una herramienta para analizar los datos. Para llevar a cabo el análisis estadístico de variables categóricas ordinales se considera conveniente el empleo de métodos estadísticos no paramétricos, ya que proporciona alternativas de utilidad para la inferencia estadística y cuyos procedimientos tienden a utilizar medidas descriptivas de tendencia central, fundamentalmente la *moda* y la *mediana*.

Para efectos de este estudio, y a fin de decidir si se rechaza la hipótesis nula se propone utilizar la prueba “*U*” de Mann-Whitney como una prueba que “compara las tendencias centrales de dos poblaciones a través de las medianas” (UPN p.169). Por lo que primeramente se hará una comparación entre la *mediana* existente de los resultados obtenidos entre el grupo experimental y la del grupo control a fin de conocer las diferencias o semejanzas entre ambos grupos cuando la investigación finalice. Este será un dato representativo de los resultados que arroje el pretest, las pruebas intermedias y al finalizar el estudio, los datos que arroje el postest.

$$\text{Mediana} = (n + 1) / 2$$

n = tamaño de la muestra

A fin de explicar este proceso, a continuación se ejemplifica con datos ficticios, en el supuesto de tener una muestra de 10 alumnas en el grupo que trabajó con la propuesta e igual número en el grupo que trabajó con el método convencional, el puntaje máximo a obtener es de 25 y se busca hacer una comparación entre ambas poblaciones para validar la hipótesis:

:

Puntajes del grupo experimental (GE)	Puntajes del grupo control (GC)
20, 21, 18, 24, 25, 15, 17, 16, 19, 22	18, 19, 13, 16, 20, 21, 19, 15, 17, 22

Si se considera a la mediana como medida de tendencia central, será necesario ordenar los puntajes alcanzados:

25, 24, 22, **22**, 21, **21**, 20, **20**, 19, 19, 19, 18, 18, 17, **17**, **16**, 16, 15, 15, 13

Los datos, valores o puntuaciones obtenidos pueden describirse mediante una distribución de frecuencias, la cual permite ordenar las puntuaciones obtenidas, y si es necesario, resumirlas para hacer un primer reporte de resultados que oriente sobre el comportamiento de la población. Para comparar los datos de ambas poblaciones y probar la hipótesis, es necesario contar con un estadístico de prueba y conocer la distribución de ambas poblaciones y sus diferencias:

Grupo experimental		Grupo control	
Datos	Diferencias	Datos	Diferencias
25	0	22	2
24	0	21	3
22	0	20	4
21	1	19	5
<u>20</u>	2	<u>19</u>	5
<u>19</u>	3	<u>18</u>	6
18	4	17	7
17	5	16	8
16	6	15	9
15	7	13	10
Suma = n_1	28	Suma = n_2	59

Los datos arrojados en U_1 y U_2 permiten distinguir el estadístico de prueba y llevan a la interpretación de los resultados, los cuales buscan demostrar que existe una relación entre variables y también buscan validar la hipótesis, por lo tanto rechazar la hipótesis nula. Se continúa con la prueba estadística con el método propuesto por Mann-Whitney quien, según Seagal (1990), propone que después de combinar los puntajes de ambos grupos se proceda con la prueba estadística de acuerdo al procedimiento que se señala en el Apéndice 1.

Este momento requiere de toda la objetividad posible para detectar los errores que pudieron haber ocurrido durante la investigación o los errores en el diseño de la variable independiente. También será necesario cuidarse de posibles deducciones cuando se encuentre que los resultados fueron poco significativos.

El paso final será la elaboración del reporte de investigación a fin de publicar los resultados obtenidos y evaluar el alcance de la investigación. Como toda persona interesada en mejorar la calidad de los materiales que se diseñan para la educación se considera deseable que la variable independiente resulte un producto útil y confiable. De tal manera que si los resultados fueran altamente satisfactorios podría hacerse la propuesta de generalizar la investigación a fin de hacerla llegar a otras poblaciones que puedan sacar provecho de ella.

Bibliografía

Amegan Samuel (1997) Para una pedagogía activa y creativa. Trillas. México

Borda Elizabeth y Páez Elizabeth (1995) Ayudas educativas. Creatividad y aprendizaje. Cooperativa editorial magisterio. Colombia.

Breuer, John (1997) Escuelas para pensar. Una ciencia del aprendizaje en el aula. Ed. Cooperación Española - SEP México

Cabrera, Antonio (1995) El juego en la educación preescolar: Desarrollo social y cognoscitivo del niño. UPN, Colección Educación N° 2. México

Campos, Miguel A. (1979) La estructura didáctica. En: Aportaciones a la didáctica de la educación superior. ENEPI. UNAM. Edo. de México.

Chehaybar y Kuri, Edith (2003) Construcción y reconstrucción de la identidad profesional de los formadores-enseñantes. En Procesos y prácticas de la formación universitaria. CESU, UNAM (Pensamiento Universitario) México.

Cozby, Paul (2001) Métodos de investigación del comportamiento. 8ª. Edición, Ed. Mc. Graw Hill. México.

Desacote, Goéry (1997) Enseñar y aprender con nuevos métodos. ED. Gedisa, DSE, España

Delval, Juan (1986) Niños y máquinas. Los ordenadores y la educación. Alianza Editor. Madrid,

Díaz Barriga, Frida y Marco A. Rigo. (2000) Formación docente y educación basada en competencias. En Valle Flores, Ángeles (coord.) Formación de competencias y certificación profesional, CESU, UNAM (Pensamiento Universitario Núm. 91). México,

Díaz Barriga, Frida (2002) Aportaciones de las perspectivas constructivista y reflexiva de la formación docente en el bachillerato. Revista Perfiles Educativos. 3ª. Época, Vol. XXIV Núm. 97 y 98, CISE, UNAM. México.

Feurestein, Reuven. (1997) ¿Es modificable la inteligencia? Ed. Bruño. Madrid

Ferry, G. (1990) El trayecto de la formación. Editorial Paidós Educador. México.

Fuchs, Walter (1973) El libro de los nuevos métodos de enseñanza. Ed. Omega. España

Galván Mora, Lucila (2003). La docencia reflexiva: rasgos y retos. Xalapa. Ponencia presentada en el segundo foro internacional de educación para la infancia. México.

González Cuberes, Ma. Teresa (1993) Al borde de un ataque de prácticas. Editorial Aique. Argentina.

Gordillo, José (1992) Lo que el niño enseña al hombre. Editorial Trillas. México.

Guzmán y Hernández (1993) Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas. Facultad de Psicología, UNAM. En Implicaciones de seis teorías psicológicas del aprendizaje. CONALTE, SEP. México

Hernández H., Aurora Consuelo (1985) La enseñanza auxiliada por computadora en la educación primaria. En Segundo Simposio Internacional: La Computación y la Educación Infantil. Academia de la Investigación Científica A. C. México.

Hernández R. Gerardo (1998) Paradigmas en Psicología de la educación. Ed. Paidós Mexicana. México.

Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2003) 3ª. Ed. Metodología de la investigación, Ed. Mc Graw Hill. México.

Hernández, Pedro. (1998) Diseñar y enseñar. Teorías y técnicas de la programación y del proyecto docente. Ed. Narcea. Madrid.

Hohmann y Weikart (1999) La educación de los niños pequeños en acción. Editorial Trillas. México.

ILCE – SEP (1990) Guía para la elaboración del diseño detallado (guión) de un programa de computación educativo (PCE). COEBA – SEP México

Imbernón, Francisco. (2002) La formación y el desarrollo profesional del profesorado. Hacia una nueva cultura profesional. Editorial Graó. 5ª. Edición. España.

Kamii, Constance y Retha De Vires (1984) La teoría de Piaget y la educación preescolar. Ed. Aprendizaje Visor. España

Kamii, Constance (s/f) La autonomía como finalidad de la educación. Programa Regional de Estimulación Temprana. UNICEF. México.

Kamii, Constance (1982) El número en la educación preescolar. Ed. Gráficas. España

Moyles, Janet (1990) El juego en la educación infantil y primaria Ed. Morata, Madrid

Nemirovsky, Myriam (1999) Sobre la enseñanza del lenguaje escrito...y temas aledaños. Ed. Paidós, México

Nieto Gil, Jesús María (1997) Cómo enseñar a pensar. Los programas de desarrollo de las capacidades intelectuales. Ed Escuela española. España

Pérez Gómez Ángel (1999) El prácticum de la enseñanza y la socialización profesional de los futuros docentes. Akal textos. Madrid.

Piaget, Jean.(1971) Seis estudios de Psicología. Ed. Ensayo Seix Barral. España

Piaget, Jean y Barbel Inhelder (1980) Psicología del niño. Ed. Morata. España.

Saury y Scholl (1974) Informática y Educación. En El tiempo de la innovación, tomo II. UNESCO, Colección SEPSETENTAS N° 194. México.

Schön, Donald. (1992) La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones. Ediciones Paidós. Barcelona.

Schunk, Dale (1997) Teorías del aprendizaje. Ed. Pearson. México.

SEP (1999) Plan de Estudios de la Licenciatura en Educación Preescolar. México.

Siegel, Sydney (1990) Estadística no paramétrica, aplicada a las ciencias de la conducta. Ed. Trillas. México.

Tonucci, Francesco (2002) La reforma de la escuela infantil. Cuadernos Sep. México.

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

Anexo 1

Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre	Séptimo semestre	Octavo semestre
Bases filosóficas, legales y organizativas del sistema educ. mexicano	La educación en el desarrollo histórico de México I	La educación en el desarrollo histórico de México II	Necesidades educativas especiales	Seminario de temas selectos de historia de la pedagogía y de la educación I	Seminario de temas selectos de historia de la pedagogía y de la educación II	Trabajo docente I	Trabajo docente II
Problemas y políticas de la educación básica	Desarrollo físico y psicomotor I	Desarrollo físico y psicomotor II	Conocimiento del medio natural y social I	Conocimiento del medio natural y social II	Gestión escolar		
Propósitos y contenidos de la educación preescolar	Adquisición y desenvolvimiento del lenguaje I	Adquisición y desenvolvimiento del lenguaje II	Pensamiento matemático infantil	Taller de diseño de actividades didácticas I	Taller de diseño de actividades didácticas I		
Desarrollo Infantil I	Desarrollo infantil II	Expresión y apreciación artística I	Expresión y apreciación artística II	Cuidado de la salud infantil	Niños en situaciones de riesgo		
Estrategias para el estudio y la comunicación I	Estrategias para el estudio y la comunicación II	Socialización y afectividad en el niño I	Socialización y afectividad en el niño II	Asignatura regional I Entorno familiar y social I	Asignatura regional II Entorno familiar y social II		
Escuela y Contexto social	Iniciación al trabajo escolar	Observación y práctica docente I	Observación y práctica docente II	Observación y práctica docente III	Observación y práctica docente IV	Seminario de análisis del trabajo docente I	Seminario de análisis del trabajo docente II

Actividades principalmente escolarizadas
Práctica intensiva en condiciones reales de trabajo
Actividades de acercamiento a la práctica escolar

ANEXO 2

Programación Didáctica del Taller

NOMBRE DEL TALLER
“ORIENTACIONES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE: Juegos y actividades para el nivel preescolar”

OBJETIVO DEL TALLER
<p>Este taller se concibe como un apoyo al área de acercamiento a la práctica escolar con el fin de que contribuya al mejoramiento de dicha práctica mediante acciones que permitan a las estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender y analizar algunas situaciones propias de la práctica docente y los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel preescolar• Obtener sugerencias para el diseño de actividades didácticas apropiadas para niños.• Elaborar propuestas creativas de intervención didáctica que respondan a las características de la realidad en que se desarrolla la acción docente.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TALLER
<p>El taller está planteado como una alternativa pedagógica para que las estudiantes cuenten con más elementos que les permitan desenvolverse en sus prácticas escolares y parte de considerar al juego infantil como generador del aprendizaje. Su duración es de 16 sesiones de 2 horas cada una.</p> <p>Las actividades que se realizarán en cada sesión tendrán como base el planteamiento de una situación propia de la práctica docente en el nivel preescolar, que se relacione con el tema a tratar y comentarios al respecto; en seguida se invitará a la realización del ejercicio interactivo programado en el equipo de cómputo, al finalizar esta etapa se harán reflexiones y aportaciones de aplicación en la práctica y, por último, al finalizar cada temática general se realizarán ejercicios vivenciales que se seleccionarán a partir de las ideas generadas por las participantes.</p> <p>El programa computacional generará una serie de ejercicios interactivos a realizar por las alumnas en la computadora a través de la presentación de información en la que se va orientando su participación, también se generan preguntas que lleven al análisis de las situaciones propias de la docencia en las instituciones preescolares y la generación de</p>

ejercicios y juegos con la propuesta de actividades que podrán ser enriquecidas de acuerdo a la creatividad de cada estudiante; se tomará como base el diseño de aquellas actividades que llevan al desarrollo del pensamiento infantil, y al juego infantil como generador del aprendizaje.

Por otro lado será necesario un instructivo que oriente sobre las temáticas señaladas que lleve al uso y manejo de las rutinas que integrarán el programa interactivo.

Las temáticas generales a trabajar son:

I Introducción al taller

- 1.- “El juego como estrategia de intervención docente”
- 2.- “Los procesos previos a la adquisición del lenguaje escrito”
- 3.- “Los procesos que orientan al desarrollo del pensamiento lógico”

PROGRAMACIÓN		
SESIÓN	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
1	Introducción al taller	Encuadre del taller (técnica “palabras clave”) Presentación de las participantes (técnica “collage”)
2	El juego como estrategia de intervención docente	Aplicación del pretest Se introduce al tema: El juego infantil.
3	Jugar para desarrollar la inteligencia	Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “¿Se puede?” ¿Qué se necesita para lograr que con la participación de los niños se generen aprendizajes significativos? ➤ Ejercicio: “Cuestionario”, ¿Cómo puede aprovecharse el juego infantil para favorecer el desarrollo del niño? ➤ Juego: “La organización del aula” ¿Qué se necesita crear en el aula para que los espacios sean propicios para el aprendizaje del niño? Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.
4	Jugar para descubrir	Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el

		<p>análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “¿Qué sabes de lo que les gusta a los niños de la escuela?” <p>¿Qué sabes acerca de lo que les gusta a los niños de la escuela?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ejercicio: “Diligencias”.</i> <p>¿Cuál es la importancia de la planeación para la vida personal y para el trabajo docente?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Las andanzas de la mano negra”. <p>¿Cómo es conveniente llevar el registro de los eventos observados que suceden en la vida grupal?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
5	Jugar para crear	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “Vamos a cantar” <p>¿En qué momentos del día se pueden realizar actividades que acerquen a los niños a la música?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ejercicio: “Rompecabezas”</i> <p>¿Cómo deberán ser los materiales didácticos para que contribuyan al desarrollo del niño?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Tangram” <p>¿Con cuáles materiales didácticos se puede dar libertad al niño a fin de favorecer la expresión libre de sus ideas?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
6	El juego en colaboración	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “Los juegos tradicionales” <p>¿Cómo establecer un ambiente de participación activa al organizar acciones que favorezcan el proceso de socialización?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ejercicio: “Visita al mercado”.</i> <p>¿Qué acciones serán necesarias realizar (antes, durante y después) para llevar a cabo una visita?</p>

		<p>➤ <i>Juego: “¿Quién se quedó con qué?”</i></p> <p>¿Qué podemos hacer cuando pensamos que los niños se equivocan?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
7	Los procesos previos a la adquisición del lenguaje escrito	<p>Se inicia con las actividades seleccionadas y preparadas por las alumnas para ejecutarlas.</p> <p>Se introduce al tema: El poder de las palabras.</p>
8	Expresar experiencias y divertirse con el lenguaje	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <p>➤ Charada. “Adivinanza”.</p> <p>¿De qué manera se pueden desarrollar en el niño las habilidades para el lenguaje: escuchar y hablar?</p> <p>➤ Ejercicio: “Inventa un cuento”</p> <p>¿Qué favorecemos, en relación al desarrollo del lenguaje infantil, cuando les presentamos imágenes para que expresen sus ideas sobre lo que ven?</p> <p>➤ Juego: “El santo de...”</p> <p>¿De qué manera se puede favorecer el desarrollo del lenguaje infantil cuando buscamos que el niño establezca relaciones, comparaciones y asociaciones?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
9	Los procesos previos a la escritura convencional	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <p>➤ Charada: “Globos “</p> <p>¿Cómo se puede contribuir dentro del aula para que los niños puedan acercarse al mundo de la palabra escrita, sin ser forzados a hacer planas de ejercicios poco significativos?</p> <p>➤ <i>Ejercicio: “¿Sabes qué dice aquí?”</i></p> <p>¿Qué puede hacer la educadora para que los niños se inicien en la comprensión del sistema de escritura?</p> <p>➤ Juego: “Crucigrama”</p>

		<p>¿Cómo se pueden propiciar en el aula situaciones didácticas que, mediante el juego, estimulen la expresión gráfica infantil?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
10	Los procesos previos a la lectura convencional	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “¿Cómo se titula la obra?” <p>¿Cómo se puede lograr que los niños hagan propuestas y buscar que participen libremente?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicio: “¿Cómo va el cuento?” <p>Si los cuentos tienen una estructura ¿Qué tipo de estructura o secuencia podrá tener una receta de cocina o una carta?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Sigue la rima” <p>¿Qué tipo de textos se les pueden presentar a los niños para que se inicien en el gusto por la lectura?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
11	El inicio de la alfabetización	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “¿Cuánta incoherencia!” <p>¿Cuáles son los tres modos evolutivos sucesivos en los que los niños diferencian los aspectos sonoros y gráficos de la escritura?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicio: “Álbum de fotos” <p>¿En qué momentos de un día de trabajo en el aula se puede hacer que el niño preescolar identifique y/o escriba su nombre?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Encuentra la palabra”. <p>¿Qué acciones puede realizar la educadora para que los niños se interesen por empezar a leer y escribir?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se</p>

		seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.
12	Los procesos que orientan al desarrollo del pensamiento lógico	Se inicia con las actividades seleccionadas y preparadas por las alumnas para ejecutarlas. Se introduce al tema: La mente que calcula
13	Desarrollar habilidades básicas de clasificación	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “Errores y más errores” <p>¿Cómo desarrollar en el niño habilidades para reconocer diferencias y similitudes entre cosas conocidas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicio: “¿Quién observa qué?” <p>¿Cómo se puede contribuir para que el niño establezca las relaciones que ligan a los objetos por sus atributos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Memorama” <p>¿Cómo se puede contribuir para que los niños construyan relaciones entre objetos que se encuentran en su entorno?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
14	Desarrollar la habilidad para la creación de series y patrones: seriación	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “Encuentra las diferencias” <p>¿Qué atributos de los objetos se pueden utilizar para que los preescolares los ordenen de manera lógica?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicio: “La figura que encaja es...” <p>¿Cuáles materiales didácticos pueden contribuir para que el niño establezca relaciones que ligan a los objetos de acuerdo a sus atributos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “¿Dónde van las flores?” <p>¿Cómo se puede contribuir para que el niño adquiera las estructuras básicas para la creación de series y patrones?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>

15	Entender la naturaleza y uso de la noción de número	<p>Presentación del tema, introducción al programa computacional, a sus actividades y a la presentación de las preguntas que generan el análisis de las alumnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Charada: “Vamos a sumar” <p>¿Qué actividades de la vida escolar pueden introducir al niño a las nociones de quitar y poner?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejercicio: ¿Cuánto puntos hay en...? <p>¿Qué piensas en relación a introducir las matemáticas al trabajo del aula en el nivel preescolar?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “Dominó” <p>¿Qué acciones se realizan en el aula para que los niños entren en contacto con la escritura de los números?</p> <p>Al término de la actividad se trabajará de manera individual y después en grupos pequeños para la propuesta de alternativas propias para el nivel preescolar. Se presentan en plenaria y se seleccionará alguna de ellas para trabajarla al término de la temática.</p>
16	Cierre del taller	<p>Se inicia con las actividades seleccionadas y preparadas por las alumnas para ejecutarlas. Aplicación del post-test Se concluye el taller.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TALLER
<p>La aplicación del pre-test y del post-test serán orientadores para conocer la evolución del taller.</p> <p>En cada sesión las alumnas darán respuestas a preguntas que genera el programa computacional, mismas que se rescatarán en un archivo creado para el seguimiento de cada una de ellas.</p> <p>Las actividades que propongan y lleven a cabo las alumnas al término de cada temática enriquecerán el acervo de información de las estudiantes y se sugerirá la elaboración de ficheros de actividades para que las alumnas cuenten con este apoyo para la realización de sus prácticas.</p>

**BIBLIOGRAFÍA DE APOYO AL TALLER Y
AL PROGRAMA COMPUTACIONAL**

Breuer, John (1997) Escuelas para pensar. Una ciencia del aprendizaje en el aula. Ed. Cooperación Española - SEP México

Desacote, Goéry (1997) Enseñar y aprender con nuevos métodos. ED. Gedisa, DSE, España

Galván Mora, Lucila (2003). La docencia reflexiva: rasgos y retos. Xalapa. México. Ponencia presentada en el segundo foro internacional de educación para la infancia.

Hohmann y Weikart (1999) La educación de los niños pequeños en acción. México. Editorial Trillas.

Kamii, Constance (1982) El número en la educación preescolar. Ed. Gráficas. España

Nemirovsky, Myriam (1999) Sobre la enseñanza del lenguaje escrito...y temas aledaños. Ed. Paidós, México

Nieto Gil, Jesús María (1997) Cómo enseñar a pensar. Los programas de desarrollo de las capacidades intelectuales. Ed Escuela española. España

Tonucci, Francesco (2002) La reforma de la escuela infantil. Cuadernos Sep. México

ANEXO 3

PRETEST- TEST FINAL

Instrucciones: Señala con una F si es falso y con una V si es verdadero

1. El verdadero reto de la escuela consiste en descubrir el fondo de ilusión de los niños. _____
2. El currículum escolar, como otros aspectos de la vida social, está formado y modelado ideológicamente _____
3. La práctica de las futuras educadoras se presenta como una situación artificial que, muchas veces, en lugar de formar, deforma. _____
4. La aplicación del material didáctico debe obedecer, entre otras, a bases científicas _____
5. De la continuidad en el desarrollo de los lenguajes elementales pueden emerger las nuevas necesidades expresivas como el leer _____
6. La planeación didáctica es una hipótesis del trabajo en el aula sometida a los intereses cotidianos de los niños _____
7. En la tríada docente – alumno – conocimiento el protagonismo es compartido y constituye un desafío en la labor educativa _____
8. La distribución de los espacios físicos en el aula debe responder a una planeación y ser coherente con los postulados del programa _____
9. La rutina de aprendizaje descansa en un entendimiento de las relaciones entre el entorno físico y la disposición ambiental del aula _____
10. El trabajo individual puede ayudar a los alumnos a aprender establecer acuerdos para el trabajo cooperativo _____
11. Para promover una conducta adecuada de los niños en clase se considera necesario un continuo reforzamiento positivo _____
12. La organización de los grupos de trabajo debe estar orientada a favorecer en los niños la interacción y la integración. _____
13. Los niños preescolares tienen la capacidad de elaborar conclusiones y planear acciones basadas en las impresiones físicas inmediatas _____
14. A partir del conocimiento ambiental se da el conocimiento lógico - matemático al establecer el niño relaciones entre los objetos _____

15. Las ideas de los niños se deben al azar porque se relacionan con las características y capacidades de su pensamiento _____
16. El pensamiento, la realidad, la comunicación y la cultura son los elementos propios de la dinámica cognitiva. _____
17. Para entender la relación entre la imaginación y la actividad creadora del sujeto se debe examinar la vinculación que hay entre la fantasía y la realidad. _____
18. Cuando un niño empieza con sus primeros trazos, muchas veces no hay siquiera intencionalidad de representar un objeto _____
19. “Hacer” ciencias en el jardín de niños se presenta como un sinónimo de indagar el ambiente social y natural. _____
20. La planificación didáctica es una instancia fundamental de la producción de conocimiento del docente _____
21. El plan de trabajo es una tarea exclusiva del docente _____
22. El material didáctico es un recurso para la educación cuyo uso debe ser gradual de acuerdo a los avances en el desarrollo del niño _____
23. Es conveniente proveer al salón de clases con materiales didácticos elegantes y sofisticados que atraigan la atención del niño _____
24. La rutina de actividades es la secuencia del trabajo de los niños durante el día. _____
25. El espacio de operaciones didácticas requiere de un ambiente que propicie un clima de enriquecimiento entre profesores y alumnos _____
26. La enseñanza directa en situación de pequeño grupo es más eficaz y una forma más útil de emplear el tiempo _____
27. La organización del aula requiere de criterios diversos y complejos para la interacción de maestros y alumnos _____
28. El espacio escolar debe ser entendido como un elemento educativo en el que los alumnos pueda asumir responsabilidades _____
29. Al practicar aplicamos todo lo estudiado, lo aprendido y lo sabido a fin de facilitar el descubrimiento y la apropiación de conocimientos. _____
30. El trabajo con el grupo completo garantiza un aprendizaje idéntico para todos los alumnos en el aula. _____

Instrucciones: Subraya la respuesta correcta que corresponda a los siguientes enunciados.

1. Una herramienta pedagógica eficaz que se elabora permanentemente para organizar el proceso enseñanza - aprendizaje que tiene un carácter intencional y flexible es:
 - a) El plan de trabajo
 - b) El diario del profesor
 - c) El material didáctico
 - e) La evaluación

2. El material didáctico como herramienta del trabajo preescolar asume una verdadera función educativa cuando se utiliza como:
 - j) Un instrumento de expresión y comunicación
 - k) Un auxiliar para la elaboración de trabajos escolares
 - l) Un apoyo para que el niño juegue libremente
 - m) Un producto que el niño lleva a casa como muestra de lo que hizo en la escuela

3. Para organizar el trabajo cotidiano de los participantes en la acción educativa y servir de apoyo para lograr los propósitos educativos se requiere de la:
 - n) Secuencia laboral
 - o) Rutina de actividades
 - p) Horario administrativo
 - q) Actividad principal

4. El espacio propio de concreción del currículum para el desarrollo de las operaciones didácticas es:
 - r) El contexto social
 - s) El jardín de niños
 - t) El salón de clases
 - u) El planteamiento metodológico

5. A la capacidad que permite a niños y adultos entender los sentimientos de otros, relacionándolos con sentimientos que han experimentado por sí mismos se le denomina
 - e) Simpatía
 - f) Confianza
 - g) Empatía
 - h) Autoestima

6. Los niños necesitan desarrollar un sentido de independencia como personas que pueden explorar, descubrir, hacer sus propias elecciones y hacer cosas por sí mismos, para ello el jardín de niños procura favorecer su:
 - j) Autocontrol
 - k) Autonomía
 - l) Confianza
 - m) Iniciativa

7. Cuando los adultos comparten el control sobre el proceso enseñanza aprendizaje con los niños, observan sus fortalezas, toman en cuenta sus iniciativas y se favorece el aprendizaje activo, se está creando:
 - o) Un ambiente directivo
 - p) Un ambiente de apoyo
 - r) Un ambiente permisivo
 - s) Un ambiente orientador

8. Las experiencias que proporcionan una imagen clara de las formas en que los niños adquieren conocimiento sobre sí mismo y el entendimiento de los demás son las que apoyan:
- t) La iniciativa y relaciones sociales
 - u) El uso del lenguaje
 - x) La selección de contenidos
 - z) La organización del aula
10. El comparar atributos de los objetos y encontrar la correspondencia de conjuntos de objetos mediante la experimentación son algunas experiencias que apoyan a los niños para:
- a) La realización de juegos motores
 - b) La clasificación
 - c) La creación de series y patrones
 - d) La representación creativa
11. Todo descubrimiento antes de configurarse en conocimiento se realiza necesariamente en la imaginación del sujeto como estructura de base, ésta es la que permite la transformación de la intuición:
- a) En saber científico
 - b) En creatividad
 - c) En fantasía
 - d) En simbolización
12. Al proceso que los niños realizan para reunir o separar cosas de acuerdo con sus atributos y propiedades comunes y organizar información en un intento por encontrarle sentido a sus acciones y experiencias se le denomina:
- f) Seriación
 - g) Organización
 - h) Clasificación
 - i) Caracterización
13. Una de las fuentes principales para el aprendizaje y el desarrollo del niño ya que le permite expresar sus intereses y motivaciones es:
- k) La exploración
 - l) la observación
 - m) La experimentación
 - o) La actividad
14. Desde el nivel de educación inicial se considera necesario descentrar el aula y unir la escuela con la vida de tal manera que en el proceso enseñanza – aprendizaje se procure:
- p) Fabricar la realidad para ser conocida por los niños
 - r) Propiciar conflictos y tensiones que forman parte del ambiente
 - s) Abordar el objeto de estudio desde situaciones reales
 - t) Responder a las necesidades de la sociedad de consumo
15. Una cualidad del ser humano que pone en funcionamiento todo el dinamismo de nuestro organismo y a permite que se origine el pensamiento y los mecanismos de actuación y conducta más elementales es:
- u) La experimentación
 - x) La expresión verbal
 - y) La asociación
 - z) La observación

16. Una actividad que dentro del trabajo del jardín de niños incide en el proceso de observación directa y sistemática de la realidad puede ser:
- e) Entrevistas a informantes f) Investigaciones en libros
g) Salidas al exterior de la escuela h) Proyecciones de audiovisuales
17. Entre la construcción del lenguaje oral y la construcción del lenguaje escrito, el primer sistema de simbolización y de expresión que el niño manifiesta es:
- p) La palabra r) El dibujo
s) El llanto u) El símbolo

Instrucciones: Relaciona las siguientes columnas referidas a los aspectos que deberán estar presentes en la planeación de la acción pedagógica:

- | | | |
|-------|-------------|--|
| _____ | Cómo | 1. Los ritmos, cantos y juegos |
| _____ | Con qué | 2. Alumnos y maestros |
| _____ | Con quién | 3. El salón de usos múltiples |
| _____ | Cuándo | 4. El horario de clases |
| _____ | Dónde | 5. Logros obtenidos por los niños |
| _____ | Para qué | 6. El trabajo en grupos pequeños |
| _____ | Qué | 7. La planeación en general |
| _____ | Qué resultó | 8. Comunicar ideas, experiencias y deseos
utilizando diversos lenguajes |
| | | 9. Los instrumentos musicales |

Instrucciones: Responde a las siguientes cuestiones:

1. Indica al menos tres aspectos que se toman en cuenta para favorecer el clima de trabajo en el aula preescolar:

2. Señala al menos tres aspectos que la educadora pueda propiciar para favorecen la adquisición de aprendizajes significativos en los alumnos.

3. Señala al menos tres formas en las que se pueda favorecer la comunicación y la expresión del niño.

Instrucciones: Elabora una sencilla propuesta educativa para niños preescolares que contenga el para qué, qué, cómo, con qué y cuándo de actividades que favorezcan:

1. La clasificación

2. La representación creativa

ANEXO 4

Instrumentos de apoyo para llevar el seguimiento del desempeño de las alumnas frente al programa computacional

Para este proceso de medición se ha propuesto utilizar, una escala ordinal que aporte categorías de análisis con un sistema de clasificación de valores entre 1 y 5 que llevan del no comprendió al comprendió muy bien cada uno de los temas presentados. Cabe señalar que las preguntas que genera el programa son de tipo abierto, lo que requiere mayor cuidado para clasificar y codificar, se planearon abiertas ya que este tipo de preguntas pueden producir valiosa información sobre los aprendizajes de las estudiantes. Esta es una de las razones por las que el estudio se propone para un grupo no numeroso.

Las preguntas que se presentan en cada temática son:

1. El juego infantil:

1.1 Jugar para desarrollar la inteligencia

- Charada ¿Qué se necesita para lograr que con la participación de los niños se generen aprendizajes significativos?
- Ejercicio ¿Cómo puede aprovecharse el juego infantil para favorecer el desarrollo del niño?
- Juego ¿Qué se necesita crear en el aula para que los espacios sean propicios para el aprendizaje del niño?

1.2 Jugar para descubrir

- Charada ¿Qué sabes acerca de lo que les gusta a los niños de la escuela?
- Ejercicio ¿Cuál es la importancia de la planeación para la vida personal y para el trabajo docente?
- Juego ¿Cómo es conveniente llevar el registro de los eventos observados que suceden en la vida grupal?

1.3 Jugar para crear

- Charada ¿En qué momentos del día se pueden realizar actividades que acerquen a los niños a la música?
- Ejercicio ¿Cómo deberán ser los materiales didácticos para que contribuyan al desarrollo del niño?
- Juego ¿Con cuáles materiales didácticos se puede dar libertad al niño a fin de favorecer la expresión libre de sus ideas?

1.4 El juego en colaboración

- Charada ¿Cómo establecer un ambiente de participación activa al organizar acciones que favorezcan el proceso de socialización?
- Ejercicio ¿Qué acciones serán necesarias realizar (antes, durante y después) para llevar a cabo una visita?
- Juego ¿Qué podemos hacer cuando pensamos que los niños se equivocan?

1. El poder de las palabras

2.1 Expresar experiencias y divertirse con el lenguaje

- Charada ¿De qué manera se pueden desarrollar en el niño las habilidades para el lenguaje: escuchar y hablar?
- Ejercicio ¿Qué favorecemos, en relación al desarrollo del lenguaje infantil, cuando les presentamos imágenes para que expresen sus ideas sobre lo que ven?

- Juego ¿De qué manera se puede favorecer el desarrollo del lenguaje infantil cuando buscamos que el niño establezca relaciones, comparaciones y asociaciones?
- 2.2 Los procesos previos a la escritura convencional
- Charada ¿Cómo se puede contribuir dentro del aula para que los niños puedan acercarse al mundo de la palabra escrita, sin ser forzados a hacer planes de ejercicios poco significativos?
 - Ejercicio ¿Qué puede hacer la educadora para que los niños se inicien en la comprensión del sistema de escritura?
 - Juego ¿Cómo se pueden propiciar en el aula situaciones didácticas que, mediante el juego, estimulen la expresión gráfica infantil?
- 2.3 Los procesos previos a la lectura convencional
- Charada ¿Cómo se puede lograr que los niños hagan propuestas y buscar que participen libremente?
 - Ejercicio Si los cuentos tienen una estructura ¿Qué tipo de estructura o secuencia podrá tener una receta de cocina o una carta?
 - Juego ¿Qué tipo de textos se les pueden presentar a los niños para que se inicien en el gusto por la lectura?
- 2.4 El inicio de la alfabetización
- Charada ¿Cuáles son los tres modos evolutivos sucesivos en los que los niños diferencian los aspectos sonoros y gráficos de la escritura?
 - Ejercicio ¿En qué momentos de un día de trabajo en el aula se puede hacer que el niño preescolar identifique y/o escriba su nombre?
 - Juego ¿Qué acciones puede realizar la educadora para que los niños se interesen por empezar a leer y escribir?
3. La mente que calcula
- 3.1 Desarrollar habilidades básicas de clasificación
- Charada: ¿Cómo desarrollar en el niño habilidades para reconocer diferencias y similitudes entre cosas conocidas?
 - Ejercicio: ¿Cómo se puede contribuir para que el niño establezca las relaciones que ligan a los objetos por sus atributos?
 - Juego: ¿Cómo se puede contribuir para que los niños construyan relaciones entre objetos que se encuentran en su entorno?
- 3.2 Desarrollar la habilidad para la creación de series y patrones
- Charada ¿Qué atributos de los objetos se pueden utilizar para que los preescolares los ordenen de manera lógica?
 - Ejercicio ¿Cuáles materiales didácticos pueden contribuir para que el niño establezca relaciones que ligan a los objetos de acuerdo a sus atributos?
 - Juego ¿Cómo se puede contribuir para que el niño adquiera las estructuras básicas para la creación de series y patrones?
- 3.3 Entender la naturaleza y uso de la noción de número
- Charada ¿Qué actividades de la vida escolar pueden introducir al niño a las nociones de quitar y poner?
 - Ejercicio ¿Qué piensas en relación a introducir las matemáticas al trabajo del aula en el nivel preescolar?
 - Juego ¿Qué acciones se realizan en el aula para que los niños entren en contacto con la escritura de los números?

ANEXO 5

Nombre de la alumna: _____

Pregunta de cada tema	Comprendió muy bien (valor: 5)	Comprendió bien (valor: 4)	Comprendió poco (valor: 3)	Comprendió lo suficiente (valor: 2)	No comprendió (valor: 1)
Ejercicio 1.1					
Juego 1.1					
Charada 1.1					
Ejercicio.1.2					
Juego 1.2					
Charada 1.2					
Ejercicio 1.3					
Juego 1.3					
Charada 1.3					
Ejercicio 1.4					
Juego 1.4					
Charada 1.4					
Ejercicio 2.1					
Juego 2.1					
Charada 2.1					
Ejercicio 2.2					
Juego 2.2					
Charada 2.2					
Ejercicio 2.3					
Juego 2.3					
Charada 2.3					
Ejercicio 2.4					
Juego 2.4					
Charada 2.4					
Ejercicio 3.1					
Juego 3.1					
Charada 3.1					
Ejercicio 3.2					
Juego 3.2					
Charada 3.2					
Ejercicio 3.3					
Juego 3.3					
Charada 3.3					

ANEXO 6

Nombre de la estudiante: _____

Aspectos a valorar:	1 No hay pertinencia	2 Hay poca pertinencia	3 Hay adecuada pertinencia
Aspectos que favorecen el clima de trabajo en el aula preescolar			
Aspectos que favorecen la adquisición de aprendizajes significativos			
Aspectos que favorecen la comunicación y la expresión del niño			
Propuesta de acciones para favorecer el proceso de clasificación			
Propuesta de acciones para favorecer la representación creativa			

Observaciones:

APENDICE 1

LA PRUEBA U DE MANN-WHITNEY

Función

Cuando se ha logrado por lo menos, una medida ordinal, la prueba U de Mann-Whitney puede usarse para probar si dos grupos independientes han sido tomados de la misma población. Es una de las pruebas no paramétricas más poderosas y constituye la alternativa más útil ante la prueba paramétrica t cuando el investigador desea evitar las suposiciones que ésta exige o si la medición en la investigación es más vaga que la escala de intervalo.

Supongamos que tenemos muestras de dos poblaciones A y B . La hipótesis de nulidad supondrá que A y B tienen la misma distribución. La hipótesis alterna, H_1 , frente a la cual probamos H_0 , es que A es estocásticamente mayor que B , una hipótesis direccional. Podemos aceptar H_1 si la probabilidad de que un puntaje de A sea mayor que un puntaje de B resulta mayor que un medio. Es decir, si a es una observación de la población A y b es una observación de la población B , H_1 es que $p(a > b) > \frac{1}{2}$. Si la evidencia apoya a H_1 , se implica que la "masa" de la población A es más grande que la de la población B .

Por supuesto, podríamos también predecir que B es estocásticamente más grande que A . Entonces H_1 sería que $p(a > b) < \frac{1}{2}$. La confirmación de esta hipótesis implicaría una capacidad de B más alta que la de A .

Para una prueba de dos colas, es decir, para una predicción de diferencias que no asevera la dirección, H_1 sería $p(a > b) \neq \frac{1}{2}$.

Cálculo del valor de U . Para valores medianamente grandes de n_1 y n_2 , el procedimiento de contar para determinar el valor de U puede resultar tedioso. Una alternativa que da resultados idénticos es asignar el rango de 1 a la suma de puntajes más baja de la combinación $n_1 + n_2$, el rango 2 al siguiente puntaje menor, y así sucesivamente. Por lo tanto:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \quad (6.7a)$$

o igualmente,

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2 \quad (6.7b)$$

donde R_1 es la suma de los rangos asignados al grupo cuyo tamaño muestral es n_1

R_2 es la suma de los rangos asignados al grupo cuyo tamaño muestral es n_2

Por ejemplo, podríamos haber usado este método para encontrar el valor de U según los datos del ejemplo anterior para muestras pequeñas. Los puntajes E y C para ese ejemplo se dan otra vez en la tabla 6.13, con sus rangos.

Para estos datos, $R_1 = 19$ y $R_2 = 26$, y se recordará que $n_1 = 4$ y $n_2 = 5$. Aplicando la fórmula (6.7b), tenemos:

$$U = (4)(5) + \frac{5(5+1)}{2} - 26 \\ = 9$$

$U = 9$ es por supuesto exactamente el valor que encontramos al contar anteriormente.

Las fórmulas (6.7a) y (6.7b) dan diferentes valores de U . Es el menor de ellos el que nos interesa. El valor más grande es U' . El investigador deberá revisar si tiene U' y no U aplicando la transformación:

$$U = n_1 n_2 - U' \quad (6.6)$$

El más pequeño de los dos valores, U , es aquel cuya distribución muestral es la base de la tabla K. Aunque este valor puede encontrarse calculando ambas fórmulas (6.7a) y (6.7b) y escogiendo el resultado más pequeño, un método más sencillo es usar solamente una de las fórmulas y luego encontrar el valor con la fórmula (6.6).

Muestras grandes (n_2 mayor que 20). Ni la tabla J ni la K pueden usarse cuando $n_2 > 20$. Sin embargo, ha sido demostrada (Mann-Whitney, 1947) que cuando n_1 y n_2 aumentan de tamaño, la distribución muestral de U se acerca rápidamente a la distribución normal, con

$$\text{media} = \mu_U = \frac{n_1 n_2}{2}$$

y

$$\text{desviación estándar} = \sigma_U = \sqrt{\frac{(n_1)(n_2)(n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Es decir, cuando $n_2 > 20$ podemos determinar la significación de un valor observado de U por medio de:

$$z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U} = \frac{U - \frac{n_1 n_2}{2}}{\sqrt{\frac{(n_1)(n_2)(n_1 + n_2 + 1)}{12}}} \quad (6.8)$$

Resumen del procedimiento. Estos son los pasos para usar la prueba U de Mann-Whitney:

1. Se determinan los valores de n_1 y n_2 . n_1 es el número de casos en el grupo más pequeño; n_2 , el número de casos en el grupo más grande.

2. Se ordenan juntos los puntajes de ambos grupos, asignando el rango de 1 al puntaje que sea algebraicamente más bajo. Los rangos van desde 1 hasta $N = n_1 + n_2$. Se asigna a las observaciones ligadas el promedio de los rangos ligados.

3. Se determina el valor de U contando o por medio de una de las fórmulas (6.7a) y (6.7b).

4. El método para determinar la significación del valor observado de U depende del tamaño de n_2 :

a) Si n_2 es 8 o menor, la probabilidad exacta asociada con un valor tan pequeño como el valor observado de U aparece en la tabla J. Para una prueba de dos colas, se duplica el valor de p obtenido en la tabla. Si la U observada no aparece en la tabla J, es U' y deberá transformarse en U con la fórmula (6.6).

b) Si n_2 está entre 9 y 20, la significación de cualquier valor de U puede determinarse con la tabla K. Cuando el valor observado de U sea mayor que $n_1 n_2 / 2$, se trata de U' , y hay que usar la fórmula (6.6) para su transformación.

c) Si n_2 es mayor que 20, la probabilidad asociada con un valor tan extremo como el valor observado de U puede determinarse calculando el valor de z dado por la fórmula (6.8) y probándolo en la tabla A. Para una prueba de dos colas, se duplica la p que aparece en la tabla. Si la proporción de ligas es muy grande o si la p obtenida se aproxima mucho a α , hay que corregir los puntajes ligados con la fórmula (6.9) en lugar de la (6.8).

5. Si el valor observado de U tiene una probabilidad asociada igual o menor que α , se rechaza H_0 y se acepta de H_1 .