



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 DF PONIENTE**



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA LOGRAR
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS**

**TESINA
PRESENTA**

YAZMIN MARTÍNEZ FERREIRA

MÉXICO, D.F.

FEBRERO DEL 2009



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 DF PONIENTE**



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA LOGRAR
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS**

**TESINA
OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA

YAZMIN MARTÍNEZ FERREIRA

MÉXICO, D.F.

FEBRERO DEL 2009

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 20 de febrero de 2009

**C. PROFRA. YAZMIN MARTÍNEZ FERREIRA
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Modalidad Tesina, opción ensayo, a propuesta de la Mtra. Guadalupe G Quintanilla Calderón, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E



**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

DEDICATORIAS

- Dedico este trabajo a mis padres, puesto que su apoyo incondicional me llevó a culminar con éxito mis metas personales y profesionales. ¡Gracias por todo!

- A mi hijo, con el gran amor que produce albergar a un nuevo ser y observar su desarrollo de vida.

- A mi esposo ¡Gracias! por comprender, y apoyar mis iniciativas de superación académica.

INDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1

➤ EL MARCO SOCIAL, ECONÓMICO Y ESCOLAR DE LA TEMÁTICA Y EL PROCESO METODOLÓGICO PARA LA ELABORACIÓN DEL ENSAYO

- Marco geográfico y social.....	2
- Características histórico-políticas.....	3
- Toponimia.....	4
- Localización física y geográfica.....	4
-Hidrografía	5
-El relieve	6
-El clima	6
-Límites	7
-Demografía	8
-Organización política.....	9
-Infraestructura y servicios	11
-Tlaltenco	11
- Contexto Escolar	12
- Organigrama	16
- Croquis de la escuela	17
- Justificación de la elección del tema	18
- Elementos de delimitación del tema elegido para su análisis	19
- Planteamiento del problema	19
- La hipótesis guía, que como hilo conductor se establece para su seguimiento	20
- Los objetivos del trabajo de investigación	20
- Proceso metodológico llevado a cabo en la indagación bibliográfica, base del presente ensayo	21

CAPÍTULO 2

➤ LOS CONCEPTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	23
- ¿Qué es el juego?.....	23
- El juego como apoyo en las actividades escolares.....	28
- Socialización	29
- Relevancia del juego para la socialización del niño preescolar.....	29
- Aprendizaje Significativo	29
-Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico.....	30
-Tipos de aprendizaje significativo	30
- Aprendizaje de Representaciones	35
-Aprendizaje de Conceptos.....	36
- Aprendizaje de Proposiciones	36
- Aprendizaje Subordinado	37
-Aprendizaje Supraordinado.....	40
- Aprendizaje Combinatorio	41
- El juego como apoyo didáctico para lograr aprendizajes con significado	42
- Los aprendizajes con significado y su aplicación dentro del aula.....	43

CAPÍTULO 3

➤ UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	46
- Justificación de la propuesta	46
- Beneficiarios de la propuesta	46
- Criterios generales de aplicación de la propuesta.....	46
- Descripción de la propuesta.....	47
- Diseño del mapa de actividades	48
- Evaluación y seguimiento de la propuesta	53
- Resultados esperados con la implantación de la propuesta.....	54

-CONCLUSIONES

-BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Por medio de la realización de este trabajo de investigación se pretende llegar a conocer un poco más, acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños que se ubican en la etapa infantil y cursan la Educación Preescolar.

El motivo por el cual se escogió este tema, es porque en la práctica docente propia se ha observado que los alumnos que cursan tercer grado de preescolar del Jardín de Niños Tlaltenco, están muy mecanizados, y considero que el juego es una herramienta fundamental para el logro de aprendizajes significativos.

En el Primer Capítulo de este Documento, se plantean todos los elementos metodológicos que rodean al tema.

En el Segundo Capítulo, se establecen postulados teóricos que ayudaron, desde este enfoque, a la construcción del entramado conceptual del ensayo.

El Capítulo Tres, presenta una propuesta Alternativa de apoyo a la solución del problema.

Por último, se incluyeron las Conclusiones y la Bibliografía consultada.

TEMA MOTIVO DEL TRABAJO DE LA TESINA:

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

CAPÍTULO 1. EL MARCO SOCIAL, ECONÓMICO Y ESCOLAR DE LA TEMÁTICA Y EL PROCESO METODOLÓGICO PARA LA ELABORACIÓN DEL ENSAYO.

La estructura básica que sostiene el andamiaje del presente ensayo, es la realidad imperante en que se ejecuta en la práctica educativa de la tesista. Esto, como es bien sabido, genera enfoques múltiples de problemáticas que requieren su inmediata atención por parte de todos los sectores involucrados en los procesos educativos, sobre todo, aquellos, íntimamente relacionados con la cotidianeidad de implantar la enseñanza aprendizaje entre el alumnado. Ése es, el máximo interés que guía la presente investigación documental que a la vez, fue realizada conforme a los cánones establecidos para esta opción de trabajo académico, por la Universidad Pedagógica Nacional.

MARCO GEOGRÁFICO Y SOCIAL

En este apartado se ofrece la caracterización ambiental que rodea a la institución, la descripción de aspectos relevantes que explican el panorama del medio en el cual se sitúa el plantel escolar. Para iniciar este delineado, se hace mención de la delegación Tláhuac, por ser la delegación a la que pertenece el colegio y en particular se le dará más énfasis a la Colonia San Francisco Tlaltenco.

Distrito Federal	
<input type="checkbox"/> México	
Superficie	85,346 km ²

Población	344 106 hab.
Cabecera	San Pedro Tláhuac
Secciones:	13
Jefe Delegacional:	Gilberto Ensástiga Santiago (PRD)
Gentilicio:	Tlahuaquense
Codigo INEGI:	011

CARACTERÍSTICAS HISTÓRICO-POLÍTICAS

En 1857, la Ciudad de México, contaba con veinte municipalidades distribuidas en cuatro prefecturas políticas: Tacubaya, Tlalpan, Guadalupe Hidalgo y Xochimilco, a ésta última prefectura perteneció Tláhuac y Mixquic. En el año 1889 las municipalidades aumentaron a veintidós y las prefecturas a seis; dentro de la prefectura de Xochimilco, estaban comprendidas las municipalidades de Tláhuac, Mixquic y San Francisco Tlaltenco.

El 26 de marzo de 1903 el gobierno porfirista expidió la Ley de Organización Política y Municipal del Distrito Federal, que suprimió la municipalidad de Tláhuac. Una vez superada la fase militar de la revolución, los pueblos de la zona solicitaron que se restableciera el Ayuntamiento y aún llegaron a elegir, sin tener base jurídica, a dos regidores (Juan Calzada y Maclovio Fuentes) para el período de 1922 a 1923.

El 5 de febrero de 1924, gracias al apoyo de Severino Ceniceros, senador de Durango, el congreso decretó la segregación de Tláhuac de la municipalidad de Xochimilco y restableció el ayuntamiento. En 1928, se constituye como Delegación.

Tláhuac se define como versión corta de Cuitláhuac, cuyo significado ha tenido por los especialistas diversas interpretaciones, que van desde: "lama de agua", "algas lacustres secas", hasta el "lugar de quien cuida el agua". En la historia de la región se hace referencia a Mixquic y Cuitláhuac como pueblos independientes uno del otro y se menciona a Cuitláhuac o Tláhuac como denominación para un mismo lugar. Para el año de 1786, Tláhuac pertenecía al corregimiento de Chalco, que a su vez se encontraba bajo la jurisdicción de la Ciudad de México. En 1857 Tláhuac se ubica en la prefectura de Xochimilco y el 5 de febrero de 1925, en el Diario Oficial se decreta que Tláhuac se convierte en Municipio libre independiente, separándose de la municipalidad de Xochimilco. El registro hecho en el Siglo XVI por los españoles, indica un área de dimensiones muy limitadas, que se extendía hasta Zapotitlán y Cuauhtlil-Tlacuayan (Santa Catarina) al norte y hasta Tulyehualco en el sur. El esplendor de Cuitláhuac se basa fundamentalmente en las condiciones de su original paisaje, el cual se encontraba en el centro de un gran lago de agua salobre. En estos lagos, al igual que en el de Texcoco, los pantanos fueron transformados en losas de tierra plana cultivadas, que se encontraban separadas por canales navegables: "las chinampas". Los habitantes desarrollaron la agricultura en la chinampa, donde se practicaba todo tipo de cultivos como: maíz, frijol, chile, tomate, calabaza, chíá y flores, entre otros. En otros documentos se mencionan las chinampas como islotes hechos artificialmente en ciénegas y lagos de poco fondo, con plantas acuáticas y lodo, que por medio de estacas de sauces se mantenían fijas en un lugar. El esquema urbano de Cuitláhuac se deriva del trazo del dique-calzada que cruzaba la ciudad y de la localización del centro ceremonial, que coincide con el sitio de la iglesia conventual. La Iglesia de Cuitláhuac se construyó después de 1529, siendo una de las más importantes de la época; debido a los daños ocasionados por la humedad de la región, se empezaron a hacer construcciones más duraderas y surgió así el edificio actual de piedra, persistiendo su estructura original de tres naves, en el interior de la iglesia se conservan algunas esculturas como la imagen de San Pedro, San Joaquín y una Santísima Trinidad, el reloj data de 1924, regalo del Ejido de Tláhuac. Además de la iglesia y Convento de San Pedro, existen

monumentos de la época virreinal que todavía sobreviven, como son las Parroquias de San Francisco en Tlaltenco, Santa Catarina en Yecahuizotl, San Juan en Ixtayopan y las parroquias de San Andrés Apóstol en Mixquic y San Nicolás Tolentino en Tetelco. Con una estructura básica de 7 pueblos, la mancha urbana ha crecido en las tierras ejidales. En particular, en los últimos 30 años los Ejidos Zapotitlán y San Francisco Tlaltenco se han fraccionado progresivamente, para integrarse al área urbana que crece desde Iztapalapa, con la Avenida Tláhuac como eje vial.

TOPONIMIA

El nombre de Tláhuac proviene, como el de muchos sitios en México, del náhuatl. Existe una gran discusión acerca de su significado. Se sabe por algunos escritos de los primeros años posteriores a la conquista, que el nombre completo del pueblo que da nombre a la delegación era Cuitláhuac (el mismo que Bernal Díaz del Castillo escribía como Codlabaca). En ese sentido, los posibles significados del nombre de Tláhuac son:

- Lugar donde se recoge cuítlatl, derivado de la voz cuítlatl, el nombre de una alga que crecía en el lago de Xochimilco.
- Donde canta el señor, derivado de la voz cuícatl = canto.
- Guardián o teniente de la tierra

En un sentido esotérico, el nombre de Tláhuac puede significar Tierra que emerge, connotación relacionada con la posición de Cuitláhuac en la boca que unía los lagos de Xochimilco y Chalco.

LOCALIZACIÓN FÍSICA Y GEOGRÁFICA

Tláhuac es una delegación localizada en el oriente del Distrito Federal, capital de México. Hasta hace unas dos décadas, Tláhuac era una de las Delegaciones

rurales de la capital mexicana. Por ello, era conocida con el nombre de *La* provincia del Anáhuac. Sin embargo, la presión demográfica de la ciudad ha propiciado que buena parte de sus antiguos campos de cultivo hayan quedado incorporados a la mancha urbana de la Ciudad de México. Fue creada como delegación en el año de 1924, cuando por gestiones del senador Severino Ceniceros fue separada del territorio de Xochimilco. Tláhuac es la delegación en la que se localiza el pueblo de San Andrés Míxquic, mundialmente famoso por sus festejos de Día de Muertos, que atraen millones de turistas nacionales e internacionales a la Delegación.

HIDROGRAFÍA

Antiguamente, una parte importante del territorio tlhuaquense estuvo ocupada por los lagos de Texcoco y de Xochimilco. Durante la época prehispánica), estos lagos servían para irrigar los campos de cultivo en sus riveras, puesto que a diferencia de las aguas del lago de Texcoco, las suyas eran dulces. Tras la llegada de los mexicas al islote de México, se construyeron sistemas hidráulicos para separar las aguas saladas de Texcoco y las dulces de los lagos del sur. Luego de la conquista, un gran problema para los conquistadores (que no supieron entender la relación de los indígenas con el lago) fue el control de las inundaciones que asolaban periódicamente a la ciudad de México. Habían destruido los antiguos diques que regulaban el nivel del agua, y lo que se les ocurrió fue desecar los lagos del valle de México. El proceso iniciado en el Siglo XVIII no ha concluido aún, por lo que todavía es posible en la zona poniente de San Pedro de Tláhuac observar los remanentes del lago de Xochimilco. Numerosos canales riegan una pequeña comarca dedicada a la agricultura, y al sur de la cabecera delegacional se localiza un cuerpo de agua que lleva el nombre de Lago de Los Reyes, al que no hace muchos años se le añadió el epíteto de Aztecas, con el propósito de atraer el turismo. En este lago de los Reyes Aztecas es posible pasear en trajinera como se hace en Xochimilco.

Al Oriente de la Cabecera Delegacional se localizan los Humedales de Tláhuac, una zona de reserva ecológica inundada con aguas tratadas. La importancia de los humedales radica en que se trata de un destino de aves migratorias y de recarga de los mantos acuíferos del Distrito Federal. Los Humedales limitan al oriente con la zona urbana de Valle de Chalco Solidaridad.

La zona de chinampería de San Pedro Tláhuac se comunica con la de San Andrés Míxquic y San Nicolás Tetelco por medio de un canal que recibe el nombre de río Amecameca, que como su nombre indica, tiene su origen en Amecameca, estado de México. Se trata de uno de los pocos riachuelos vivos que bajan de las faldas de la Sierra Nevada.

EL RELIEVE

Superficie Total y Colindancias

La Delegación Tláhuac tiene una superficie de 8,534.62 ha. (5.75% del Distrito Federal), se ubica en la zona Sur oriente del Distrito Federal, colindando al Norte y Noreste con la Delegación Iztapalapa, al Oriente con el Municipio Valle de Chalco Solidaridad, Estado de México; al Sur con Milpa Alta, hasta el vértice del Volcán Teuhtli y al Suroeste y Oeste con Xochimilco.

Estos límites fueron aprobados en 1994. Formó parte de los lagos de Xochimilco y Chalco, que al secarse originaron una superficie de suelo lacustre. En colindancia con el Estado de México se encuentra una zona de inundación permanente llamada Ciénaga de Tláhuac.

Principales Elevaciones. Sus principales elevaciones son: Volcán de Guadalupe, Volcán de Xaltepec; Cerro Tecuautzi y Cerro Tetecón, en la Sierra de Santa Catarina y el Volcán Teuhtli al Sur.

EL CLIMA

Predomina el clima templado sub-húmedo, con una temperatura media anual de 16°, sus características meteorológicas indican la existencia de temperaturas mínimas promedio de 8.3° media de 15.7° y máxima de 22.8°, su precipitación pluvial promedio es de 533.8 mm, siendo los meses de junio y agosto en donde se registran las mayores precipitaciones pluviales.

LÍMITES

Tláhuac ocupa una superficie de 8,534.62 ha. (5.75% del Distrito Federal), se ubica en la zona Suroriente del Distrito Federal, colindando al Norte y Noreste con la Delegación de Iztapalapa, desde la Autopista México-Puebla por el parteaguas de la Sierra Santa Catarina, el Panteón San Lorenzo Tezonco, continuando por el Camino la Turba y Avenida Piraña hasta el Canal de Chalco; al Oriente con el Municipio Valle de Chalco Solidaridad, Estado de México; al Sur con la Delegación Milpa Alta, hasta el vértice del Volcán Teuhtli y posteriormente al Suroeste y Oeste con la Delegación Xochimilco. Estos límites fueron aprobados en 1994, generando rechazo entre los ejidatarios por la ubicación de dos colonias de Santa Catarina y áreas ejidales en el Estado de México. Su delimitación precisa conforme al Diario Oficial del 30 de diciembre de 1994, ya considera los Decretos del 15 y 17 de diciembre de 1994 expedidos por el H. Congreso de la Unión, en los que se ratifican los convenios celebrados con los Estados de Morelos y México respectivamente. Sus límites son: a partir del centro de la mojonera denominada Diablotitla, que es uno de los vértices de la línea limítrofe entre el Distrito Federal y el Estado de México, se dirige por dicha línea limítrofe hacia el Suroeste, por el Eje de la vía pública denominada Eje 10 Sur, hasta su intersección con el Eje del llamado Camino de las Bombas, por el que continúa hacia el Sur hasta el punto denominado Terremote San Andrés; se dirige hacia el Oriente por el límite Norte de los terrenos del ejido de Mixquic, hasta encontrar el Canal General o su trazo, prosiguiendo por el Eje del mismo hacia el Suroeste hasta llegar al canal de Amecameca, por cuyo Eje se encamina hacia el Sureste para continuar por el

camino de terracería que va de Mixquic, Ayotzingo y Huitzilzingo; en este punto quiebra hacia el Suroeste y se dirige hacia la mojonera el Ameyal de donde prosigue hacia el Noroeste para encontrar la mojonera Chila, a partir de aquí, continúa con rumbo general Suroeste siguiendo todas las inflexiones del lindero entre las tierras propias de Tezompa y Mixquic, hasta llegar a un vértice de los terrenos de Tetelco, de donde se dirige hacia el Noroeste por el Eje del camino que va de Tetelco a Tezompa el que sigue en sus diversas inflexiones hasta encontrar la esquina Noroeste del Casco de la Hacienda de Santa Fe Tetelco, continúa con la misma dirección hasta la cima de la loma llamada Cerro del Calvario, de la cual se dirige al Suroeste a la cima del Cerro del Teuhtli; de donde se encamina al Noroeste hasta una mojonera cilíndrica situada junto al Canal Nacional de Chalco, donde termina la Calzada del Ejido del Pueblo de Tláhuac, de donde se dirige al Noroeste por el Eje del Canal Nacional de Chalco, hasta la calle de Piraña (antes Camino de la Turba); de este punto prosigue hacia el Noreste por el Eje de dicha calle hasta el centro de la mojonera La Turba, localizada en la esquina Oriente de la Ex-Hacienda de San Nicolás Tolentino; prosigue por Eje del camino a la Turba, en todas sus inflexiones con rumbo Noroeste y Noreste, hasta el Eje de la Calzada Tulyehualco, por cuyo Eje va al Sureste hasta encontrar el Eje de la calzada Providencia, del Pueblo de San Lorenzo Tezonco, se dirige al Noreste por el Eje de esta calle, hasta la esquina Noreste del Panteón de San Lorenzo Tezonco, de donde continúa al Noreste en línea recta sin accidente definido hasta la cima del cerro Santa Catarina; de aquí prosigue al Noreste en línea recta hasta intersectar el Eje de la Autopista México- Puebla, por cuyo Eje se dirige hacia el Sureste, hasta la mojonera Diablotitla, punto de partida.

DEMOGRAFÍA

El cambio en la estructura de edad, sin un aumento de la población total, se expresa en un incremento de la demanda de servicios para los mayores de 30 años (sobre todo empleo y una reorientación de los servicios de salud) mientras que la demanda de los menores de esa edad (especialmente la educativa) está disminuyendo constantemente.

En una sociedad con profundos rezagos sociales, como es la mexicana, esto posibilita cubrir parte del déficit de los servicios orientados a los menores, sin crear nueva infraestructura. Pero esto no está ocurriendo en el caso de Tláhuac.

Aquí cada vez hay más población en todos los rangos de edad. La transición demográfica que ya se manifestaba en 1980 ha sido en parte contrarrestada por los efectos de una masiva inmigración hacia nuestro territorio, lo que hace que el rango de población más cuantioso sea hoy el de los niños entre los 5 y los 9 años. Sin embargo, Tláhuac registra también una Tasa Global de Fecundidad muy alta, especialmente en las mujeres entre los 20 y los 29 años. Así, la Delegación sufre un doble impacto: el de la migración y el de una alta natalidad.

Se concluirá mencionando los dos efectos primordiales del retraso del proceso de transición demográfica en Tláhuac: Un crecimiento constante de la demanda social vinculada a todos los rangos de edad.

Este escenario que compartimos con otras Delegaciones del Sur de la Capital, contrasta con la pérdida de población de otras Delegaciones y su proceso de envejecimiento, mucho más acelerado que el nuestro. Un rápido crecimiento de población durante un período mucho más prolongado, pues mientras que en el DF ha comenzado a disminuir la población en edad reproductiva y este proceso se acelerará en los próximos años, en Tláhuac la población que puede tener hijos continuará, en el mejor de los casos (el de detener totalmente la inmigración), en una magnitud constante, por lo menos durante los próximos 25 años. Tláhuac seguirá creciendo y muy rápido.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Hasta el año de 1924, el territorio de Tláhuac formó parte del Municipio de Xochimilco. Por decreto presidencial, fue separado de esa demarcación para convertirse en una municipalidad independiente. A esta nueva división administrativa estaban adscritos los pueblos de Santiago Zapotitlán, San

Francisco Tlaltenco, Santa Catarina Yecahuíztotl, San Pedro Tláhuac, San Juan Ixtayopan, San Nicolás Tetelco y San Andrés Mixquic.

Finalmente, en el año de 1928, fueron suprimidos los ayuntamientos municipales del Distrito Federal. La administración del territorio recayó directamente en el presidente de la República, que la ejercía a través del Departamento Central, convertido luego en Departamento del Distrito Federal, encabezado por un regente. En 1978, se crearon las delegaciones políticas, mismas que perviven en la actualidad, aunque en aquél tiempo, eran gobernadas por un Delegado nombrado por el Regente.

A partir de 1987, los tlhuaquenses y el resto de los capitalinos, eligieron sus representantes a la Asamblea de Representantes del Distrito Federal. Por primera vez en mucho tiempo, en el año 2000 los tlhuaquenses eligieron el jefe del gobierno de su territorio, resultando electo Francisco Martínez Rojo como Primer Jefe Delegacional de Tláhuac.

Tláhuac, eligió en las comicios del 2006, un Representante a la Cámara de Diputados, C.Guadalupe Flores por el distrito electoral federal 27. En el Distrito Federal, en ese mismo año eligió por el dtto XXXV a C. Edy Ortiz y por el XXXIV compartido con la Delegación Milpa Alta al C. Sergio Ávila representantes para la IV Asamblea Legislativa del Distrito Federal.

La Delegación de Tláhuac se encuentra subdividida en 12 Coordinaciones Territoriales que son:

- Zapotitla
- Olivos
- Nopalera
- Del Mar
- Miguel Hidalgo
- Zapotitlán
- Tlaltenco

- Tláhuac
- Santa Catarina
- Tetelco
- Míxquic
- Ixtayopan

INFRAESTRUCTURA Y SERVICIOS

En Tláhuac hay 41 Centros de Educación Preescolar, 5 Centros de desarrollo Infantil, 43 primarias, 16 secundarias, 4 escuelas de nivel medio superior, 4 Centros de Capacitación, 4 Centros Psicopedagógicos, un instituto de programación de Informática, una escuela comercial, un CECATI, el Centro Nacional de Actualización Docente de nivel posgrado en Mecatrónica (CNAD), 14 bibliotecas, 5 Casas de Cultura, 6 centros comunitarios, 2 museos comunitarios y una Universidad (Universidad Marista, con 13 licenciaturas, maestrías y doctorados).

TLALTENCO

Se localiza en la parte Norte de la Delegación Tláhuac, a orillas Sur de la Sierra de Santa Catarina, y siendo una de las localidades más grandes de la Delegación; hoy esta constituida por el pueblo y 12 colonias.

Cerca de Tláhuac, en Tlaltenco, hay un Carnaval de Disfraces. Se trata de un espectáculo que ha dado fama y proyección nacional e internacional a esta parte de la ciudad de México. Entre bandas de música y juegos pirotécnicos, el Santo Patrono San Francisco de Asís, es paseado por las calles principales de la demarcación. Así mismo, durante el festejo se llevan a cabo, eventos culturales y musicales.

Al son del mariachi, la marimba, la banda y los tríos; El pueblo de Tlaltenco se llena de luz y alegría. Las calles principales son ocupadas por vendedores de antojitos típicos del pueblo. Se llevan a cabo en este lugar la celebración de los

carnavales, estos dan inicio a partir del primer domingo después del miércoles de ceniza y se llevan a cabo cada ocho días o hasta dos semanas antes del domingo de ramos. Cabe destacar que existen varias organizaciones que elaboran carros alegóricos para sus respectivas reinas que son coronadas al final cada carnaval en la plaza centenario.

Cabe destacar que cuando es temporada de carnavales, los niños no asisten a clases por bailar en los carnavales, por lo tanto se registra un gran índice de inasistencia en la escuela. Los habitantes de esta delegación aun le dan mucho peso a sus tradiciones.

CONTEXTO ESCOLAR

Jardín de Niños Tlaltenco

Clave del centro de trabajo: 15PJN1353W

Sector: Tlahuac 1

Zona: 142

La Escuela Jardín de niños "Tlaltenco" se encuentra ubicado en la Calle Mar de la Serenidad #130, Colonia Selene, Delegación Tláhuac.

Se localiza al Sur oriente del Distrito Federal, y limita al Norte con Eje 10 Sur Carretera Santa Catarina, al Sur con una de las principales avenidas, que es Avenida Tláhuac, al Oriente colinda con la Colonia Ojo de Agua y al Este se puede encontrar la Colonia Ampliación Selene.

El Colegio "Tlaltenco" pertenece a la Zona Escolar 142 y al Sector 1 Tláhuac, es una institución educativa la cual considera de suma importancia dar seguimiento a los programas de la Secretaría de Educación Pública.

La institución es de nueva creación, inaugurándose sus servicios educativos en 2001. Una primicia para una mejor atención, es que los grupos no sobrepasen más de 20 alumnos aunque en algunas ocasiones eso no se respeta. Se imparten estudios educativos en los niveles de preescolar y primaria. A esta escuela se le

nombró de esta forma por la localización en la que se encuentra en Tlaltenco además, fue considerado elemento representativo para preservar la cultura e ideas de este lugar. La identidad, se lleva en cada uno de los actos escolares, manteniendo las costumbres en festejos tradicionales y actos cívicos.

La escuela se encuentra en una área aproximada de 800m², cuenta con 2 pisos, y esta dividida en 2 secciones en un nivel se encuentra Preescolar y en el otro se encuentra Primaria, existiendo comunicación entre ambas, tanto preescolar como Primaria tienen que compartir el patio para las diferentes actividades escolares que se deseen hacer, por esta razón el recreo es a diferente hora y se ha tenido que planear los horarios para poder tener las clase de danza y de educación física.

En Preescolar, se cuenta con 3 salones de aproximadamente 25m² los cuales son utilizados 1 para cada grado, kinder I, II Y III, tanto preescolar como primaria cuentan con baños de niños y niñas, y uno para profesores y otro para profesoras, también cuenta cada nivel con su propia dirección.

Primaria cuenta con 8 aulas de las cuales 6 son para cada grado de primero a sexto, un salón de usos múltiples y uno de computación, 3 de esos salones miden aproximadamente 25m² y 4 de ellos 20m² y 1 que es el mas pequeño de 15m², debido a que sexto grado es el grupo con menor población, este grupo es el que ocupa este salón. Todos los salones cuentan con ventanas grandes para que haya suficiente luz y tienen protecciones, las puertas son de metal y están reforzadas.

En el salón de usos múltiples se cuenta con un cañón, televisión, videocassetera, DVD, computadora y grabadora.

El patio de la escuela cuenta con juegos como son: una resbaladilla, columpios, y una casita de madera y otra de plástico, diseñado para los alumnos de preescolar, la mitad del patio esta empastado y la otra mitad es de concreto y cuenta con una canasta de basquetball.

Los alumnos cuentan con clases especiales como: danza, inglés, computación y música.

La Colonia Selene se encuentra en una zona urbana que cuenta con los servicios de infraestructura necesarios como son: servicios de drenaje, agua potable, asfalto, banquetas y energía eléctrica.

En esta zona existen personas que se dedican a diversas ocupaciones como: comerciantes establecidos, obreros, empleados, chóferes principalmente de combis y taxis. Sin embargo también existen profesionistas como: doctores. Abogados, profesores, entre otros.

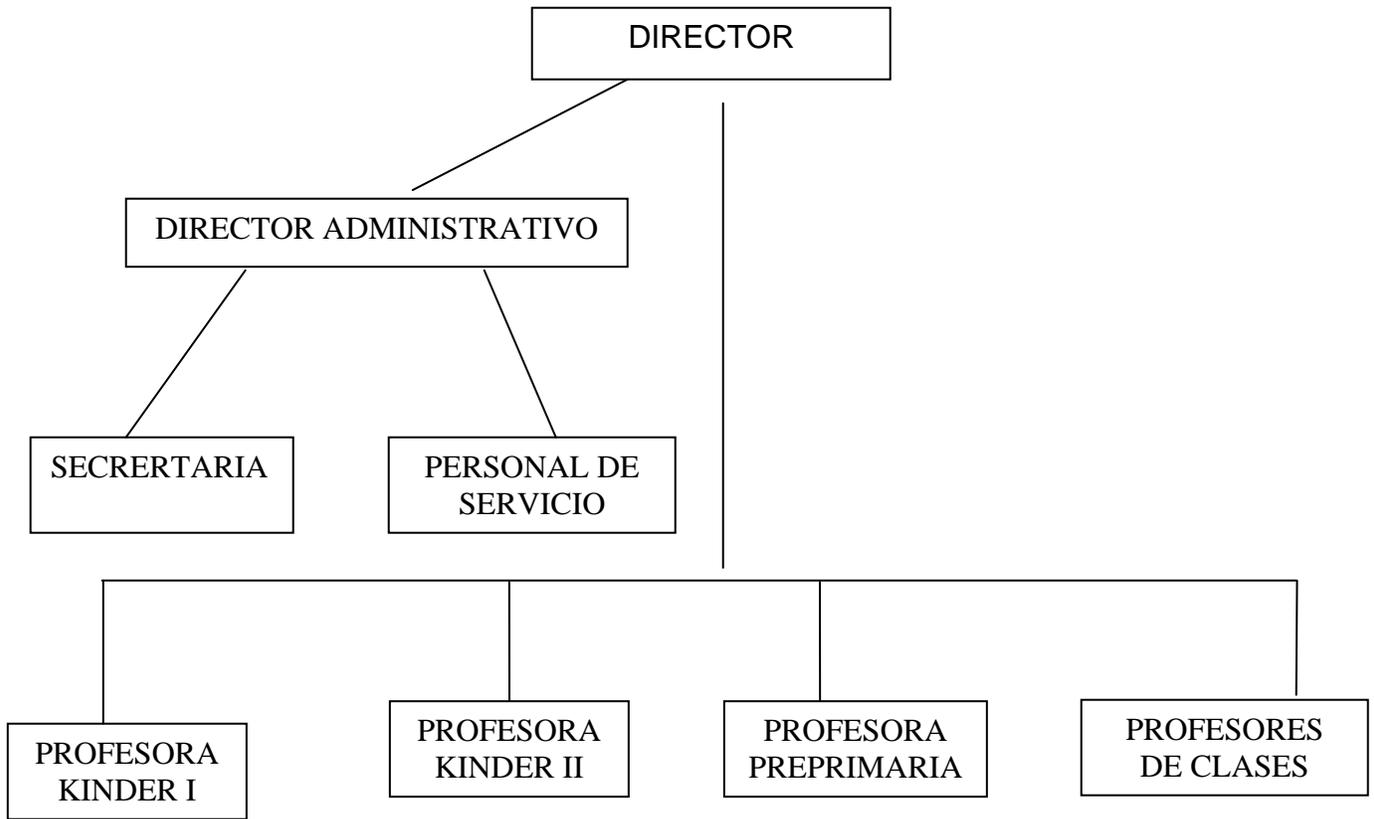
La función a la que está dedicado el suelo de esta Colonia es al comercio. Existen consultorios, tiendas, papelerías, fotocopiadoras, peleterías, fondas y comercio no establecido. No existen grandes centros comerciales, solo existe un centro de salud y un mercado público. Dentro de la misma colonia se encuentran 7 Primarias tanto oficiales como particulares, 6 Jardín de Niños de igual forma son de procedencia oficial y particular, 1 Guardería, 2 Secundarias oficiales y 2 particulares, 1 Bachillerato particular, 1 oficial, 1 Conalep y 1Cetis, pero no hay Universidades de ningún carácter.

Dentro de la Colonia, no existen áreas específicas que sean destinadas como área cultural, solo hay una pequeña biblioteca llamada Frida Kalo y un Centro Comunitario en el cual existen diferentes talleres.

El tipo de familias que existe en su mayoría aún son familias integradas.

Existe un variado nivel educativo que subsiste en la población y también hay poca oportunidad de obtener un buen empleo.

ORGANIGRAMA



CROQUIS DE LA ESCUELA



JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA

El sistema de educación en muchas escuelas particulares sigue siendo aún muy tradicional, ya que se le sigue dando mucha prioridad a un Programa, a los contenidos y ha trabajar con libros y que el niño siga mecanizando todo lo que el profesor enseña. Actualmente, los niños llegan a la escuela con inferencias y el propósito inicial del profesor es que el niño adquiriera conocimientos, sin importar las necesidades que tiene el niño en esta edad, así, el profesor planea para que el niño memorice palabras, conceptos, datos y otra información que es parte fundamental de lo curricular. Es común que el maestro tenga en mente el desarrollo del contenido y no el desarrollo del sujeto.

Aún como profesores no se ha tomado conciencia que a cualquier niño le gusta jugar y como profesores se debería de diseñar un programa en el cual se le de prioridad a la parte lúdica, siempre y cuando se tenga un buen propósito y definir los objetivos que se alcanzaran con el, ya que el juego en si, es muy importante y al mismo tiempo tener el compromiso de guiar un buen aprendizaje donde el niño sea capaz de construir, explorar, y que en un futuro sea un adulto, crítico, reflexivo y libre de expresar sus ideas.

Durante la infancia se muestra la existencia de una intensa producción y estabilización de enlaces en habilidades y talentos. Por lo que en esta etapa es la oportunidad única para sentar las bases del desarrollo integral, de igual forma es importante que mediante estrategias lúdicas pedagógicas, se le permita al niño que utilice su pensamiento, sus emociones, su cuerpo y cultura, que le permitan la exposición a nuevas palabras, diversidad de movimientos, la posibilidad de utilizar diversos materiales; juegos que impliquen; esconderse, correr, fomentar actividades de equilibrio, incitar para tocar instrumentos, a impulsar su creatividad e imaginación, a generar experiencias de contacto y emoción humana, donde se dé libertad de explorar y experimentar a través de sus sentidos.

Por estas razones arriba mencionadas, es el interés de tratar un tema como es la importancia del juego en edad preescolar, ya que con los niños que se ha trabajado, se ha observado que realmente solo van a la escuela para memorizar lo

que el profesor dice, no son niños que cuestionan, son muy pasivos, y desde la percepción propia no han propiciado en ellos el desarrollo de sus habilidades.

ELEMENTOS DE DELIMITACIÓN DEL TEMA ELEGIDO PARA SU ANÁLISIS.

Después de haber descrito las características contextuales, respecto al ambiente social, económico y escolar del área geográfica en la cual se presenta y se observa el fenómeno educativo que afecta en cierto modo, la práctica educativa de la sustentante, para efectos metodológicos de un correcto planteamiento del problema base de la investigación, se consideraron cuatro aspectos fundamentales en dicha acción, estos son:

LOS SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN:

Niños de Educación Preescolar.

EL ENFOQUE QUE SUSTENTA A LA INVESTIGACIÓN:

Importancia del juego para lograr aprendizajes significativos.

LA UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INSTITUCIÓN:

La Escuela Jardín de Niños "Tlaltenco" se encuentra ubicada en Calle Mar de la Serenidad No. 130, Col. Selene Delegación Tláhuac, D.F.

UBICACIÓN TEMPORAL DE LA PROBLEMÁTICA:

Periodo escolar 2008-2009.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las bases metodológicas de construcción de un paradigma de trabajo investigativo, se originan en una correcta selección de herramientas enunciativas que orienten permanentemente las líneas de indagación que requiere el tema y problema seleccionado, bajo los criterios de delimitación ya establecidos en el punto anterior, se concluyo en la pregunta Eje que a continuación se expresa:

¿Cuál es la importancia que tiene el juego para los niños de Educación Preescolar que asisten a la Escuela Jardín de Niños “Tlaltenco” ubicada en Calle Mar de la Serenidad No. 130, Col. Selene Delegación Tláhuac, D.F. durante el ciclo escolar 2008-2009 en el logro de aprendizajes significativos?

LA HIPÓTESIS GUÍA, QUE COMO HILO CONDUCTOR SE ESTABLECE PARA SU SEGUIMIENTO:

Con la intención única y específica, de orientar la constante búsqueda de la o las respuestas pertinentes a la problemática identificada en el presente trabajo investigativo, se pensó en construir un enunciado guía que permitiera, el no dispersarse durante las acciones de búsqueda de datos y bajo el criterio metodológico validado por autores de amplio reconocimiento internacional y nacional, se constituyó el enunciado que en el siguiente párrafo, se ubica sin la tendencia o aspiración de contrastación estadística, puesto que no es una hipótesis de trabajo con esa perspectiva puesto que únicamente se considera la posibilidad, de no perder de vista el enfoque de análisis previsto para la Investigación documental.

El juego constituye una de las mejores herramientas en el logro de aprendizaje significativo de los niños que cursan la Educación Preescolar en el Jardín de Niños “Tlaltenco” ubicada en Calle Mar de la Serenidad No. 130, Col. Selene Delegación Tláhuac, D.F. durante el ciclo escolar 2008-2009

LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Toda la investigación de corte positiva, reúne el requisito de plantear objetivos de carácter general y carácter específico. Ello, tiene la intención de visualizar previamente qué se va a hacer, cómo se consideran algunos aspectos a tratar, pero fundamentalmente, los horizontes a alcanzar con el trabajo de investigación que se realiza.

Los objetivos que se incluyen en este documento son los siguientes:

OBJETIVO GENERAL:

Analizar mediante la realización de una Investigación Documental, la importancia del juego para la Educación Preescolar y su impacto en el logro de aprendizajes significativos.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- ° Protocolizar y llevar a cabo una investigación documental.
- ° Discriminar los conceptos teóricos medulares relacionados con el juego y su aplicación pedagógica.
- ° Con base en los resultados de la investigación documental, diseñar una propuesta alternativa.

PROCESO METODOLÓGICO LLEVADO A CABO EN LA INDAGACIÓN BIBLIOGRÁFICA, BASE DEL PRESENTE ENSAYO:

El ensayo que se presenta, fue elaborado bajo los criterios formales y de estructuración de contenido que establece el Manual de Técnicas de investigación documental de la Universidad Pedagógica Nacional. Éste, representa la guía para la presentación de documentos recepcionales y también productos de clase a lo largo de los estudios de los alumnos de las diferentes licenciaturas que se imparten en la institución.

Representa una excelente orientación para la búsqueda bibliográfica en las variadas fuentes y sistemas de información documental, ya que representa desde la consulta, elaboración y análisis de los materiales que necesita el (la) sustentante para la construcción de su informe para efectos de titulación. En el presente ensayo, se construyeron con base en dicho texto tras la consulta de fuentes bibliográficas, primarias y secundarias, fichas bibliográficas y fichas de trabajo que generaron la base de los análisis y conclusiones hechas en el documento.

La sistematización de la búsqueda y elaboración de las fichas de trabajo, fue realizada conforme a las modalidades que presenta el manual citado principalmente:

Fichas textuales, de resumen, de comentario y de síntesis, lo que favoreció la interpretación de diferentes autores tomados en cuenta para el trabajo de investigación.

La metodología general seguida fue la siguiente:

- a) Discriminación de la temática
- b) Revisión y análisis de las diferentes fuentes de información (primarias y secundarias)
- c) Redacción de las fichas bibliográficas
- d) Planteamiento de argumentaciones relevantes respecto a los textos y elaboración de fichas de trabajo.
- e) Construcción de un fichero
- f) Análisis y síntesis de los documentos reunidos en el fichero
- g) Interpretación de los datos reunidos
- h) Redacción del borrador
- i) Presentación a revisión del primer borrador
- j) Corrección de las observaciones hechas al documento

Habiendo realizado todas las correcciones al trabajo, y atendido a las observaciones verbales indicadas en cada una de las etapas por la tutora, se procedió a la presentación del informe de investigación para su dictaminación.

CAPÍTULO 2. LOS CONCEPTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La parte teórica es una herramienta fundamental en una investigación, ya que proporciona el sustento de cualquier enfoque, en un proceso académico que se realice.

A continuación se incluyen los siguientes subcapítulos, los cuales le proporcionan a ésta investigación académica el sustento:

¿QUÉ ES EL JUEGO?

Para J. Piaget, el jugar es crear sistemas inexistentes en lo real, crear lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social dado. El juego puede brotar de la actualidad, del pasado inmediato o de formas culturales arcaicas o míticas. O puede también ser visionario.

Jugar es, ante todo, imaginar. En su percepción más amplia, el juego es una actividad que si bien puede estar originada por lo real inmediato, se agota dentro delimites que son propios, el juego por mandato no es juego: se caracteriza, en forma general, por una gratuidad de actos que lo sitúan fuera de lo utilitario.

Por otro lado es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. ¹

Para Vigotsky el juego que desde el punto de vista de la razón por la que juegan los niños, ha de entenderse siempre como una realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables. La imaginación constituye esa nueva formación que falta en sus conciencias en la primera infancia, y que falta de manera absoluta en los animales, y representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia. Como todas las funciones de la conciencia, aparece inicialmente en la acción. ²

¹J.Piaget. La formación del símbolo en el niño. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1971. Págs. 200-202.

² L. S. Vygostski. El papel del juego en el desarrollo del niño. Barcelona. Ed. Crítica, 1988. Págs. 141-148.

La creación de una situación imaginaria no es un hecho casual o fortuito en la vida de un niño pequeño, es más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales que lo rodean (...) Una paradoja en el juego pasa porque él opera con un significado enajenado en una situación real (...) otra es que el juego adopta una línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y, al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia, sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituye el camino hacia el máximo placer en el juego.

La vieja fórmula según la cual el juego es la imaginación en los adolescentes y en los pequeños es juego sin acción, es puramente imaginario, que es la forma más desarrollada del juego. La existencia de estos afectos generalizados en el juego no significa que los niños comprendan las motivaciones por las que emprenden el juego, que lo hagan de modo consciente. Juegan sin tener conciencia de las motivaciones de la actividad lúdica. De modo genérico, debe decirse que el campo de las motivaciones, de las acciones o de los impulsos es uno de los menos conscientes y que solo llega a hacerse del todo consciente en la adolescencia. El problema del juego, desde su aspecto afectivo, puede ser considerado como una premisa.

Lo esencial del juego es la situación de los deseos, pero no deseos individualizados, singulares, sino de afectos generalizados. En esta edad, el niño y la niña perciben sus relaciones con los adultos, y reaccionan afectivamente ante ellas, pero a diferencia de la primera infancia, generalizan estas reacciones afectivas.

Como criterio distintivo de su actividad lúdica respecto a otras formas de su actividad, este autor sitúa el hecho de que en el juego los niños crean una situación ficticia.³

³ Idem.

El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño o la niña. Ellos se manifiestan por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, como en el foco de una lente de aumento, todas las tendencias del desarrollo; en él, intentan saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual.

La teoría histórico-cultural manifiesta que la relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una intención espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel del desarrollo.

En esencia, el niño y la niña se desarrollan mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad directriz o actividad fundamental del desarrollo infantil.⁴

Para Bruner el juego infantil, es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.⁵

⁴ Idem.

⁵ Jerome, Bruner. Juego pensamiento y lenguaje, en: Acción , pensamiento y lenguaje. J.L Linaza (compilador), México, Ed. Alianza, 1986. Págs. 211-219

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo.

No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser interesante y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

También propuso que el juego infantil tenía funciones fundamentales.

La primera supone la reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es, en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explorar. Es más, el juego es en sí mismo un motivo de exploración.⁶

⁶ Idem.

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir, o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos. Y no es que lo hagan así sólo porque se encuentran con dificultades a la hora de llevar a cabo una actividad concreta, sino que realizan estas modificaciones porque son una consecuencia directa de la misma satisfacción que proporciona el juego. De modo que éste no sólo es un medio para la exploración sino también para la invención.

Además, y muy relacionado con los puntos anteriores, una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Los niños modifican aquello que están tratando de lograr, y permiten a sus fantasías que constituyan esos objetivos. Si estas modificaciones no son posibles, el niño se aburre enseguida con la actividad.

En tercer lugar, y a pesar de su riqueza, el juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien función de algo a lo que él le llamó escenario de igualdad total, es una forma de idealización de la vida. No siempre resulta así de fácil percibir el escenario de un juego infantil, pero siempre la pena observar con detalle para poder descubrirlo.

En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo. Es una actividad extremadamente importante para el desarrollo. Debido a ello, el juego tiene un poder especial y que, a veces, puede resultar un tanto aterrador.⁷

⁷ Idem.

Por último, y es algo absolutamente fundamental, el juego proporciona placer, un gran placer. Incluso los obstáculos que, con frecuencia, establecemos en el juego nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos. Los obstáculos parecen necesarios pues, sin ellos, el niño se aburre enseguida. Por eso habría que aceptar que el juego tiene una cualidad que comparten con otras actividades como la resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante. Debemos tomar en cuenta que el juego es una fuente de placer. El juego además un medio para poder mejorar la inteligencia, según alguno de los usos que de él hacemos. El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente.⁸

EL JUEGO COMO APOYO EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.⁹

Hoy, la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.¹⁰

⁸ Idem.

⁹ I.V Yadeshko y F.A.. Sojin. El juego en el círculo infantil en Pedagogía Preescolar. Habana, Ed. Pueblo y Educación, Págs. 309-317

¹⁰ Idem..

En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

Socialización

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

Relevancia del Juego para la Socialización del Niño Preescolar

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.¹¹

¹¹ Idem.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Teoría Del Aprendizaje Significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Estos principios de aprendizaje, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

El autor resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".¹²

Aprendizaje Significativo Y Aprendizaje Mecánico

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.¹³

¹² Ausubel-Novak-Hasian, Psicología Educativa un punto de vista cognoscitivo. 2da.ed; México, Ed. Trillas. 1983.Pág. 18

¹³ Ibid. Pág. 36.

Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante (“subsunor”) pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras.

A manera de ejemplo en física, si los conceptos de sistema, trabajo, presión, temperatura y conservación de energía ya existen en la estructura cognitiva del alumno, estos servirán de subsunores para nuevos conocimientos referidos a termodinámica, tales como máquinas térmicas, ya sea turbinas de vapor, reactores de fusión o simplemente la teoría básica de los refrigeradores; el proceso de interacción de la nueva información con la ya existente, produce una nueva modificación de los conceptos subsunores (trabajo, conservación de energía, etc.), esto implica que los subsunores pueden ser conceptos amplios, claros, estables o inestables. Todo ello depende de la manera y la frecuencia con que son expuestos a interacción con nuevas informaciones.¹⁴

¹⁴ Idem.

En el ejemplo dado, la idea de conservación de energía y trabajo mecánico servirá de “anclaje” para nuevas informaciones referidas a máquinas térmicas, pero en la medida de que esos nuevos conceptos sean aprendidos significativamente, crecerán y se modificarían los subsensores iniciales; es decir los conceptos de conservación de la energía y trabajo mecánico, evolucionarían para servir de subsensores para conceptos como la segunda ley termodinámica y entropía.¹⁵

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsensores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre-existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, [cuando], “el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo” (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga).

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un “vacío cognitivo” puesto que debe existir algún tipo de asociación, pero no en el sentido de una interacción como en el aprendizaje significativo.¹⁶

¹⁵ Idem.

¹⁶ Ibid. Pág.37

El aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, este facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido. Cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo Aprendizaje de representaciones o el aprendizaje de los nombres de los objetos.

En la vida diaria se producen muchas actividades y aprendizajes, por ejemplo, en el juego de “ tirar la cuerda “ ¿ No hay algo que tira del extremo derecho de la cuerda con la misma fuerza que yo tiro del lado izquierdo? ¿Acaso no sería igual el tirón si la cuerda estuviera atada a un árbol que si mi amigo tirara de ella?, Para ganar el juego ¿ no es mejor empujar con más fuerza sobre el suelo que tirar con más fuerza de la cuerda? Y ¿Acaso no se requiere energía para ejercer está fuerza e impartir movimiento? Estas ideas conforman el fundamento en física de la mecánica, pero ¿Cómo deberían ser aprendidos?, ¿Se debería comunicar estos fundamentos en su forma final o debería esperarse que los alumnos los descubran?, Antes de buscar una respuesta a estas cuestiones, evaluemos la naturaleza de estos aprendizajes.

En el aprendizaje por recepción, el contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

En el caso anterior la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa ni tampoco convertida en tal durante el proceso de internalización, por otra parte el aprendizaje por recepción puede ser significativo si la tarea o material potencialmente significativos son comprendidos e interactúan con los “subsunoers” existentes en la estructura cognitiva previa del educando.¹⁷

¹⁷ Idem.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico. Tanto uno como el otro pueden ser significativo o mecánico, dependiendo de la manera como la nueva información es almacenada en la estructura cognitiva; por ejemplo el armado de un rompecabezas por ensayo y error es un tipo de aprendizaje por descubrimiento en el cual, el contenido descubierto (el armado) es incorporado de manera arbitraria a la estructura cognitiva y por lo tanto aprendido mecánicamente, por otro lado una ley física puede ser aprendida significativamente sin necesidad de ser descubierta por el alumno, está puede ser oída, comprendida y usada significativamente, siempre que exista en su estructura cognitiva los conocimientos previos apropiados.

Las sesiones de clase están caracterizadas por orientarse hacia el aprendizaje por recepción, esta situación motiva la crítica por parte de aquellos que propician el aprendizaje por descubrimiento, pero desde el punto de vista de la transmisión del conocimiento, es injustificado, pues en ningún estadio de la evolución cognitiva del educando, tienen necesariamente que descubrir los contenidos de aprendizaje a fin de que estos sean comprendidos y empleados significativamente.¹⁸

¹⁸ Idem.

El “método del descubrimiento” puede ser especialmente apropiado para ciertos aprendizajes como por ejemplo, el aprendizaje de procedimientos científicos para una disciplina en particular, pero para la adquisición de volúmenes grandes de conocimiento, es simplemente inoperante e innecesario, por otro lado, el “método expositivo” puede ser organizado de tal manera que propicie un aprendizaje por recepción significativo y ser más eficiente que cualquier otro método en el proceso de aprendizaje-enseñanza para la asimilación de contenidos a la estructura cognitiva.

Finalmente es necesario considerar lo siguiente: "El aprendizaje por recepción, si bien es fenomenológicamente más sencillo que el aprendizaje por descubrimiento, surge paradójicamente ya muy avanzado el desarrollo y especialmente en sus formas verbales más puras logradas, implica un nivel mayor de madurez cognoscitiva.

Siendo así, un niño en edad preescolar y tal vez durante los primeros años de escolarización, adquiere conceptos y proposiciones a través de un proceso inductivo basado en la experiencia no verbal, concreta y empírica. Se puede decir que en esta etapa predomina el aprendizaje por descubrimiento, puesto que el aprendizaje por recepción surge solamente cuando el niño alcanza un nivel de madurez cognitiva tal, que le permita comprender conceptos y proposiciones presentados verbalmente sin que sea necesario el soporte empírico concreto.¹⁹

Tipos de aprendizaje significativo

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la “simple conexión” de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la “simple conexión”, arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.²⁰

¹⁹ Idem.

²⁰ Ibid. Pág. 46

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan.

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “Pelota”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra “pelota”, ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural “pelota”, en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de “pelota” a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños. ²¹

²¹ Idem.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.²²

El Principio de asimilación se refiere a la interacción entre el nuevo material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente origina una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada, esta interacción de la información nueva con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva propician su asimilación.²³

²² Ibid. Pág 65.

²³ Ibid. Pág 71

Por asimilación entendemos el proceso mediante el cual “la nueva información es vinculada con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información recientemente adquirida y la estructura preexistente. Este proceso de interacción modifica tanto el significado de la nueva información como el significado del concepto o proposición al cual está afianzada.

El producto de la interacción del proceso de aprendizaje no es solamente el nuevo significado de (a'), sino que incluye la modificación del subsunor y es el significado compuesto (A'a').

Consideremos el siguiente caso: si queremos que el alumno aprenda el concepto de cambio de fase (a) este debe poseer el concepto de calor (energía en tránsito) (A) en su estructura cognoscitiva previa, el nuevo concepto (cambio de fase) se asimila al concepto más inclusivo (calor) (A'a'), pero si consideramos que los cambios de fase se deben a una transferencia de energía, no solamente el concepto de cambio de fase podrá adquirir significado para el alumno, sino también el concepto de calor que el ya poseía será modificado y se volverá más inclusivo, esto le permitirá por ejemplo entender conceptos como energía interna, capacidad calorífica específica.

Evidentemente, el producto de la interacción A' a' puede modificarse después de un tiempo; por lo tanto la asimilación no es un proceso que concluye después de un aprendizaje significativo sino, que continua a lo largo del tiempo y puede involucrar nuevos aprendizajes así como la pérdida de la capacidad de reminiscencia y reproducción de las ideas subordinadas.

Para tener una idea más clara de como los significados recién asimilados llegan a estar disponibles durante el periodo de aprendizaje, el autor plantea que durante cierto tiempo “son disociables de sus subsunores, por lo que pueden ser reproducidos como entidades individuales lo que favorece la retención de a'.²⁴

²⁴ Idem.

La teoría de la asimilación considera también un proceso posterior de “olvido” y que consiste en la “reducción” gradual de los significados con respecto a los subsunsores. Olvidar representa así una pérdida progresiva de disociabilidad de las ideas recién asimiladas respecto a la matriz ideativa a la que estén incorporadas en relación con la cual surgen sus significados.

Se puede decir entonces que, inmediatamente después de producirse el aprendizaje significativo como resultado de la interacción $A'a'$, comienza una segunda etapa de asimilación a la que Ausubel llama: asimilación obliteradora.

En esta etapa las nuevas ideas se vuelven espontánea y progresivamente menos disociables de los subsunsores (ideas ancla). Hasta que no son reproducibles como entidades individuales, esto quiere decir que en determinado momento la interacción $A'a'$, es simplemente indisociable y se reduce a (A') y se dice que se olvidan, desde esta perspectiva el olvido es una continuación de “fase temporal posterior” del proceso de aprendizaje significativo, esto se debe que es más fácil retener los conceptos y proposiciones subsunsores, que son más estables que recordar las ideas nuevas que son asimiladas en relación con dichos conceptos y proposiciones.

Es necesario mencionar que la asimilación obliterada “sacrifica” un cierto volumen de información detallada y específica de cualquier cuerpo de conocimientos.

La asimilación obliteradora, es una consecuencia natural de la asimilación, sin embargo, no significa que el subsunsores vuelva a su forma y estado inicial, sino, que el residuo de la asimilación obliteradora (A') , es el miembro más estable de la interacción $(A'a')$, que es el subsunsores modificado. Es importante destacar que describir el proceso de asimilación como única interacción $A'a'$, sería una simplificación, pues en grado menor, una nueva información interactúa también con otros subsunsores y la calidad de asimilación depende en cada caso de la relevancia del subsunsores.²⁵

²⁵ Idem.

Resumiendo, la esencia de la teoría de la asimilación reside en que los nuevos significados son adquiridos a través de la interacción de los nuevos conocimientos con los conceptos o proposiciones previas, existentes en la estructura cognitiva del que aprende, de esa interacción resulta de un producto (A'a'), en el que no solo la nueva información adquiere un nuevo significado(a') sino, también el subsundor (A) adquiere significados adicionales (A'). Durante la etapa de retención el producto es dissociable en A' y a'; para luego entrar en la fase obliteradora donde (A'a') se reduce a A' dando lugar al olvido.

Dependiendo como la nueva información interactúa con la estructura cognitiva, las formas de aprendizaje planteadas por la teoría de asimilación son las siguientes.²⁶

Aprendizaje Subordinado

Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de subsunción .

El aprendizaje de conceptos y de proposiciones, hasta aquí descritos reflejan una relación de subordinación, pues involucran la subsunción de conceptos y proposiciones potencialmente significativos a las ideas más generales e inclusivas ya existentes en la estructura cognoscitiva.

Ausubel afirma que la estructura cognitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas, y que, “la organización mental” [...] ejemplifica una pirámide [...] en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias.

El aprendizaje subordinado puede a su vez ser de dos tipos: Derivativo y Correlativo.²⁷

²⁶ Idem.

²⁷ Ibid. Pág 47.

El primero ocurre cuando el material es aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra una proposición general previamente aprendida. El significado del nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable o está implícito en un concepto o proposición más inclusiva ya existente en la estructura cognitiva, por ejemplo, si estamos hablando de los cambios de fase del agua, mencionar que en estado líquido se encuentra en las “piletas”, sólido en el hielo y como gas en las nubes se estará promoviendo un aprendizaje derivativo en el alumno, que tenga claro y preciso el concepto de cambios de fase en su estructura cognitiva. Cabe indicar que los atributos de criterio del concepto no cambian, sino que se reconocen nuevos ejemplos.

El aprendizaje subordinado es correlativo, “si es una extensión elaboración, modificación o limitación de proposiciones previamente aprendidas”. En este caso la nueva información también es integrada con los subsunsores relevantes más inclusivos pero su significado no es implícito por lo que los atributos de criterio del concepto incluido pueden ser modificados. Este es el típico proceso a través del cual un nuevo concepto es aprendido.²⁸

Aprendizaje Supraordinado

Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, “tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...]implica la síntesis de ideas componentes”, por ejemplo: cuando se adquieren los conceptos de presión, temperatura y volumen, el alumno más tarde podrá aprender significado de la ecuación del estado de los gases perfectos; los primeros se subordinan al concepto de ecuación de estado lo que representaría un aprendizaje supraordinado. Partiendo de ello se puede decir que la idea supraordinada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas, por otro lado el concepto de ecuación de estado, puede servir para aprender la teoría cinética de los gases.²⁹

²⁸ Idem.

²⁹ Ibid. Pág 83.

El hecho que el aprendizaje supraordinado se torne subordinado en determinado momento, nos confirma que la estructura cognitiva es modificada constantemente; pues el individuo puede estar aprendiendo nuevos conceptos por subordinación y a la vez, estar realizando aprendizajes supraordinados (como en el anterior) posteriormente puede ocurrir lo inverso resaltando la característica dinámica de la evolución de la estructura cognitiva.³⁰

Aprendizaje Combinatorio

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supraordinada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva.

Considerando la disponibilidad de contenidos relevantes apenas en forma general, en este tipo de aprendizaje, las proposiciones son, probablemente las menos relacionables y menos capaces de “conectarse” en los conocimientos existentes, y por lo tanto más dificultosa para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supraordinadas; este hecho es una consecuencia directa del papel crucial que juega la disponibilidad subsunsores relevantes y específicos para el aprendizaje significativo.

Finalmente el material nuevo, en relación con los conocimientos previos no es más inclusivo ni más específico, sino que se puede considerar que tiene algunos atributos de criterio en común con ellos, y pese a ser aprendidos con mayor dificultad que en los casos anteriores se puede afirmar que “Tienen la misma estabilidad [...] en la estructura cognoscitiva”, por que fueron elaboradas y diferenciadas en función de aprendizajes derivativos y correlativos, son ejemplos de estos aprendizajes.³¹

³⁰ Idem.

³¹ Ibid. Pág 64.

EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO PARA LOGRAR APRENDIZAJES CON SIGNIFICADO

Para Vigotsky el juego es una actividad fundamental en la que, por sus características, existen condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; y que contribuye de manera más significativa a éste, por lo tanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo. Por otro lado el juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse, reconociendo en primer lugar, que debe ocupar un plano relevante, sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esa etapa específica del desarrollo.

Con los procedimientos de dirección pedagógica con el juego, se alcanzaron niveles de desarrollo de los niños, también adquieren un alto índice de independencia e imaginación y en los cuales las relaciones tanto lúdicas como reales son estables, y pueden ser capaces de resolver por sí solos las discrepancias que pudieran surgir entre ellos durante una actividad lúdica. Por las razones ya mencionadas se garantiza, la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual.

Considerar el juego como actividad fundamental significa tener en cuenta su influencia en las diferentes esferas del desarrollo psíquico; utilizar el juego como un recurso didáctico y como actividad de desarrollo significa también valorar su medio de enseñanza y aprendizaje afines a la naturaleza del niño y la niña de esta edad.

El juego como método y procedimiento es muy usado en la etapa de la Educación Infantil. Muchos investigadores han demostrado cómo los niños de 0 a 6 años aprenden mucho más y mejor cuando las actividades se les dan en forma de juego, siendo, por lo tanto, el método por excelencia de este nivel de educación, ya que el mismo responde a los intereses y necesidades de los pequeños en esta etapa del desarrollo.

De cualquier manera que se utilice el juego en el proceso de enseñanza, en la actualidad no se niega su influencia en el desarrollo de los infantes, y las posibilidades que ofrece para utilizarlo con ese fin.³²

LOS APRENDIZAJES CON SIGNIFICADO Y SU APLICACIÓN DENTRO DEL AULA

Al respecto AUSUBEL dice que, el alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.

Lo anterior presupone:

Que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer “significado lógico” es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.³³

³² Op.Cit.Págs.141-158.

³³ Op.Cit.Pág. 39

Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido un “significado psicológico” de esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, “sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideativos necesarios” en su estructura cognitiva.

El que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Por ejemplo, la proposición: “en todos los casos en que un cuerpo sea acelerado, es necesario que actúe una fuerza externa sobre tal para producir la aceleración”, tiene significado psicológico para los individuos que ya poseen algún grado de conocimientos acerca de los conceptos de aceleración, masa y fuerza.

Disposición para el aprendizaje significativo, es decir que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva.³⁴

³⁴ Op.Cit.Pág. 39

CAPÍTULO 3 UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PLOBLEMA

En este Capítulo se puede observar, cómo la parte teórica, le da sustento a la parte práctica, ya que a través del juego se obtienen resultados óptimos en los aprendizajes de los alumnos del 3er Grado de Educación Preescolar del Jardín de Niños “Tlaltenco”.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Hoy en día es importante analizar el trabajo de los profesores, sobre todo en escuelas particulares a nivel Preescolar, ya que éste, brinda la base para encaminar una buena educación, para poder formar niños que sean creativos, reflexivos, observadores y críticos.

Para poder lograr lo ya mencionado, se necesita que el profesor parta de los intereses que tiene el niño y de sus necesidades, y una herramienta muy importante con la cual se pueden cumplir estas expectativas, es el juego, ya que a través de él, el niño aprende de una forma muy interesante y divertida.

Por otro lado, se pretende que por medio del juego, se logren aprendizajes significativos, que es todo lo contrario a un aprendizaje mecanizado, que realmente utilicen lo que se trabaja en la escuela, en su vida cotidiana para que pueda servir de algo asistir al colegio.

Por todo lo anterior, con la presente investigación se pretende, a partir del juego, impulsar al máximo posible, las capacidades cognitivas de los alumnos tomando en cuenta las habilidades con las que ya cuenta y ayudarle a maximizar las habilidades que aún no desarrolla.

BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

En primer lugar los beneficiados con esta propuesta son los estudiantes, ya que los niños, no sólo mecanizarán los contenidos que se vean en clase, sino que tendrán conocimientos que les servirán para toda la vida, los cuales realmente serán aprendizajes significativos.

En segundo lugar, esta propuesta, contiene una parte sustentable que es la parte teórica y podría servir para los profesores, en el sentido que al observar que los

alumnos trabajan de forma divertida y con resultados óptimos, con aprendizajes significativos, podrían cambiar su práctica docente.

Y para finalizar la Institución en general en la que se aplicó la propuesta, ya que podría haber otro nivel académico, y los Padres de Familia, observarían que sus hijos no sólo repiten cosas, sino podrían convertirse en pequeñas personas críticas y probablemente, se les podría transformar la idea tan tradicionalista que tienen de lo que es la escuela.

CRITERIOS GENERALES DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta académica no cuenta con apoyo por parte de la Escuela en donde se realiza, ya que en el Colegio, se trabaja aún de forma tradicionalista, en donde lo más importante, es saturar al niño de conocimientos sin importar si realmente aprende o no, se trabaja con demasiados libros, y siempre se le da la razón, al Padre de Familia.

En este Colegio, no hay cambios de paradigmas, simplemente año con año, se trabaja de la misma forma, para no tener problemas con los Padres de Familia, pero tampoco le permiten al profesor, cambiar o innovar su práctica docente, ya que eso no es importante para el Personal Directivo.

Aún no se ha autorizado que este proyecto de trabajo lo vea la Supervisora de Zona, para que se le dé el visto bueno para su aplicación.

Los Padres de Familia, no están enterados, ya que ellos tienen la mentalidad de que entre más libros y cuadernos llenen los niños, más aprenden.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La siguiente propuesta consta de 5 sesiones, las cuales se aplicarán en un lapso de aproximadamente 15 días, con un tiempo estimado entre 30 y 45 minutos cada sesión.

En todas las sesiones, se trabajará algún juego, en el cual se podrá observar si el niño, participa más, si realmente a través del juego recuerda lo que se trabajó en clases anteriores, o si el aprendizaje fue realmente significativo, ya que éste, es el objetivo primordial de esta investigación.

DISEÑO DEL MAPA DE ACTIVIDADES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: LA ORQUESTA DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA

OBJETIVO GENERAL: que los alumnos por medio de actividades lúdicas logren tener aprendizajes significativos.

NÚMERO DE SESIONES: 1 de 5

PERÍODO TENTATIVO DE APLICACIÓN: 45 minutos

No de Sesión	Tema general	Objetivo específico	Actividades	Recursos de apoyo didáctico	Evaluación
1	Animales de la granja y sonidos de diferentes instrumentos musicales.	Que los alumnos identifiquen cuáles son los animales de la granja, que sonidos hacen y que reconozcan que sonidos producen los diferentes instrumentos, para desarrollar la habilidad auditiva	Se les invita a formar una orquesta de animales. Los participantes se colocan en círculo. Cada uno escoge un instrumento musical y qué animal de la granja será. Se nombra un director del juego, quien es el encargado de decidir quién toca y qué instrumento se interpreta en ese momento. Cada niño tiene un instrumento musical de su preferencia el cual tocará y hará el sonido de un animal de la granja, el que sea de su preferencia. Cada participante tocará uno por uno el instrumento y haciendo el sonido de su animal de su preferencia, observando cuidadosamente y escuchando los sonidos uno por uno de los alumnos pasaran al frente con los ojos vendados y el director de la orquesta, decidirá quien para adivinar el instrumento y el animal que escucharon.	-Diversos Instrumentos Musicales, de modo que cada alumno pueda tomar uno y no se repita el utensilio: <ul style="list-style-type: none"> • Tambor. • Flauta. • Triángulo. • pandero. • cascabel es • palitos • maracas 	Se identificará si realmente los alumnos conocen cuáles son los animales de la granja y si tienen la sensibilidad auditiva para identificar tanto a animales, como Instrumentos musicales.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: ¿QUÈ TRABAJO QUIERES TENER EL DÍA DE HOY?

OBJETIVO GENERAL: que los alumnos por medio de actividades lúdicas logren tener aprendizajes significativos.

NÚMERO DE SESIONES:2 de 5

PERÍODO TENTATIVO DE APLICACIÓN: 45 minutos

No de Sesión	Tema general	Objetivo específico	Actividades	Recursos de apoyo didáctico	Evaluación
2	Profesiones y oficios	Que los alumnos identifiquen oficios y trabajos que existen en su comunidad.	<p>El grupo se dividirá en 2.</p> <p>El primer equipo se disfrazará del personaje de su agrado, tomando el material necesario para realizar su trabajo.</p> <p>El equipo 2 pasará con sus diferentes compañeros dependiendo del trabajo que necesite.</p> <p>Cada alumno escogerá entre 3 oficios y trabajos.</p> <p>Cuando el equipo 1 termine de disfrazarse y servirle al equipo 2, entonces se cambian los papeles y el equipo 2 hará lo que hizo el equipo 1 y el equipo 1 hará lo que hizo el equipo 2.</p>	Diferentes vestuarios de profesiones y diferentes utensilios o herramientas para algún oficio o profesión.	<p>Se evaluará la organización y decisión en la elección de su personaje.</p> <p>Percepción de otros roles.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: TWISTER DE FIGURAS GEOMÉTRICAS
DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: TWISTER DE FIGURAS GEOMÉTRICAS
OBJETIVO GENERAL: que los alumnos por medio de actividades lúdicas logren tener aprendizajes significativos.
NÚMERO DE SESIONES:3 de 5
PERÍODO TENTATIVO DE APLICACIÓN: 30 minutos

No de Sesión	Tema general	Objetivo específico	Actividades	Recursos de apoyo didáctico	Evaluación
3	Figuras geométricas	Que el alumno reconozca las figuras geométricas.	Pasará niño por niño a participar, un niño escuchará las indicaciones del profesor y saltará a la figura geométrica que se le haya indicado respetando el color y posición: derecha, izquierda, atrás o adelante.	Un tapete de figuras geométricas y el aula.	Se evaluará que el alumno identifique las figuras geométricas y la literalidad.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: QUIERO TU LUGAR

OBJETIVO GENERAL: Que los alumnos por medio de actividades lúdicas logren tener aprendizajes significativos.

NÚMERO DE SESIONES:4 de 5

PERÍODO TENTATIVO DE APLICACIÓN: 30 minutos

No de Sesión	Tema general	Objetivo específico	Actividades	Recursos de apoyo didáctico	Evaluación
4	Figuras geométricas	Que el alumno nombre y reconozca las figuras geométricas y tamaños.	<p>Se les invitará a los niños que hagan un círculo.</p> <p>La profesora le reparte a los integrantes del juego una imagen a cada uno de ellos, con una figura geométrica de diferente tamaño ya sea grande o pequeña.</p> <p>La profesora se queda sin tarjeta y entonces pasara corriendo y cuando toque al niño y diga la figura geométrica y el tamaño ambos correrán en dirección contraria, y el que llegue primero es el que gana el lugar.</p> <p>Y así se continua el juego.</p>	El patio de la escuela. Imágenes de figuras geométricas de diferentes tamaños.	<p>Se evaluará que el alumno identifique, las figuras geométricas, pero además que ya sea capaz de nombrarlas.</p> <p>Velocidad.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: TÍTERES

OBJETIVO GENERAL: Que los niños por medio de actividades lúdicas logren tener aprendizajes significativos.

NÚMERO DE SESIONES: 5 de 5

PERÍODO TENTATIVO DE APLICACIÓN: 30 minutos

No de Sesión	Tema general	Objetivo específico	Actividades	Recursos de apoyo didáctico	Evaluación
5	Con- tar cuen- tos.	<ul style="list-style-type: none"> -Estimular el desarrollo de la habilidad lingüística. -Estimular el desarrollo de la capacidad para inventar historias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pasará niño por niño a representar una historia con apoyo de títeres. - Se elabora un títere con las características d su preferencia. - Los alumnos representan su historia utilizando el patio de la escuela. - Al finalizar se comenta en grupo lo que les gustó y no les gustó de la elaboración de los títeres; la invención y presentación de la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de unicel. - Pinturas - Ojos movibles - Telas. - Estambre. - Cartulina. - <i>Fomi</i> - Tijeras. - <i>Resistol</i>. - Mueble teatro de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación Grupal. -coherencia, fluidez y orden de la historia -imaginación -creatividad

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

SESIÓN No. 1

Evaluación: La evaluación de esta actividad se realizará de acuerdo a la percepción musical que tenga cada uno de los alumnos al identificar el sonido de cada instrumento y el animal de la granja que escuche; la forma de cómo se organizarán la independencia y autonomía con la que cuente el grupo y el trabajo en quipo, se considerará importante el desarrollo de la habilidad que se trabajará, conocimientos previos, el comportamiento y la empatía hacia los demás compañeritos.

SESIÓN No.2

Evaluación: El propósito de la sesión será que los alumnos tengan la capacidad de mostrar sus gustos e intereses por alguno de los oficios o trabajo, la confianza para interpretar la realidad de lo que ellos observan de cada uno de los servicios que ofrecen, que expresen sus ideas, la empatía al tener variedad de gustos por los oficios o trabajos.

SESIÓN No.3

Evaluación. El propósito de de esta sesión será que los niños poco a poco observen e identifiquen hacia que dirección tienen que brincar sobre el twister de figuras geométricas, la lateralidad, la psicomotricidad gruesa cuando se les pida que brinquen de una figura a otra, sin embargo habrá un grado de dificultad cuando se les pida que solamente brinquen con un solo pie, la confianza con que realizarán sus movimientos, la participación el trabajo en equipo.

SESIÓN No.4

Evaluación: El propósito de esta sesión será que además de ya identificar en la actividad pasada las figuras geométricas, en esta sesión se tomará en cuenta que los alumnos sean capaces de nombrarlas e identificarlas, así como la confianza para pasar a participar cuando se le requiera, su disposición, velocidad, sus desplazamientos y coordinación corporal.

SESIÓN No 5

Evaluación. El propósito será que los niños logren utilizar el lenguaje oral para comunicarse; expresar gustos y preferencias por un oficio y poder trasladar con palabras, movimientos y entonaciones el trabajo representado por un títere. Se tomará en cuenta la sensibilidad y la entonación de palabras para darle significado a las emociones que expresen; así como la transmisión del mensaje, el orden, claridad al expresar ideas y coherencia del relato.

Es importante que los alumnos además de presentar un lenguaje fluido y entendible logren asimilar los conocimientos anteriores de la actividad de los oficios con la actividad 5.

RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con esta propuesta se pretende que el niño por medio del juego pueda lograr tener aprendizaje significativo, y que realmente por medio de estas actividades lúdicas se le ayude al alumno a impulsar las habilidades con las que ya cuenta y desarrollar las que aún no tiene.

Que se vea reflejado por parte de los niños un mayor interés por ir a la escuela.

Que el alumno aprenda a socializar y tener empatía con sus compañeros de clase.

El más importante desde la perspectiva propia, es el cambio de la práctica docente, a una forma constructivista, ya que con el paso del tiempo los niños demandan que el profesor haga bien su trabajo, que no solo llene hojas de planeaciones, sino que sea realmente creativo e innovador al planear sus clases, tomando en cuenta los intereses y necesidades de cada alumno, ya que todos los niños son diferentes.

CONCLUSIONES

Para concluir, se conoció a fondo la Delegación Tláhuac sus raíces e historia por ser en este lugar en el cual está ubicada la Institución Educativa en la que se labora.

Por otro lado y de forma más particular, se mencionó Tlaltenco, ya que su historia es una parte fundamental, para conocer tradiciones y costumbres de la población que habita esta zona.

También se documentó el crecimiento que ha tenido la Delegación Tláhuac, no sólo en población, sino en educación, ya que existen muchas escuelas hoy en día en esta Delegación, tanto de índole público como privado, sin embargo, en su mayoría, se pueden observar escuelas particulares.

La Escuela a la que se hace referencia en el documento, aún tiene un método de trabajo tradicionalista, es por eso que los niños que estudian en este Colegio, están muy mecanizados, sin embargo, los Padres de Familia están muy conformes con el estilo de trabajo, aún se tiene esa idea descabellada que entre mas escriba el niño, llene libretas, conteste libros y se sature de conocimientos, más aprende, sin importar, sí realmente, está comprendiendo o razonando lo que supuestamente aprende.

Otro punto y gracias a la realización de este trabajo, se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un aspecto de gran importancia en relación a la Educación Preescolar, ya que por medio del juego, se pueden desarrollar diversos aspectos humanos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

De manera general, se pudo analizar que el juego, posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo social y emocional, y en el desarrollo de la imaginación.

De manera específica, se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños pueden aprender jugando, y que es mucho más fácil y divertido para ellos que trabajen de esta forma, ya que se están cubriendo sus necesidades e intereses. Además por medio de él se puede lograr en los niños, aprendizajes significativos, y conlleva a que como docentes formemos niños pensantes, críticos y creativos, capaces de desarrollar la imaginación y echarla a volar.

Por medio de la elaboración de este documento, se trató de llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más relevantes en el desarrollo de los niños, destacándose la Propuesta, que se incluye para un seguimiento sistemático de estas actividades en el aula.

BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, D.R.-NOVAK, J.D-HANESIAN, H. Psicología Educativa un punto de vista cognoscitivo. 2ed México, Trillas,1983.

BRUNER, J. Juego, Pensamiento y Lenguaje, México, Alianza, 1986.

PIAGET, J. La formación del símbolo en el niño. México, Fondo de Cultura Económica, 1971.

VYGOTSKI, L.S. El papel del juego en el desarrollo del niño. Barcelona, Crítica, 1986.

YADESHKO, I.V y SOJIN, F.A. El juego en el círculo infantil en pedagogía Preescolar. Habana. Pueblo y Educación.