



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D. F. NORTE

La ludoteca como medio para lograr
aprendizajes significativos en
segundo de preescolar

YOLANDA MORALES WOOD

ASESOR (A): IRENE S. RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

México, D.F. 2009



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 D. F. NORTE

La ludoteca como medio para lograr
aprendizajes significativos en
segundo de preescolar

YOLANDA MORALES WOOD

Proyecto de Innovación Docente (Acción Docente)
Presentado para obtener el título de Licenciada en Educación

México, D.F. 2009

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 10 de marzo de 2009

**C. PROFRA. YOLANDA MORALES WOOD
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: “ LA LUDOTECA COMO MEDIO PARA LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN SEGUNDO DE PREESCOLAR ” opción PROYECTO DE INNOVACION DOCENTE (ACCION DOCENTE) a propuesta de la asesora IRENE S. RODRIGUEZ RODRIGUEZ manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos al respecto por la institución.

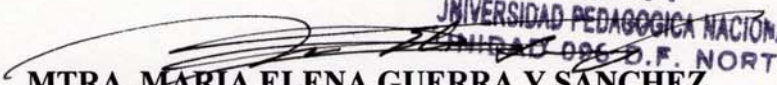
Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”



S.E.P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 096 D.F. NORTE


MTRA. MARÍA ELENA GUERRA Y SANCHEZ
PRESIDENTA DE LA COMISION
DE TITULACION
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE

DEDICATORIA

A mí Mamá,
Esposo e Hijos.

Como un pequeño testimonio por el gran apoyo brindado durante los años más difíciles y más felices de mi vida, en los cuales he logrado terminar mi carrera profesional, la cual constituye un aliciente para culminar con mi superación.

Gracias.

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1	
EJERCICIO DE REFLEXIÓN DE MI PRÁCTICA DOCENTE	
1.1 Reflexión de mi práctica docente	12
1.2 Diagnóstico pedagógico	14
1.2.1 Descripción de mi problemática	16
1.2.2 Problema específico	18
1.3 El contexto escolar	19
CAPÍTULO 2	
EL PEP 2004, EL CONSTRUCTIVISMO Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	
2.1 Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP)	21
2.2 Organización del Programa de Educación Preescolar 2004	21
2.2.1 Desarrollo personal y social	22
2.2.2 Lenguaje y comunicación	22
2.2.3 Pensamiento matemático	23
2.2.4 Exploración y conocimiento del mundo	23
2.2.5 Expresión y apreciación artísticas	24
2.2.6 Desarrollo físico y salud	24
2.3 El constructivismo	25
2.4 Teorías del aprendizaje	25
2.5 Particularidades de las teorías de Piaget, Vigotsky, Bruner y Ausubel	26
2.5.1 Piaget	26
2.5.2 Vigotsky	29

2.5.3 Bruner	31
2.5.4 Ausubel	34
2.6 Ventajas del Aprendizaje Significativo	35

CAPÍTULO 3

UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

3.1 El Proyecto de Innovación UPN (Modalidades)	37
3.1.1 Acción Docente	38
3.2 Argumentación del por qué de la ubicación de la problemática	39

CAPÍTULO 4

DISEÑO DEL PROYECTO

4.1 Diseño del Proyecto	41
4.1.1 Propósito del Proyecto	42
4.2 Propósito	44
4.3 Metodología	46
4.4 Criterios de evaluación	47
4.5 Plan de trabajo (diseño de Agosto de 2007 a Febrero de 2008)	48
4.5.1 Definición de Ludoteca	49
4.5.2 Diseño del Cronograma (de Agosto de 2007 a Febrero de 2008)	50
4.5.3 Instrumentos para la recolección de datos	51

CAPÍTULO 5

APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

5.1 Aplicación del Proyecto	53
5.2 Situaciones Didácticas para la aplicación del Proyecto	54
5.3 Informe de la Aplicación del Proyecto	60

5.4 Evaluación del Proyecto de Innovación 65

5.4.1 Resultados de la Aplicación del Proyecto 66

CONCLUSIONES 69

BIBLIOGRAFÍA 72

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La práctica educativa no consiste sólo en llevar a cabo una actividad; es una acción transformadora, con un significado y una importancia, conformadas por aspectos de índole social, histórica y política, que puede ser analizada, interpretada y criticada por otras personas. El interés central de este trabajo, se basó principalmente en la práctica educativa (práctica docente propia), y la ubicación del problema dentro de alguna de las modalidades de titulación del Proyecto de Innovación Docente (Acción Docente, Intervención pedagógica y Gestión escolar). Asimismo, se propone una alternativa de solución a la problemática planteada, se aplicó y evaluó para poder emitir juicios de valor; al igual que conclusiones; consolidándose de lo anterior un Proyecto de Innovación Docente (en este caso, en un Proyecto de Acción Docente).

En el **capítulo uno**, que aborda a manera de reflexión, las exigencias de la sociedad, nos invita a pensar en nuestra práctica docente propia, o ¿Qué estamos haciendo bien? Pero primordialmente, ¿Cuáles son nuestras debilidades? Para actuar en consecuencia.

El diagnóstico pedagógico como un requisito necesario en el proceso de investigación, en el que el colectivo escolar, analiza de manera organizada la problemática que les interesa de la práctica docente, sus orígenes, causas y principios. La descripción de la problemática personal y cómo por medio de esta descripción se pudo delimitar esta situación con el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo puedo diseñar actividades motivadoras a los niños para que se logren aprendizajes significativos? Y concluir que el problema específico es: A las y a los niños de preescolar no les agradan los temas y actividades, se distraen -están desmotivados-, porque tanto las actividades, como material y la forma de emplearlo -práctica docente-; la acotada infraestructura escolar (no dispone de amplios espacios destinados a actividades lúdicas) y la directriz y los lineamientos de los directivos para el desempeño de la práctica docente propia de las educadoras -todas las y los maestros de la escuela- (rígida y escolarizada tipo primaria en el nivel preescolar) no es de su agrado por lo que se tienen que repetir temas y las actividades se retrasan, no hay aprendizajes significativo.

Y como el aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que se desarrollan los niños (del que es indisoluble abstraerse o no recibir influencia alguna), se considera pertinente hacer una descripción general del contexto escolar.

En el **capítulo dos**. Se hace una descripción suficiente del sustento teórico que fue la base en la cual se consolidó y apoyó el presente Proyecto de Innovación Docente, en la modalidad de Acción Docente en busca de una solución a la problemática detectada y al problema específico. Se habla del *Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP)* sus características mas importantes y la manera en cómo se organiza.

Se habla también de autores y teorías como Piaget, Vigotsky, Bruner y Ausubel; las etapas (estadios) de desarrollo propuestas por Jean Piaget; Sensorio motriz que va (0 a 2 años) y se caracteriza por: Percepciones propias, permanencia de objeto y se ocupa de adquirir control motor y conocer los objetos; Preoperacional (2 a 7 años), donde se presenta: Función simbólica, adquisición de habilidades verbales, egocentrismo e irreversibilidad de procesos y juego simbólico; Operaciones concretas (7 a 12 años), manipulación de símbolos de objetos concretos para realizar operaciones, conservación, conceptos abstractos y establecer relaciones y por último, el Periodo de las operaciones formales (12 a 15 años) donde ya hay manejo de hipótesis, operaciones basadas en representaciones y opera lógica y sistemáticamente. También se menciona que las edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización.

Vigotsky propone la zona de desarrollo próximo; es decir, la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. Además de las relaciones sociales, la mediación a través de instrumentos (físicos y psicológicos como: lenguaje, escritura, libros, computadoras, manuales, etc.) permiten el desarrollo del alumno. Tomando en cuenta que estos se encuentran distribuidos en un flujo sociocultural del que también forma parte el sujeto que aprende.

Sobre J. Bruner, Aprendizaje por descubrimiento: Proceso activo en el que el educando construye nuevas ideas o conceptos basados en el conocimiento pasado y presente. Andamiaje. Un ambiente que proporcione oportunidad de aprender. El método por

descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar los problemas de la vida.

El rol del instructor: es mediador entre el conocimiento y las comprensiones de los individuos, además es un facilitador del aprendizaje ya que les entrega las herramientas a los aprendices y también los guía para resolver sus errores y el rol del aprendiz: este revisa, modifica, enriquece y reconstruye sus conocimientos. Reelabora en forma constante sus propias representaciones, además utiliza y transfiere lo aprendido a otras situaciones.

Finalmente, David Paul Ausubel y el Aprendizaje Significativo, donde el aprendizaje tiene que arrancar de una situación significativa para los alumnos. Para que el aprendiz pueda llevar a cabo los procesos de equilibración, el aprendizaje tiene que partir de una situación significativa. Esto exige que se presente en forma de un problema del que el aprendiz pueda captar que encierra un interrogante, y del que puede comprender cuando este problema está resuelto.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo: Relacionar el aprendizaje significativo con material signifiante, conjuntamente al material potencialmente significativo, es necesario que exista en el niño el contenido pertinente en la estructura cognoscitiva. Nos habla de las ventajas de producir una retención más duradera de la información; Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido; La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo; Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno; Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

En el **capítulo tres**, se habla de la ubicación de la problemática dentro del proyecto de innovación UPN, se considera pertinente hablar de las modalidades de los proyectos en la UPN (Acción Docente, Intervención Pedagógico y Gestión Escolar). Sé específica cada uno de ellos y se menciona que el Proyecto de Innovación Docente es un trabajo que vincula lo teórico y práctico, inherente con la propuesta de elaborar un trabajo que

evidencie los conocimientos, la praxis -creadora e/o imitativa- y la innovación como parte del proceso de formación de la propia licenciatura, ya que su inicio y desarrollo se realiza a través y durante las materias que componen la línea del Eje Metodológico. Además se argumenta por que la problemática se ubica en la modalidad de Acción Docente.

En el **capítulo cuatro**. Se da una visión general del Proyecto de innovación Docente (Proyecto de Acción Docente) que da solución al problema específico detectado. Habla sobre los antecedentes del PEP 2004 (*Programa de Educación Preescolar 2004*), Los objetivos de la educación preescolar que realiza una acción educativa fundamentada en los intereses de los niños de 18 meses a 6 años, y proyectarla a la comunidad con la integración activa de la familia, como factor indispensable en el proceso. Habla de la definición de la Ludoteca como un sitio en donde se reúnen juguetes y material didáctico de todo tipo, con el fin de despertar la creatividad de los niños y desarrollar habilidades en las áreas: Intelectual, Sensorio-Motriz, Lenguaje y Socio-Emocional. Este material permite que el niño y niña aprendan mediante el juego. Proyecto de Acción Docente que se construyó, partiendo de una: revisión bibliográfica suficiente; elaboración de un cronograma de actividades; elección y selección de los sectores de la Ludoteca de aula (a trabajar); la aplicación y la evaluación del Proyecto para poder emitir juicios de valor.

Por último, en el **capítulo cinco** se describen las situaciones didácticas para la aplicación del proyecto, fundamentadas en el Programa de Educación Preescolar vigente (PEP 2004), tomando en cuenta las competencias y campos formativos y actividades que se proponen para trabajar en la ludoteca de aula que se desean potencializar con los alumnos y las alumnas, se da un informe de la aplicación del Proyecto de Acción Docente, puntualizando mes por mes los materiales que se utilizaron, así como las actividades que se realizaron, se especifican los resultados que se obtuvieron durante la aplicación del Proyecto y los logros que se tuvieron en el aprendizaje de los niños, para finalizar se grafican los resultados obtenidos, posteriormente se formulan juicios de valor que permiten llegar a conclusiones y/o propuestas.

CAPÍTULO 1

EJERCICIO DE REFLEXIÓN DE MI PRÁCTICA DOCENTE

1.1 Reflexión de mi práctica docente

Una de las tareas fundamentales de los docentes, es ser los principales promotores e innovadores del quehacer educativo, el cual, ha evolucionado significativamente por estar inmerso en un mundo cambiante en el que los requerimientos y sobre todo, las exigencias de la sociedad (en constante evolución), nos invita a reflexionar en nuestra práctica docente -¿Qué estamos haciendo bien en nuestro quehacer profesional? (fortalezas), pero primordialmente, ¿Cuáles son nuestras debilidades?- y sobre la necesidad de formar en los niños y niñas, futuros ciudadanos que se integrarán a un entorno que tiende a la globalización, y que exige entre otros factores, una educación integral y de calidad; así como de cualidades emocionales, axiológicas y motivacionales, que parecen tener relación con el éxito.

En este contexto, el y la docente, deben orientarse a enriquecer sus capacidades, habilidades y, sobretodo, a erradicar sus debilidades -a innovar en su práctica docente propia (praxis creadora)-, en pro y de manera que pueda convertirse en un agente de cambio en la vida de sus estudiantes (niños y niñas en edad preescolar), a responder a las necesidades y expectativas de los mismos (motivarlos con actividades que permitan generar aprendizajes significativos) y de la sociedad -todos sus integrantes- en constante cambio.

Mi práctica docente, no se mantiene al margen de los puntos antes mencionados. Reconozco que dentro de mi quehacer docente mis debilidades son más que mis fortalezas, muchas veces mi práctica docente la he dejado que fluya al amparo de la inercia consolidada en lo cotidiano, en la costumbre, en la praxis repetitiva (siguiendo esquemas, normas, conductas, actitudes y prácticas que -aunque obsoletas- han dado ciertos resultados que se consideran aceptables).

No obstante, durante los semestres cursados en la UPN 096, D.F. Norte; he realizado una introspección y reflexión tanto subjetiva como objetiva, para darme cuenta que mi práctica docente se asemeja en mucho a la práctica tradicionalista, con la que quizá

muchos de nosotros fuimos formados: la de la repetición, mecanización, automatización, memorización y estímulo respuesta, -entre otras características de este modelo- que sólo conducen a una memoria a corto plazo, y que tiende a caer en la curva del olvido.

Mi formación universitaria, sin duda se convierte en la base, cimiento y plataforma con la que, aunada a la reflexión de mi práctica docente, hacen posible identificar y reconocer mis debilidades, vicios y prácticas tradicionalistas. Me están permitiendo la transformación y reestructuración de mi labor docente -lenta, pero segura-; primero como persona, ser mejor cada día en lo que hago, en lo que me gusta y, finalmente, en lo que estoy trabajando; y en consecuencia poder transmitir esa mejora, en el grupo a mi cargo y a los y las niñas con las que tengo la responsabilidad de mediar para que construyan aprendizajes significativos y de calidad.

Cierto es, que cuando una práctica se consolida en la costumbre de siempre hacer lo mismo, de dejar que todo siga una inercia y no se tienen los elementos teóricos que sirvan para ejercer juicios de valor y actuar en consecuencia, caemos (he caído) en reproducir moldes, modelos y prácticas que ya no ofrecen los mismos resultados en los niños de hoy en día. Recordemos que los niños de hoy, ya no son los mismos de hace unos años que no contaban con computadoras, laptop, notebook, Internet, juegos de video o entretenimiento portátil (x-box, play station 1, 2 ó 3, psp, nintendo wi; ipod nano, ipod touch, celulares multimedia, reproductores mp3, mp4, etc). Excesiva influencia televisiva y sobre todo mucha información en cualquier parte a cada paso que dan; en comparación con los niños de antes (no recibieron tantos estímulos y de cierta forma eran más moldeables) que lo que pudiéramos esperar de los y las niñas de ahora.

Con lo anterior, reconozco que mi práctica docente ha sido rebasada, se ha quedado obsoleta y ya no me da los mismos resultados, que hace unos años atrás podría tener o esperar (aunque no siempre se tuvo éxito al cien por ciento con esta forma de práctica docente).

Ahora mismo, parto, primeramente, por reconocer que mi labor docente no es la que da respuesta a las necesidades sociales, educativas y personales de las y los niños de la escuela y grupo donde laboro. Evidentemente, ha sido rebasada.

Segundo, observo que con base en un sustento teórico suficiente y lecturas de las antologías que se trabajaron a lo largo de nuestra formación universitaria, en la unidad UPN 096 DF. Norte, son parte de la respuesta a las necesidades de mejorar las debilidades que he detectado en mi práctica docente.

Tercero, la vinculación entre teoría y práctica (didáctica, pedagogía y proceso-enseñanza-aprendizaje, que se reduce al docente) y al reconocimiento, convencimiento y compromiso de querer mejorar.

Cuarto, sumado a una metodología sustentada en un proyecto pedagógico de Acción Docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica, es decir, no se queda sólo en determinar una alternativa a la docencia, ya que un criterio necesario para ese tipo de proyecto -Acción Docente-, es que exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente propia; para constatar los aciertos y superar los errores. Son sin lugar a dudas una respuesta óptima para poder mejorar en lo particular y poder ver reflejado ese cambio en las y los alumno como elemento micro, y a partir de los resultados (óptimos, favorables y positivos) poder inspirar y motivar a mis compañeras (os) para que la escuela cambie, -la delegación, la ciudad, el país- como elemento macro).

1.2 Diagnóstico pedagógico

El presente apartado del capítulo uno, parte del propósito de diagnosticar, plantear la situación actual de la práctica docente en la educación preescolar; pretende además caracterizar la práctica docente propia. “La palabra diagnóstico proviene de dos vocablos griegos; **dia** que significa a través y **gnóstico**: conocer”¹ es decir, describir un conjunto de características que expliquen las causas y orígenes de la falta de interés, concentración de los alumnos (primer grado de preescolar -tres años de edad-) y distracción durante el desarrollo de las clases en el grupo en el que estoy al frente. “El diagnóstico pedagógico es por lo tanto, un requisito necesario en el proceso de

¹ ARIAS, Marco Daniel. “*El diagnóstico pedagógico*”. en: UPN. Contexto y valoración de la práctica docente. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 40.

investigación, en el que el colectivo escolar, analiza de manera organizada la problemática que les interesa de la práctica docente, de uno o varios profesores”.²

La práctica docente se ha transformado en los últimos años en una línea de investigación que puede explicar qué sucede en el aula, qué significado tienen las acciones y procesos que se dan en ese espacio. Entendemos la práctica docente como el conjunto de procesos que se desarrollan en el aula, en el quehacer cotidiano de la y del maestro. En ese proceso intervienen múltiples variables que conforman y caracterizan el quehacer de cada docente.

Caso concreto, el Centro Escolar “Elodia Ramos”, escuela de carácter particular que cuenta con los niveles de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato tecnológico. En específico, nos enfocaremos a la particularidad que se presenta en segundo grado de preescolar, grupo en el cual estuve al frente como profesora titular; donde se determinó el siguiente diagnóstico pedagógico a través de cuestionarios, entrevistas, la observación directa y con base en los resultados de sus evaluaciones. He notado la poca disposición (motivación) al trabajo por parte de los alumnos, la mayoría de los niños y niñas durante las clases, el desarrollo de los temas y de las actividades planeadas:

- ❑ Presentan desinterés por los temas que doy.
- ❑ Pierden la concentración muy fácilmente y se distraen.
- ❑ Por consecuencia, pierden la secuencia de la clase.

Causas probables:

- ❑ La explicación de un tema o actividad no les son atractivas.
- ❑ Las actividades no son de su agrado.
- ❑ No les gusta el material con el que se trabaja.
- ❑ Les falta estimulación y motivación (ensayo mental preparatorio de una acción para animarse a ejecutarla con interés y diligencia) en el desarrollo de la clase.
- ❑ Mi práctica docente es tradicionalista.

Consecuentemente:

- ❑ Se tiene que repetir la explicación o indicación del tema.
- ❑ Las actividades planeadas se retrasan y quedan pendientes.
- ❑ No hay aprendizajes significativos.

² *ídem. p. 15.*

Frente a lo anterior, sería conveniente diseñar actividades motivadoras y, en consecuencia, modificar la práctica docente propia, para que en el desarrollo de los temas y actividades (con materiales potencialmente significativo), a los y las niñas de preescolar les sean atractivas e interesantes, resulten de su agrado, capten su atención y en consecuencia, generen aprendizajes significativos. Con todo lo anterior reconocemos que la enseñanza es un proceso complejo, cruzado por múltiples variables que la caracterizan y dan forma; y por lo tanto no es posible explicarlo, si no es a través de una investigación sistemática, mediada por un marco teórico sólido.

1.2.1 Descripción de mi problemática

La educación hoy, debe perseguir el desarrollo de individuos multidimensionales, enormemente flexibles en su imaginación, en su comprensión del mundo -conocimiento- y su contexto, con una gran capacidad de reflexión y adaptabilidad a su entorno para ser agentes activos del cambio. Lo anterior, como producto de una gran carga motivacional, la cual los impulse al aprendizaje constante; recordemos que en la actualidad, ya no se aprende para la vida, sino, que se aprende durante toda la vida y el niño (de preescolar) que hoy estamos formando, tomará las riendas del país mañana.

La era que vivimos -que apenas comienza- no permite jamás el éxito a individuos rígidos en su constitución sicosocial, sobre todo desmotivados y renuentes hacia cualquier tipo de aprendizaje. El carecer de la motivación -como motor que impulsa- en todo quehacer y actividad humana, es en sí, ya un problema; y si a esto se le suma la carencia en la asimilación eficaz de aprendizajes significativos (en las niñas y los niños de edad preescolar) a consecuencia de la desmotivación; el problema se agudiza mayormente.

Esta falta de motivación, se refleja cuando el conocimiento -aprendizaje-, no se adquiere, y si se denota -evidentemente- una pérdida gradual y progresiva de la atención y sobre todo a falta de motivación de participar en las actividades propuestas en el salón de clases por parte de la docente, disciplina relajada y carencia de interés.

Dentro de mi salón de clases cuento con quince (15) niños, de los cuales nueve (9) son niñas y seis (6) son niños. El espacio que hay es adecuado para las necesidades y el

buen desenvolvimiento de los pequeños en clase, ya que cuentan con material necesario para la elaboración y construcción de las actividades planeadas.

Como característica principal del grupo se puede mencionar que a la mayoría de los niños les gusta aprender (por su misma naturaleza) y en ocasiones muestran inquietudes por descubrir las cosas que se encuentran a su alrededor, cada uno tiene habilidades y destrezas diferentes que juntos se puede llegar a lograr diferentes objetivos.

Los niños son personas inquietas con ganas y deseos de trabajar, pero en ocasiones han llegado a presentar desinterés por los temas que les doy, llegan a perder la concentración muy fácilmente y esto como consecuencia trae la distracción de todos, ya que llega un momento en donde todos pierden la secuencia de la clase y yo tengo que volver a dar la explicación o indicaciones del tema que se está viendo en ese momento.

Esta situación en mi práctica docente me ha llegado a afectar ya que las actividades que están planeadas se han retrasado a causa de explicar las que se quedaron pendientes y así sucesivamente, tal situación no me permite ir avanzando en los temas y contenidos dosificados para ver en la semana, en el mes, en el bimestre, en el año escolar. Este constante rezago me retrasa, me conflictúa, me angustia, me estresa y sobre todo, me hace reflexionar de que algo que estoy haciendo, lo estoy haciendo mal, y si quiero cambiar la situación con los alumnos de mi salón, tengo primeramente, comenzar a cambiar mi práctica docente (ir de lo particular a lo general).

Cuando explico un tema o actividad trato de que sea atractiva para los niños pero me he dado cuenta que no es así, y he llegado a la conclusión de que a los niños les falta motivación y estimulación para que todos los temas sean del agrado e interés de todos.

Dentro del tiempo como profesional en el ámbito educativo, nunca me había detenido a pensar si estaban o no aprendiendo mis alumnos, o si les gustaba el material usado en los trabajos, etc. Como docente, mi mayor objetivo es obtener resultados óptimos, satisfactorios y plenos, por lo anterior quiero modificar la situación que me está afectando con mi grupo (alumnas y alumnos), superar y eliminar mis deficiencias a partir del reconocimiento de mi práctica docente, identificar tanto mis fortalezas como mis

debilidades, y actuar en consecuencia para trabajar con mis carencias para eliminarlas y poder construir una alternativa que le dé solución a este problema.

Por medio de esta descripción puedo delimitar esta situación con el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo puedo diseñar actividades motivadoras a los niños para que se logren aprendizajes significativos?

1.2.2 Problema específico

En la educación preescolar, la forma en que se seleccionan los contenidos educativos para llevarlos a la práctica tiene mucho que ver con los intereses y necesidades de los niños de tres a seis años de edad. Pero no todo queda en esa selección, sino que, al momento de transmitirlos, la o el educador necesita conocer las características de las y los niños para saber cómo aprenden, entre otras cosas, con el fin de no violentar su proceso normal de desarrollo, y tratar de impartir conocimientos y aprendizajes significativos -funcionales para su vida-.

Todo es parte de un proceso y, como tal, se requiere atender cada una de sus etapas o fases para consolidar las bases teórico-prácticas que integran la formación del educando desde este nivel.

Con base en la reflexión y descripción de mi problemática en el punto anterior. Cuando explico un tema o desarrollo en el grupo y con los niños una actividad, procuro que sea atractiva y significativa para los niños pero me he dado cuenta que no es así, como esa situación se repite -no capto su atención, no están dispuestos, no se muestran interesados- he llegado a la conclusión de que a los niños les falta motivación (motivación es: disponer del ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo) y estimulación para que todos los temas sean del agrado e interés de todos. Puedo afirmar que el problema específico al que me enfrento es:

A las y los niños de preescolar no les agradan los temas y actividades, se distraen -están desmotivados-, porque tanto las actividades, como material y la forma de emplearlo -práctica docente- no es de su agrado (se tienen que repetir temas y las actividades se retrasan). En consecuencia, no hay aprendizaje significativo por falta de motivación.

1.3 El contexto escolar

El aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que se desarrollan los y las niñas, del que es indisoluble abstraerse o no recibir influencia alguna. En el aprendizaje humano en situaciones educativas, participan las características del sujeto que aprende, el contenido a apropiarse y las del contexto en que éste se produce. Para entender las dificultades del Proceso-Enseñanza-Aprendizaje (PEA) -y poder intervenir en consecuencia- es imprescindible considerar el contexto en el que tienen lugar. “El contexto no puede ser considerado sólo un marco, porque entra en juego en el proceso de un modo determinante y directo”³. Este Proceso-Enseñanza-Aprendizaje requiere de una descripción de cada uno de los componentes, como de los efectos que se generan entre ellos.

El desarrollo profesional de mi práctica docente se desarrolla en una escuela particular incorporada a la Secretaría de Educación Pública (SEP), con el nombre de: Centro Escolar “Elodia Ramos Chávez”, su número de acuerdo es el 09030045 y está ubicada en Oriente 253, número 39 en la Colonia Agrícola Oriental perteneciente a la Delegación Iztacalco, de la ciudad de México, Distrito Federal.

La zona donde se ubica la escuela está totalmente urbanizada ya que cuenta con todos los servicios públicos como son agua potable, drenaje, alumbrado público, sistemas de comunicación y medios de transporte que facilitan el traslado de un lugar a otro; también cuenta con bibliotecas públicas, zonas recreativas como el Deportivo Leandro Valle y parques que se encuentran en los alrededores, centros de salud como el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) y el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), escuelas particulares y privadas: jardines de niños, guarderías del IMSS, primarias, secundarias y preparatorias; establecimientos como tiendas, farmacias, gasolineras, mercados papelerías, entre otros.

La escuela se encuentra en un lugar donde hay muchas fábricas, es decir, que estamos hablando de una zona industrial, por lo que constantemente llegan a descargar mercancía los camiones de estos lugares. En este aspecto no hay ningún problema con la escuela ya que cada lugar es independiente y tiene su propio espacio.

³ TONUCCI, Francesco. *Con ojos de maestro*. Troquel, Argentina, 1996, p. 46.

Dentro de la escuela se cuenta con cuatro áreas específicas, las cuales se divide en: Jardín de niños, Primaria, Secundaria y Bachillerato técnico; cada área cuenta respectivamente con su propio espacio, así como directivos y personal en cada nivel escolar, como se puede observar en el organigrama de la institución. (Anexo 1).

En el jardín de niños donde me encuentro, se cuenta con una población de 58 niños y ésta se divide en cuatro grupos: un primero, un segundo, y dos terceros, teniendo como titulares cuatro educadoras incluida yo. También se cuenta con una maestra de inglés, Computación, Educación Física y Cantos y juegos que tienen sus horas divididas en toda la semana. Cada maestra cuenta con el espacio adecuado para poder dar su clase, es decir se traslada a los niños y niñas a los salones específicos de cada materia. Hay dos personas que se encargan del aseo del jardín, una secretaria que desempeña su labor en el área administrativa, una auxiliar de planta y dos áreas directivas una general y otra técnica, la cual se encarga de la organización de las educadoras, eventos escolares, planeaciones y parte de lo administrativo.

Las instalaciones de la escuela son amplias y adecuadas para los niños y niñas (pero se acota el uso a preescolar y prepondera el uso a los demás niveles), se cuenta con baños para niños y niñas, salones para cada grupo, una sala de maestras donde se llevan a cabo las juntas de consejo técnico, una dirección, áreas de juegos donde los niños y niñas salen a jugar todos los días en su recreo, un chapoteadero que se ocupa solo en tiempo de primavera y una biblioteca como apoyo a docentes y alumnos.

El nivel socioeconómico -en promedio- de los padres de familia se puede considerar como medio alto, ya que la mayoría de los padres de familia son profesionistas.

De forma general, es como se constituye el marco contextual de mi centro de trabajo, tanto externo como interno. Así mismo daré pie a sustentar teóricamente la problemática que se presenta más adelante, apoyándome de diversos autores, base para la construcción de aprendizajes significativo en el aula. Sin duda, el contexto -diagnostico- guarda una estrecha relación con la problemática, nos permite comprender donde se dan sus procesos y lo pertinente de emprender acciones específicas para solucionarla.

CAPÍTULO 2

EL PEP 2004, EL CONSTRUCTIVISMO Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

2.1 Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP)

De forma breve debo señalar que en este programa se incorporan las observaciones y sugerencias generales y específicas, formuladas por personal directivo, técnico y docente de educación preescolar, así como por especialistas en educación infantil de México y otros países de América Latina. Las necesidades expresadas por los docentes a lo largo del proceso de renovación curricular constituyeron el punto de partida para el diseño de este programa; fue así como a partir de octubre del 2003 comenzó el análisis de la propuesta inicial del un nuevo programa y a comienzos del ciclo 2004-2005 entra en vigor el nuevo programa de educación preescolar con el cual hoy en día trabajamos.

El programa tiene un carácter nacional y se tiene que implementar en todos los planteles y modalidades en la que se imparte la educación preescolar en el país. Este, parte de reconocer a la educación preescolar como fundamento de la educación básica de nuestro país, ya que el jardín de niños debe garantizar la participación de experiencias educativas de los alumnos que les permita desarrollar competencias (“Una competencia es un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos”.⁴) afectivas, sociales y cognitivas. Lo anterior implica que el docente busque mediante el diseño de situaciones didácticas y actividades, las cuales sean desafíos para los alumnos y avanzar paulatinamente a distintos niveles de logro.

2.2 Organización del Programa de Educación Preescolar 2004

Los propósitos fundamentales de este programa son la base para la definición de competencias que se espera desarrollar en los alumnos durante el transcurso de su estancia en la educación preescolar; por lo tanto, una vez definidas las competencias que implican el propósito fundamental del trabajo en el aula se agrupan en campos

⁴ SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004*. Secretaría de Educación Pública, México, 2004, p. 22.

formativos, los cuales facilitan la identificación de actividades y experiencias en las que participen los alumnos.

Cada uno de los campos formativos se organiza en dos o más aspectos, en cada uno de los cuales se especifican las competencias a promover en los alumnos; los campos abordados son los siguientes:

2.2.1 Desarrollo personal y social

Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales y la comprensión de las capacidades para poder establecer relaciones interpersonales y regulación de emociones.

Este campo se organiza en dos aspectos los cuales son las relaciones interpersonales y la identidad personal y autonomía; el primero menciona que las relaciones interpersonales implican procesos en los que interviene la comunicación, los vínculos afectivos y la disposición de asumir responsabilidades. Durante este proceso los alumnos comienzan a entender las cosas que los hacen únicos, a darse cuenta de las características que los hacen ser especiales, es decir, están en la construcción de su autoconcepto y autoestima.

El segundo aspecto hace mención a los procesos de construcción de identidad, desarrollo afectivo y socialización que se inician en la familia pero se ve influenciado por los contextos escolar y social debido a que en estos procesos aprenden formas diferentes de relacionarse y la participación y colaboración al compartir experiencias.

2.2.2 Lenguaje y comunicación

El lenguaje es un acto indispensable en el ser humano puesto que es una actividad cognitiva y reflexiva, es la herramienta fundamental para poder ingresar a la sociedad, y es el más amplio sentido para poder aprender, expresar sentimientos y emociones, afrontar y dar diversos puntos de vista, proponer ideas y opiniones, además de que con este campo formativo se comienza la construcción del conocimiento.

El campo formativo: lenguaje y comunicación, se organiza en dos aspectos, el lenguaje oral, el cual ayuda al niño a aprender a interactuar y a darse cuenta de que le permite cubrir necesidades tanto personales como sociales, así mismo de tener la posibilidad de expresarse oralmente y comprender las ideas y propuestas que otros dan, y el lenguaje escrito el cual da la posibilidad de que el alumno interactúe con los textos, ya que despiertan el interés en el alumno por conocer su contenido y es un excelente recurso para que se aprenda a encontrar sentido al proceso de lectura, aún cuando todavía no se sabe leer.

2.2.3 Pensamiento matemático

El punto de partida de este campo es el desarrollo del razonamiento, debido a que por medio de las interacciones con el medio los alumnos desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales las cuales, les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

Este campo se divide en el aspecto de número, en donde el juego tiene un papel muy importante, ya que ayuda a los alumnos a la resolución de problemas de modo que puedan construir, de manera gradual, el concepto y significado de número; y el aspecto de la construcción de nociones de espacio, forma y medida; además, por medio de la experiencia se propicie la manipulación y comparación de materiales de diversas formas, tamaños y dimensiones, todo lo anterior para que, los alumnos puedan desarrollar la capacidad de razonamiento y comprensión de un problema.

2.2.4 Exploración y conocimiento del mundo

Este campo formativo está dedicado a favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes del pensamiento reflexivo acerca del cuidado del mundo natural y social. Los alumnos tendrán que poner en juego las capacidades de observación, resolución de problemas, planteamiento de problemas elaboración de explicaciones de las experiencias vividas con su entorno social y ambiental.

Este campo está dividido en el mundo natural, donde el niño, desde edades tempranas, se forma una idea propia de su mundo inmediato; estas ideas le ayudarán a explicar los aspectos particulares de la realidad y encontrarles sentido, asimismo, poder hacer distinciones entre lo natural y lo no natural, entre lo vivo y lo no vivo, entre plantas y

animales así como reconocer el papel que juegan los miembros de su familia a través de las actividades que hacen con regularidad.

El otro aspecto de este campo formativo es el de cultura y vida social; en donde se pretende que los niños y las niñas hablen de ellos y su familia, lo que hacen cotidianamente y en ocasiones especiales, así como la información que recibe de los rasgos característicos de su cultura.

2.2.5 Expresión y apreciación artísticas

Este campo formativo está orientado a potenciar en los alumnos la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético, y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes.

La expresión artística tiene la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos que son traducidos a través de la música; el lenguaje corporal, entre otros medios.

El campo formativo implica diversos aspectos, el primero de ellos la expresión y apreciación musical, expresión corporal y apreciación a la danza, expresión y apreciación plástica y expresión dramática y apreciación teatral, en donde por medio del juego y la interacción con diversos instrumentos musicales los niños y las niñas construyen su propio conocimiento y expresan sentimientos,

2.2.6 Desarrollo físico y salud

Dentro del desarrollo físico de los niños y las niñas intervienen factores importantes como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud y la nutrición, las cuales forman un conjunto para manifestar el crecimiento del desarrollo individual.

Este campo cuenta con dos aspectos uno, coordinación, fuerza y equilibrio, y el otro, es el de la promoción de la salud.

a) El primer aspecto se refiere a coordinar los movimientos del cuerpo y mantener el equilibrio, caminar, correr y trepar.

b) La promoción de la salud debe manifestarse como un estado completo de bienestar físico, mental y social en donde a los niños y a las niñas se les enseñe a cuidar su

cuerpo además, de ayudarles a entender que existen diversas situaciones en donde puede estar en riesgo su integridad personal.

2.3 El constructivismo

De manera simple y sencilla, el constructivismo es una corriente que agrupa las teorías que tienen como factor común, la idea de que el conocimiento y aprendizaje son una construcción activa del sujeto y no un elemento inerte que se deposita o transmite de un emisor a un receptor de forma lineal (como el Conductismo, estímulo-respuesta).

El constructivismo mantiene como fundamento que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, su conocimiento no es copia fiel de la realidad, sino, producto de una construcción propia y sustancial de ser, un ser humano (como cualidad).

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación, impartida en las instituciones escolares (en todos sus niveles), es promover los procesos de crecimiento personal e individual de la y el alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece, así como tomar en cuenta la promoción en ellos dirigidos al aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a socializar, que finalmente, es lo que se pretende y sugiere brindar: es una educación de carácter integral y de calidad.

2.4 Teorías del aprendizaje

A continuación menciono brevemente en retrospectiva, las teorías del aprendizaje. Dichas teorías, tratan de explicar cómo se constituyen los significados y cómo se aprenden los nuevos conceptos (como se construyen los nuevos saberes en los seres humanos). Existen dos vías formadoras de conceptos: mediante el desarrollo de la asociación -empirista- y mediante la reconstrucción -corriente europea, Suiza, Rusia-. Para la corriente asociacionista no hay nada en el intelecto que no haya pasado por los sentidos. Todos los estímulos son neutros. El aprendizaje se realiza a través del proceso recompensa-castigo (teoría del conductismo clásico, estímulo-respuesta: se apoya en la psicología zoo-fisiológica de Pávlov). El sujeto es pasivo y responde a las complejidades del medio. Teoría que después en Estados Unidos, es adoptada y adaptada por B. F.

Skinner autor del conductismo operante. Cabe mencionar que tuvo mucho auge y aún permea -subyace- en muchas practicas docentes dentro de las aulas.

Para las corrientes europeas, que están basadas en la acción y que tienen uno de sus apoyos en la teoría sicogenética de Piaget -reconocido por algunos autores como el padre del constructivismo- (Suiza), con base en las ideas de Emanuel Kant, el sujeto es activo. Los conceptos no se aprenden sino que se reconstruyen y se van internalizando. Lo importante es lo contextual, no lo social. A ese complejo proceso de pasar de lo interpersonal a lo intrapersonal se lo denomina internalización. Para Vigotsky -que se basó en los trabajos de Carlos Marx- (Rusia), el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual, como lo menciona en sus trabajos -psicología histórico social-. Posteriormente se suman los trabajos de otros investigadores como Bruner y Ausubel.

2.5 Particularidades de las teorías de Piaget, Vigotsky, Bruner y Ausubel.

2.5.1 Piaget

Se interesa por las principales características del desarrollo infantil como la percepción, la motricidad, los sentimientos y la inteligencia, y nos ofrece un trabajo basado en la investigación, en la que están interrelacionadas todas las áreas del desarrollo. Los estudios realizados en el plano del desarrollo tanto físico como ontogénico en los niños y niñas hecho por Piaget, arrojó indicios de ciertas universalidades en el pensamiento y el aprendizaje de los niños y niñas. El primero de éstos es la existencia de una secuencia de desarrollo en cada área importante de la comprensión, secuencia por la cual pasan todos los niños. Lo interesante de este descubrimiento, para la educación, es que ciertos tipos de conceptos no pueden ser aprendidos por los niños antes de haber alcanzando cierto grado de madurez, por mucho que nos esforcemos en enseñárselos.

Piaget estableció cuatro periodos de desarrollo, según los cuales podemos decir que el pensamiento de un niño en edad de preescolar, tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. Piaget designó este periodo con el nombre de estadio o periodo preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en los niños mayores.

Para Piaget el desarrollo consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior. De esta manera distingue cuatro grandes períodos del desarrollo de la inteligencia en el ser humano:

Período sensorio motriz. El primer período desde el nacimiento (cero años) que llega hasta los dos años, es el de la inteligencia anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. Es un período de ejercicio de los reflejos en el que las reacciones del niño están íntimamente unidas a sus tendencias instintivas, como la alimentación, y con éste aparecen los primeros hábitos elementales. Bastará que una acción aporte satisfacción para que sea repetida constantemente por el niño. A esta repetición por medio de la cual el niño disfruta y a la vez aprende, Piaget le llama reacción circular.

Estas acciones no se repiten como los reflejos, sino que se incorporan a las experiencias que empieza acumular el bebé y que se van uniendo a nuevos estímulos (algunos logrados por mera casualidad). Por ejemplo, al mover la mano puede tocar el móvil que cuelga cerca de su vista, lo cual le causa admiración y placer, entonces ese movimiento será intentado una y otra vez hasta lograr nuevamente tocar el móvil y hasta dominar perfectamente la acción de mover el juguete a voluntad. Y así esta acción (reacción circular) pasa a ser parte de su experiencia y el niño la incorpora a su conocimiento, con lo que se vuelve más sabio para reaccionar y tratar de tocar otros objetos.

Esta descripción representa dos de los conceptos básicos y esenciales de la teoría piagetiana. El niño incorpora los nuevos objetos percibidos y aprendidos a las acciones que ya tiene formadas; es decir los asimila (asimilación), con ello estas acciones se transforman y se integran al conocimiento acumulando del niño (acomodación), mismo que es utilizado nuevamente en otras experiencias que a su vez son asimiladas.

Con cada nueva asimilación se rompe el equilibrio logrado hasta entonces y con la acomodación de ese conocimiento se restaura el equilibrio nuevamente, en una constante evolución que es el desarrollo humano. Por consiguiente se produce un doble proceso de asimilación y acomodación, con el que el niño conoce y se adapta a su medio. A lo largo de todo el desarrollo este proceso de asimilar y acomodar es análogo a una enorme evolución en espiral: todo conocimiento se inicia en este primer centro y va

cambiando, enriqueciéndose y volviéndose cada vez más complejo, y así el ser humano construye su experiencia y su saber.

Período de pensamiento preoperacional. Se identifica este período, que va de los dos a los siete años, cuando se empieza a consolidar el lenguaje, y con este logro se pueden observar grandes progresos tanto del pensamiento como del comportamiento emocional y social del niño. El lenguaje es la manifestación, de cómo el ser humano puede usar símbolos (palabras) en lugar de objetos, personas, acciones, sentimientos y pensamientos.

El lenguaje permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha en su medio ambiente. Repitiéndolos y ordenándolos empieza a comprender que a través de ellos puede expresar sus deseos. Primero hace y repite con gran placer sus propios gorgoritos y vocalizaciones y luego imita ruidos, sonidos y palabras que oye en su medio ambiente.

La adquisición de las palabras que después se convierten en frases, es lo que llamamos lenguaje y consiste en un doble proceso de comprensión de estos símbolos y su utilización para expresar ideas, sentimientos y acciones. En la teoría piagetiana el lenguaje tiene una función simbólica y en gran parte se adquiere en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos).

El niño juega, platica y reproduce con el juego situaciones que le han impresionado y al reproducirlas enriquece su experiencia y su conocimiento. Esta actividad lúdica en la cual ya no solo repite sino que imita y representa lo vivido, el lenguaje contribuye a la asimilación y acomodación de su experiencia, transformando en el juego todo lo que en la realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable. Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva.

Período operaciones concretas. Inicialmente el pensamiento del niño es subjetivo: todo lo ve desde su propio punto de vista, Piaget habla de un egocentrismo intelectual que es normal durante todo el período preoperatorio antes descrito, cuando se consolida el lenguaje y la fantasía y la realidad no tienen límites claros y definidos, es una edad en la

que todavía es incapaz de prescindir de su propia percepción para comprender el mundo.

Por eso en el tercer período, llamado de las operaciones concretas, que se sitúa entre los siete y doce años, señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño ya no se queda limitado a su propio punto de vista, sino que es capaz de considerar otros puntos de vista, coordinarlos y sacar las consecuencias. Las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan la realidad susceptible de ser manipulada, aun no puede razonar fundándose en hipótesis.

En esta edad el niño es principalmente receptivo de la información lingüístico-cultural de su medio ambiente. Se inicia una nueva forma de relaciones especialmente con otros niños, pues se interesa por las actividades de grupo y coopera gustoso en los juegos basados en reglas. El abanico de sus juegos se enriquece, practica el deporte y el ejercicio, juega con las palabras y los símbolos, practica los juegos de mesa y de construcción, y es capaz de jugar solo y con sus amigos. (Anexo 2).

Período de las operaciones formales. El cuarto y último período propuesto por Jean Piaget, llamado de las operaciones formales; se presenta cuando llega el niño a la edad de la adolescencia y continúa a lo largo de toda la vida adulta. “Aparece el pensamiento formal, que tiene como característica la capacidad de prescindir del contenido concreto y palpable de las cosas para situar al adolescente en el campo de lo abstracto, ofreciéndole un amplio esquema de posibilidades”⁵

2.5.2 Vigotsky

Consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores social y personal. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente.

El entorno social influye en la cognición por medio de sus instrumentos, es decir, sus objetos culturales y su lenguaje e instituciones sociales. El cambio cognoscitivo es el

⁵ PIAGET, Jean y B. Inhelder. *Psicología del niño*. Morata, Madrid, 1985, p. 54

resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. Vigotsky formula la ley genética general del desarrollo cultural: Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece dos veces o en dos planos diferentes. En primer lugar aparece en el plano social, para hacerlo luego en el plano psicológico.

En su teoría sobre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), el autor postula la existencia de dos niveles evolutivos: un primer nivel lo denomina Nivel Evolutivo Real, es decir, el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, que resulta de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo.

El segundo nivel evolutivo se pone de manifiesto ante un problema que el niño no puede solucionar por sí solo, pero que es capaz de resolver con ayuda de un adulto o un compañero más capaz. Por ejemplo, si el maestro inicia la solución y el niño la completa, o si resuelve el problema en colaboración con otros compañeros. Esta conducta del niño no era considerada indicativa de su desarrollo mental. Ni siquiera los educadores más prestigiosos se plantearon la posibilidad de que aquello que los niños hacen con ayuda de otro, puede ser en cierto sentido, aún más significativo de su desarrollo mental que lo que pueden hacer por sí solos.

La Zona de Desarrollo Real (ZDR) caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente, diciendo lo que el niño es ya capaz de hacer; es decir, define funciones que ya han madurado, mientras que la Zona de Desarrollo Próximo caracteriza el desarrollo mental prospectivamente, en términos de lo que el niño está próximo a lograr, con una instrucción adecuada. La ZDP define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que un mañana no lejano alcanzarán su madurez y que aún se encuentran en estado embrionario.

La mediación social de la educación implica el uso de estrategias de aprendizaje centradas en el futuro del sujeto. Las estrategias educativas para el cambio del otro, en la lógica de la Edad mental, están centradas en el pasado del niño, en el nivel de desarrollo real. La estrategia ahora, en la perspectiva Vigotskyana, está basada en el

futuro del niño, en la idea que intervenga en la Z.D.P., que ayude a recorrer el potencial por la mediación: El niño puede ser, pero todavía no es. (Anexo 2).

El profesor es un mediador de los conflictos socio-cognitivos. “Para Vygotski, siguiendo la línea de Marx y Engels, el mecanismo del cambio evolutivo del individuo halla sus raíces en la sociedad y la cultura”.⁶

2.5.3 Bruner

Parte de la base de que los individuos reciben, procesan, organizan y recuperan la información que recibe desde su entorno. Considerado hoy en día como uno de los máximos exponentes de las teorías cognitivas de la instrucción, fundamentalmente porque puso en manifiesto que la mente humana es un procesador de la información, dejando a un lado el enfoque evocado en el estímulo-respuesta. Parte de la base de que los individuos reciben, procesan, organizan y recuperan la información que recibe desde su entorno.

La mayor preocupación que tenía Bruner era el cómo hacer que un individuo participara activamente en el proceso de aprendizaje, por lo cual, se enfocó a resolver esto. El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafía la inteligencia del individuo haciendo que éste resuelva problemas y logre transferir lo aprendido, postula también, que el individuo realiza relaciones entre los elementos de su conocimiento y construye estructuras cognitivas para retener ese conocimiento en forma organizada. Bruner concibe a los individuos como seres activos que se dedican a la construcción del mundo.

El método por descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar los problemas de la vida. Con base a los principios del aprendizaje por descubrimiento, Bruner propone una teoría de la instrucción que se constituye de cuatro aspectos (principios) principales:

a) La predisposición a aprender,

⁶ VYGOTSKI, Lev. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo, Barcelona, 1996, p. 26.

- b) La estructura y forma del conocimiento,
- c) La secuencia de presentación y, por último,
- d) La frecuencia del refuerzo.

A continuación se detallará más sobre cada aspecto:

1.- Predisposición a aprender: Bruner plantea que el aprendizaje se debe a la exploración de alternativas, es decir, los individuos tienen un deseo especial por aprender, por lo cual, la teoría de la instrucción debe explicar la activación, mantenimiento y dirección de la conducta ya que son importantes en el deseo por aprender.

2.- Estructura y forma del conocimiento: este se basa en la forma que se representa el conocimiento, ya que debe ser fácil de comprender. La forma más adecuada de conocimiento depende de tres factores: modo de representación, economía y poder. El adecuar correctamente estos tres factores va a depender de las características de los individuos como de lo que se desee enseñar.

3.- Secuencia de presentación: En la técnica de instrucción planteada por Bruner se trata de guiar al individuo dándole las pautas a seguir para lograr el objetivo y con esto él pueda comprender, transformar y transferir los conocimientos que está adquiriendo.

El aprendizaje a través de esta técnica varía en forma individual ya que para que sea óptimo dependerá de aspectos como el aprendizaje anterior, su desarrollo intelectual, la materia que se ha de enseñar. El desarrollo intelectual comienza con el modo en activo y finaliza con el simbólico por lo cual se plantea que las pautas de aprendizaje se basen en estas características para lograr mejores resultados ya que si el individuo falla en la representación simbólica utilice otra.

Rol del instructor: Bajo esta perspectiva el instructor es mediador entre el conocimiento y las comprensiones de los individuos. Además es un facilitador del aprendizaje ya que le entrega las herramientas a los aprendices y también los guía para resolver sus errores. El instructor no es un transmisor del conocimiento que vierte conocimiento en sus alumnos, es mediador y facilitador en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

Rol del aprendiz: El aprendiz -niño (a), alumno (a)- revisa, modifica, enriquece y reconstruye sus conocimientos. Reelabora en forma constante sus propias representaciones, además utiliza y transfiere lo aprendido a otras situaciones. Es aprendiz es el protagonista en el Proceso Enseñanza Aprendizaje (Construye sus propios conocimientos). No es un recipiente vacío al cual se le tenga que llenar con el conocimiento de un instructor (como lo sería bajo una perspectiva conductista, tradicionalista).

Condiciones de aprendizaje por descubrimiento:

- 1) El ámbito de búsqueda debe ser restringido.
- 2) Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos.
- 3) Se debe contar con los conocimientos previos de los individuos para poder así guiarlos adecuadamente.
- 4) Los individuos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables.
- 5) Por último, los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena.

Principios del aprendizaje por descubrimiento:

- 1) Todo el conocimiento real es aprendido por uno mismo,
- 2) El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal,
- 3) El conocimiento verbal es la clave de la transferencia,
- 4) El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido de la materia,
- 5) La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación,
- 6) El entrenamiento en la Heurística del descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio,
- 7) Cada niño debiera ser un pensador creativo y crítico,

- 8) La enseñanza expositiva es autoritaria,
- 9) El descubrimiento organiza de manera eficaz lo aprendido para emplearlo ulteriormente.
- 10) El descubrimiento es el generador único de motivación y confianza en si mismo,
- 11) El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca, “Ante todo, es necesario que el nuevo material de aprendizaje, el contenido que el alumno va a aprender, sea potencialmente significativo, es decir, sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados”⁷
- 12) El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo. (Anexo 3).

2.5.4 Ausubel

Considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. “En 1963, Ausubel acuñó el término aprendizaje significativo para diferenciarlo del aprendizaje de tipo memorístico y repetitivo”.⁸

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etcétera.

⁷ COLL, César. “*Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*”. en: UPN. Corrientes pedagógicas contemporáneas. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 68.

⁸ AUSUBEL, David P. *et al.* Significado y aprendizaje significativo. Trillas, México, 1983, p. 46

El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear. Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos. Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender. El maestro debe utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

El principal aporte es su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. Este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas. El enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los alumnos deben tener algún conocimiento de dichos conceptos.

Otro aspecto en este modelo es la edad de los estudiantes, ya que ellos deben manipular ideas mentalmente, aunque sean simples, de ahí que, este modelo es más adecuado para los niveles más altos de primaria en adelante.

2.6 Ventajas del Aprendizaje Significativo

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

1. Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
3. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Éste es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Tipos de Aprendizaje Significativo:

Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo, no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra mamá puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres.

También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como gobierno, país, mamífero.

Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. (Anexo 3).

CAPÍTULO 3

UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

3.1 El Proyecto de Innovación UPN (Modalidades)

Es evidente que en una sociedad de constantes cambios y adecuaciones a los nuevos tiempos, la evolución del sistema educativo es no sólo necesaria, sino indispensable para contribuir y favorecer la conformación de los sujetos que la integran; es por ello que el Estado -en el ejercicio de su responsabilidad tanto inherente como indisoluble-, debe promover y vigilar la formación de profesionales de la educación que, a través de su práctica docente innoven y generen los cambios en la sociedad en pro del desarrollo del país y de su gente.

En éste sentido, la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), favorece la conformación de sujetos profesionales de la educación que, a través de su práctica docente propia innovan y generan cambios constantes en la sociedad.

Dentro del ámbito educativo y en el quehacer del docente, el Proyecto de Innovación Docente es un trabajo de gran relevancia e importancia dentro del Proceso enseñanza Aprendizaje en la práctica docente, que vincula lo teórico y lo práctico, inherente con la propuesta de elaborar un trabajo que evidencie los conocimientos, la praxis -creadora y/o imitativa- y la innovación como parte del proceso de formación de la propia licenciatura, ya que su inicio y desarrollo se realiza a través y durante las materias que componen la línea del Eje Metodológico.

El Proyecto de Innovación Docente tiene un carácter preferencial para la licenciatura en la UPN (Universidad Pedagógica Nacional) ya que, a través del proyecto de Innovación Docente, el profesor-alumno tiene un espacio inmejorable para proponer mejoras en su quehacer profesional; es donde describe las condiciones particulares de su aplicación y a través de un seguimiento, establece las modificaciones necesarias a su propuesta, reflexiona y valora la pertinencia de sus proposiciones aplicadas y las posibilidades de su generalización, después de someterla a una evaluación, culmina con una propuesta clara y definida.

La opción del Proyecto de Innovación Docente, tiene tres modalidades: Proyecto de Intervención Pedagógica, Proyecto de Acción Docente y Proyecto de Gestión Escolar. “El proyecto de intervención pedagógica centra su trabajo en los contenidos escolares, el proyecto de acción docente sobre lo pedagógico y finalmente el proyecto de gestión escolar sobre su propio campo de estudio”⁹

3.1.1 Acción Docente

“El proyecto pedagógico de acción docente se entiende como la herramienta teórico-práctica en el desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para:

- Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente;
- Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela;
- Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollara la alternativa;
- Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento; y
- Favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes.

El proyecto pedagógico de acción docente, nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio.”¹⁰.

La Acción Docente, es una de las tres modalidades preferenciales de titulación dentro del proyecto de innovación en la UPN, (modalidad en donde se ubica el presente proyecto). Cabe mencionar que el Proyecto de Acción Docente surge de la práctica misma y es dirigido para esa misma práctica del docente. Por decirlo de alguna manera, no se queda sólo en proponer una alternativa a la docencia, ya que un criterio necesario para ese tipo de proyecto, es la exigencia de desarrollar la alternativa dentro de la acción misma durante la práctica del propio docente; para constatar los aciertos y superar los errores, se requiere que la alternativa pensada en ese tipo de proyecto, valide su nivel de certeza al aplicarse en la práctica escolar del docente. “El proyecto pedagógico de acción docente, forma parte como contenido, del curso “Hacia la Innovación” que se encuentra a la mitad de la Licenciatura en Educación y es uno de los tres tipos de proyectos de los que ustedes estudiantes-profesores seleccionarán el apropiado a la problemática que es de su interés investigar.”¹¹

⁹ ARIAS, Marco, *et al.* “Justificación y explicación del eje metodológico”. en: UPN. Proyectos de innovación. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 6.

¹⁰ RANGEL, Adalberto. *et al.* “Proyecto de intervención pedagógica”. en: UPN. Hacia la innovación. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 64.

¹¹ *idem.* p. 41

El Proyecto de Innovación en la modalidad de Acción Docente, como se menciona en este apartado, surge de la práctica, es pensado y dirigido para esa misma práctica del docente. Éste proyecto no se limita sólo en proponer una alternativa a la docencia, sino que, exige el desarrollo de la alternativa en la acción misma de la práctica docente. El Proyecto de Acción Docente es por lo tanto, una valiosa herramienta teórico-práctica en el desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente propia (práctica escolar). Además, tiene la bondad de ofrecer una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, centrándose en la dimensión pedagógica y llevándose a cabo en la práctica docente propia.

3.2 Argumentación del por qué de la ubicación de la problemática

“El proyecto pedagógico es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica, es decir, no se queda sólo en proponer una alternativa a la docencia, ya que un criterio necesario para ese tipo de proyecto, es que exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente; para constatar los aciertos y superar los errores, se requiere que la alternativa pensada en ese tipo de proyecto, valide su nivel de certeza al aplicarse en la práctica escolar misma.

En estos términos, el proyecto pedagógico de acción docente ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia.”¹²

Dentro de una sociedad globalizada, tanto en ideología, como en el terreno socioeconómico de producción, los países desarrollados siguen creciendo y los países subdesarrollados, parece que se estancan aún más. Sin embargo, para todos los integrantes de una sociedad resulta evidente que la educación y los cambios evolutivos, generativos y constructivos, que a partir de ella se generen, serán el camino que impulse el desarrollo y los cambios en una sociedad, país y en su gente. Estos cambios deben (indudablemente) partir del mejoramiento de la práctica docente propia (mediante una praxis creadora y no imitativa) y la innovación constante. Exigen una reorientación, reflexión y evolución de nuestro quehacer docente, para que efectivamente nuestra práctica sea el motor generador de los cambios y transformaciones de la sociedad y de

¹² RANGEL, Adalberto. *et al.* “Proyecto de intervención pedagógica”. en: UPN. Hacia la innovación. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 65.

su gente (de lo micro a lo macro, alumnos, salón, escuela, comunidad, colonia, delegación, etcétera.).

Queda claro que una forma de lograr que se generen y, posteriormente, se consoliden esos cambios debe ser introducido por una acción evidentemente voluntaria desde la misma práctica docente propia (aula de clases, de lo micro a lo macro) y no a través de las imposiciones de expertos ni de modas sexenales. Es por ello que, mediante el eje metodológico se privilegia la elaboración de un proyecto de innovación en materia de educación, siendo éste un magnifico escenario que nos permitirá vincular la teoría y la práctica y, sobre todo, que sirva de respuesta a una problemática específica.

Después de profundizar en el análisis específico de las modalidades que comprenden el proyecto de innovación docente, se han adquirido los elementos para poder ubicar esta problemática particular dentro de la modalidad del proyecto, a través de la cual se pretende dar solución: Proyecto de Acción Docente.

Hacia el interior del eje metodológico el plan de estudios propone la realización de uno de los siguientes tres proyectos de innovación: proyecto de intervención pedagógica, dirigido a abordar problemáticas vinculadas a los procesos de enseñanza aprendizaje de contenidos escolares; proyecto de acción docente, el cual aborda problemáticas relacionadas con los procesos escolares, y proyecto de gestión escolar, que tiene que ver fundamentalmente con la transformación del orden y de las prácticas institucionales que afectan la calidad del servicio que ofrece la escuela.¹³

Por lo anterior, el problema de ¿Cómo puedo diseñar actividades motivadoras a los niños para que se logren aprendizajes significativos?, que es motivo de este trabajo, es ubicado dentro de la modalidad del proyecto de innovación docente de: Acción Docente, entendida como una herramienta teórica práctica que nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa; surge de la práctica para la práctica misma. Permite proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela; ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia.

¹³ ídem. p. 41.

CAPÍTULO 4

DISEÑO DEL PROYECTO

4.1 Diseño del Proyecto

Pese a los importantes avances logrados en la educación, se mantienen graves deficiencias, la calidad es el problema más fuerte y el que más críticas recibe por parte de la sociedad, pese a que se cuenta con un sistema más amplio y complejo, existe insatisfacción social por la notoria falta de calidad en los planteles; Además se producen millones de textos, sin embargo existen opiniones que denotan que los contenidos educativos son obsoletos e irrelevantes para la sociedad actual y futura. La educación preescolar que se brinda a los niños y niñas mexicanos, como a los demás niveles educativos, ha transitado por una serie de cambios curriculares, así por ejemplo:

- a) El programa 1979 organizado en objetivos educativos y esferas de desarrollo, congruente con los aportes de la tecnología educativa;
- b) El Programa de Educación Pública (PEP) 1981 con unidades y situaciones didácticas, con ejes de desarrollo, muy congruente con los aportes piagetanos;
- c) El Programa de Educación Pública (PEP) 1992 que propone el trabajo con proyectos, asistido con las áreas de trabajo y con cinco bloques de juegos y actividades; y hoy en puerta,
- d) El Programa de Educación Pública (PEP) 2004 con una diversidad metodológica: proyectos, rincones, talleres y unidades didácticas y seis campos formativos con competencias a desarrollar en la Educación Preescolar obligatoria. Se postula que la educación es el instrumento para preparar los recursos humanos que el desarrollo de México demanda, pero, los diferentes niveles educativos no reproducen valores que exalten el trabajo.

El diseño del presente trabajo, no perderá de vista el PEP 2004 y el contenido del mismo, ya que se reconoce la importancia de no contradecir la alternativa y PEP 2004. “El nuevo programa de educación preescolar entrará en vigor a partir del ciclo escolar 2004-2005”¹⁴

¹⁴ SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004*. Secretaría de Educación Pública, México, 2004, p. 6.

4.1.1 Propósito del Proyecto

Toda labor educativa va encaminada a un fin y siempre debemos tenerlo presente para poder conseguirlo. Una finalidad de retomar el concepto y actividades de la ludoteca adaptadas para un aula de clases, es motivar a los y las niñas de primer grado de preescolar, para el desarrollo óptimo de las clases y que puedan construir aprendizajes significativos. Mediante material lúdico adecuado para cada necesidad que permita desarrollar las capacidades creativas, desarrollo motor y social del niño, así como el desarrollo de su personalidad para un buen desenvolvimiento en su entorno por medio de actividades lúdicas. Luego crear un ambiente adecuado (Ludoteca de aula) donde los alumnos puedan tomar sus propias decisiones para lograr desarrollarse no sólo en plenitud social, también cognitiva y afectiva.

Ventajas de la ludoteca, características generales:

1. Permite realizar una participación educativa fundamentada en los intereses de los niños de 18 meses a 6 años, y proyectarla a la comunidad con la integración activa de la familia, como factor indispensable en el proceso.
2. Rodea al niño de cariño, ternura y experiencias que le permitan ser feliz y motivado en el Nivel Preescolar.
3. Mediante la Ludoteca se fortalece la adquisición de valores y actitudes positivas.
4. Mediante la Ludoteca se desarrollan actividades y experiencias conducentes a promover la expresión creadora y la sensibilidad estética infantil.
5. La ludoteca es un recurso indispensable para desarrollar en el niño la conducta social y su comprensión del rol que le incumbe como miembro del grupo. Rodearlo de un material didáctico muy variado y moderno que le permita aprender jugando (en la ludoteca).

6. Permite acercar a los niños al mundo de lo intelectual, mediante ocupaciones prácticas que lleven a comprender la realidad y que posibiliten el desarrollo del pensamiento infantil (en la ludoteca).
7. Favorece y acrecenta las oportunidades de libre expresión del niño, con experiencias basadas en el juego, el ritmo, la música, el dibujo y el lenguaje (en la ludoteca).
8. Ayuda al niño a resolver los problemas propios de su edad, orientándolo y ejercitándolo en la adquisición de hábitos y costumbres, que contribuyan al cuidado de su salud física y emocional.
9. Crea situaciones que suscitan vivencias patrióticas, con el propósito de ir configurando en el niño el concepto de nacionalidad.
10. Ejercita al niño con actividades sociales graduadas, que le permitan una sana convivencia, tanto con sus compañeros como con sus padres y demás miembros de la comunidad.
11. Propicia actividades atractivas que conduzca al niño a tomar conciencia de su responsabilidad ante sí mismo y ante los demás.
12. Desarrolla el lenguaje materno (español) de tal manera que de acuerdo a su edad, el niño comprenda instrucciones y exprese sus pensamientos en forma estructurada.
13. Estimula la expresión oral, la pronunciación correcta y la ampliación del vocabulario.

14. Propicia actividades que permitan desarrollar la motricidad, la atención, percepción y demás aspectos que se requieren como aprestamiento (en la ludoteca). Para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
15. Vincula a la familia como núcleo fundamental del proceso educativo para lograr cumplir los objetivos de la Institución.
16. Orienta a los Padres de Familia para que contribuyan responsablemente al proceso de formación del niño: Normas, hábitos y actitudes basadas en el respeto y convivencia.
17. Establece una comunicación respetuosa, efectiva y oportuna con los Padres de Familia, con el fin de analizar situaciones y buscar soluciones a las dificultades.

4.2 Propósito

El propósito de este proyecto, así como los objetivos del Preescolar permiten que, a través de una metodología basada en los sectores de la Ludoteca y las vivencias, el niño se integre al ambiente escolar, desarrolle aptitudes y destrezas que contribuyan a su formación integral, mantengan motivados a las y los niños durante los temas y actividades que se tengan planeadas en las clases.

También, promover a través del juego la integración grupal, favorecer la comunicación y la relación alumno-docente, niños-padres y favorecer el aprendizaje significativo.

Se construyó este Proyecto, partiendo de:

- a) Revisión bibliográfica suficiente.
- b) Elaboración de un cronograma de actividades.
- c) Elección y selección de los sectores a trabajar de la Ludoteca.
- d) Elaboración de situaciones didácticas.
- e) Elección de material y actividades significativas (para motivar a los alumnos)
- f) Aplicación, evaluación e interpretación de resultados.

En la aplicación del proyecto se tomaron en cuenta los siguientes puntos rectores del desarrollo y metodología seguida durante la aplicación:

- 1.- Primeramente, un análisis bibliográfico, (autores y teorías) para dar soporte y sustento teórico al presente Proyecto, para elegir la bibliografía necesaria.
- 2.- Registrar la forma de trabajo anterior a la aplicación del Proyecto y contrastarlo después de la aplicación del mismo.
- 3.- Seguimiento de una investigación hemerográfica para ubicar la problemática -macro- en el ámbito nacional, respecto a la práctica docente en el nivel preescolar.
- 4.- Diseñar y utilizar la idea (concepto) de Ludoteca, adaptando el espacio comprendido en el aula diaria de trabajo. Crear un escenario: Ambientación áulica.

No como un edificio o espacio físico y tangible, más bien manejar y hacer uso de la esencia, concepto y sustancia de lo que es y de cómo se trabaja en una ludoteca.

La aplicación de las estrategias y realización de actividades, se llevarán a cabo dentro de un lugar llamado Ludoteca de Aula (como concepto).

- 5.- En la Ludoteca del salón -de aula-, se aplicarán las estrategias y se realizarán las actividades propuestas mensualmente, según el cronograma (diseño planeado para siete meses) con el que se trabajó.
- 6.- Se aplicaron cuestionarios de participantes (de manera verbal o escritos) para registrar una encuesta, basándose en la opinión de los niños la funcionalidad, gusto, eficacia y/o eficiencia de la Ludoteca.
- 7.- Se tomaron en consideración el aprendizaje logrado en los niños y el desarrollo óptimo de las clases; registrando los resultados y conclusiones para determinar, partiendo de las observaciones en los niños, si el Proyecto cumplió con el propósito y/o los objetivos planteados. Y, sobre todo, si se pudo resolver la problemática inicial.

4.3 Metodología

La metodología que se siguió durante la aplicación del Proyecto, se llevó a cabo en tiempo y forma como se detallará ampliamente más adelante.

- 1.- En una Ludoteca. Primordialmente se favorece la práctica activa, en equipos (para socializar), realizando distintas actividades y/o juegos, empleando material concreto y significativo.
- 2.- Todos los días de trabajo en el aula, se desarrollo el proyecto de forma colateral y complementaria a la práctica docente que prevalece (La que se describió en capítulos anteriores).
- 3.- Se utilizó el cronograma como guía en las fechas de aplicación.
- 4.- Se usó una secuencia didáctica, por cada uno de los sectores que integran la Ludoteca, en los que se basó la propuesta.
- 5.- Registrando todos los cambios mostrados en los niños mediante un guión de observación.
- 6.- Se Aplicó un criterio de evaluación acorde al nivel (preescolar) que permita recolectar información para sistematizar y poder tener elementos para poder emitir juicios de valor. “...recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permita el valor y/o merito de lo que se hace”.¹⁵

Los instrumentos de evaluación que se utilizaron para relacionar los logros obtenidos con el propósito planteado inicialmente, para valorar la pertinencia y eficacia del Proyecto de Innovación, con base al progreso y cambios de los niños con relación al punto de partida y no para etiquetar a los alumnos (clasificarlos, prejuzgarlos, etcétera).

Instrumentos utilizados:

- 1.- Guión de observación.
- 2.- Diario de campo.
- 3.- Cuestionarios de opinión -encuestas- y/o entrevistas.
- 4.- Gráficas.

¹⁵ CEMBRANOS, Fernando. “La evaluación”. en: UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 34.

4.4 Criterios de evaluación

En este Proyecto de Innovación Docente en la modalidad de Acción Docente: La ludoteca como medio para lograr aprendizajes significativos en segundo de preescolar, se considera a la evaluación como el proceso -parte integral de la aplicación- de recopilación de información que analizada e interpretada, a la luz de un marco referencial, para contrastar el logro alcanzado en relación con los objetivos propuestos inicialmente; además de que posibilite y conduzca a tomar decisiones partiendo de la observación de los alumnos durante el proceso, desarrollo y culminación de la aplicación de las estrategias; para poder determinar la pertinencia y eficacia de este proyecto. Enfatizando que no se evalúa para etiquetar a los niños, sino para tener elementos de juicio rigurosos a la hora de tomar decisiones para mejorar, adecuar y/o ajustar las estrategias (sectores de la Ludoteca) durante el proceso de aplicación y al finalizar éste.

La evaluación se considera una parte importante de todo proceso metodológico. Se puede enunciar el concepto de la evaluación como: "...recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permita determinar el valor o merito de lo que se hace".¹⁶ Tomando en consideración lo anterior, se puede decir que la evaluación se concibe como un proceso que permite obtener, recoger y analizar sistemáticamente información sobre un proyecto, actividad o intervención, con la intención de utilizar ese análisis en la mejora de cualquier proceso, proyecto, alternativa y/o de sus componentes.

Asimismo, como parámetro en la medición del grado alcanzado en el logro de los objetivos propuestos, esto es, del resultado final alcanzado en relación con el esperado propuesto. De ninguna manera, como simple trámite para rendir un informe a alguien pensando que la evaluación pueda ser inútil. El proceso de evaluación pone de relieve qué está ocurriendo y por qué, aporta datos valiosos a la hora de tomar decisiones para poder ir ajustando y/o adecuando el Proyecto -estrategias o sectores de la Ludoteca-. Posibilitará un análisis sistemático de los resultados que determinarán la pertinencia y eficacia del Proyecto.

¹⁶ ídem, p. 50.

4.5 Plan de trabajo (diseño de Agosto de 2007 a Febrero de 2008)

Consideraciones preliminares que se tomaron en cuenta:

- Se tomó en cuenta en todo momento el desarrollo cognitivo alcanzado por las y los alumnos de acuerdo a su edad; desarrollo que marca y delimita lo que es posible aprender y hacer en cada momento.
- Se articularon las estrategias y los contenidos del cronograma en torno a realidades significativas para los niños, y no se presentaron como actividades aisladas.
- Se fomentó y estimuló la actividad, creatividad y participación de los niños como protagonista de su propia formación (construcción de su propio conocimiento).
- Se fomentó el interés en las actividades a realizar y se facilitó la participación y la integración de los niños en las estrategias planteadas en el cronograma. A través de la realización de las estrategias en un ambiente propicio como lo fue la ludoteca de aula.
- Se guió hacia el logro de la propia autonomía en la adquisición del saber y como protagonistas en la construcción de su propio conocimiento al participar en la ludoteca para el desarrollo óptimo de las clases y que se puedan construir aprendizajes significativos, mediante material lúdico adecuado para cada necesidad; que permita desarrollar las capacidades creativas, desarrollo motor y social del niño, así como el desarrollo de su personalidad para un buen desenvolvimiento en su entorno por medio de actividades lúdicas
- Se respetaron las peculiaridades de cada alumno tanto desde el punto de desarrollo físico (capacidades y habilidades) como del desarrollo ontogénico (conocimientos), adaptando durante el desarrollo de aplicación de las estrategias métodos y recursos según se dé el caso.
- Se impulsaron las relaciones entre iguales y se propiciaron oportunidades para el trabajo en grupo (colectivo), orientando y mediando en las confrontaciones que se dieron, integrando diversas capacidades e intereses, ayudando en la toma de decisiones colectivas, estimulando el diálogo y valorando la responsabilidad y la solidaridad en las tareas comunes, al desarrollar las actividades en equipos, en la Ludoteca.

Para el desarrollo de la metodología de este Proyecto, se tomaron en cuenta los siguientes aspectos en los que se basaron la aplicación de las estrategias para conseguir el cumplimiento del propósito y objetivos de este Proyecto.

4.5.1 Definición de Ludoteca

Según la etimología, la palabra Ludoteca viene del latín ludos que significa juego, fiesta, que unida a la palabra theca que significa caja o local para guardar algo; etimológicamente ludoteca es un local para juego. No obstante, la Ludoteca no es simplemente un local donde se archivan juegos y juguetes, sino que es un espacio con juegos clasificados y ordenados, con ofertas de diversas actividades pedagógicas y de entretenimiento.

Una Ludoteca es un espacio especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientadas a favorecer, estimular y en este caso, motivar significativamente en él y la niña, valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además de contribuir a su desarrollo intelectual, psicoafectivo y motriz. Algunos tipos de ludotecas que se encontraron de acuerdo con funcionamiento, son las siguientes: circulante, comunitario, personal, escolar; las cuales permiten la evolución en el aprendizaje infantil en los diferentes entornos.

El trabajo es la principal característica de las Ludotecas, tomando como eje principal de la intervención el juego, junto con la Ludotecaria (En mi caso, como responsable del grupo y para mejorar sustantivamente mi práctica docente), que será encargada del correcto desarrollo del Proyecto de Intervención, transformándose en un elemento canalizador de toda la dinámica que se genera para motivar a los y las niñas para lograr aprendizajes significativos.

Para este proyecto, defino La ludoteca de aula: como una experiencia innovadora en el proceso enseñanza-aprendizaje, que estimula la motivación, el aprendizaje, creatividad e integración en un ambiente lúdico. Siguiendo los principios de la pedagogía activa, el niño será el verdadero protagonista de su conocimiento, teniendo a la ludoteca de aula como medio para lograr aprendizajes significativos en segundo de preescolar.

4.5.2 Diseño del Cronograma (para Agosto de 2007 a Febrero de 2008)

Cronograma. El cronograma se diseñó con estrategias, actividades y acciones concretas de Agosto de 2007 a Febrero de 2008. El cronograma es de gran ayuda y es una herramienta para ajustarse a lo planeado, para poder concretar tareas en tiempo y en forma. A continuación se describe el cronograma de manera general que se empleó para calendarizar tiempos, tareas y fechas. (Anexo 4).

CONSIDERACIONES PREVIAS: Las consideraciones previas se realizaron en las primeras cuatro semanas del mes de agosto de 2007.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA: De igual manera que las consideraciones previas, la revisión bibliográfica se llevó a cabo en las cuatro semanas del mes de agosto de 2007.

ACONDICIONAMIENTO DEL AULA (LUDOTECA): El acondicionamiento del aula (lo que llamaré ambientación áulica), los recursos materiales, la creación de escenarios de aprendizaje -Ludoteca de aula-, organizar el aula como un espacio que estimule en los niños aprendizajes significativos -Ludoteca de aula-, en los niños de segundo grado de preescolar dentro de la misma aula. Se llevó a cabo en el mes de agosto de 2008.

APLIACIÓN DE LA ALTERNATIVA: Sin perder de vista que, la Ludoteca (Ludoteca de aula), no es un espacio geográfico o físico, un edificio o inmueble; sino que, se trabajó con el concepto y esencia de lo que es una Ludoteca, el aula de clases fue el espacio en el que se implementó la Ludoteca de Aula.

La aplicación de la Alternativa (Proyecto de Innovación) se llevó a cabo de Agosto de 2007 a Febrero de 2008. Los sectores a trabajar dentro de la Ludoteca de Aula, son seis: Psicomotricidad, Musicalización, Experimentos, Dramatización, Cosoteca y Botiquín de juguetes.

SECTORES A TRABAJAR:

A) **PSICOMOTRICIDAD:** Se llevó a cabo desde septiembre de 2007, hasta Febrero de 2008.

B) **MUSICALIZACIÓN:** Se llevó a cabo desde Octubre de 2007, hasta Febrero de 2008.

C) EXPERIMENTOS: Se llevó a cabo desde Noviembre de 2007, hasta Febrero de 2008.

D) DRAMATIZACIÓN: Se llevó a cabo desde Diciembre de 2007, hasta Febrero de 2008.

E) COSOTECA: Se llevó a cabo desde Enero de 2007, hasta Febrero de 2008.

F) BOTIQUÍN DE JUGUETES: Se llevó a cabo en el mes de Febrero de 2008, siendo ésta actividad (sector) de la Ludoteca una de las actividades que más gustó y que sirvió para reparar juguetes y materiales.

CONSOLIDACIÓN DE LA LUDOTECA DEL AULA: En el mes de febrero de 2008.

REDACCIÓN DEL INFORME FINAL: Se aprovechó el mes de febrero para la redacción final del reporte de la aplicación del Proyecto.

4.5.3 Instrumentos para la recolección de datos

La evaluación de la información que los alumnos han logrado aprehender o hacer suya es una de las actividades que usualmente se realizan en la primaria. Es, de hecho, casi la única actividad que se evalúa o, más bien, se mide. Sin embargo, como ya he señalado en otras fichas es sólo una de las actividades que se debe evaluar pues existen otras cuya evaluación es insoslayable, como lo son los procesos de desarrollo de los alumnos, el desempeño del grupo y el desempeño del profesor.¹⁷

Los instrumentos elegidos y empleados para la recolección de datos fueron cuatro: Guión de observación, Diario de campo, Cuestionario y Gráficas.

A través de los cuales la información se recogió, se sistematizó y se pudo emitir más adelante juicios valorativos y conclusiones.

La forma de evaluar las estrategias del proyecto será a través de los siguientes instrumentos:

1.- GUIÓN DE OBSERVACIÓN: Instrumento de evaluación útil para el docente, que le permite seguir el curso y evolución del trabajo de los alumnos, bien sea en forma particular o colectiva.

¹⁷ PANSZA, Pérez y Morán. “Operatividad de la didáctica”. en: UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 79.

2.- DIARIO DE CAMPO: Herramienta útil para registrar y anotar de manera ordenada y clara el curso de los hechos que sucedan en el aula. Permitirá registrar, describir, narrar y anotar impresiones de lo que ocurra cronológicamente en el contexto de aplicación.

3.- CUESTIONARIO (Encuestas): Instrumento útil para establecer qué gustó, qué dio resultado y en general para conocer la reacción de los niños. Con el escalamiento tipo Likert, consistente en un conjunto de ítem presentados en forma de afirmaciones que no excedan de 20 palabras, se le pedirá al niño que exteriorice su reacción eligiendo de los cinco puntos de la escala; cada uno con un valor numérico.¹⁸

4.- GRÁFICAS: Herramienta que permite tener una representación porcentual de los resultados. Con ello se permitirá contrastar y comparar de forma global un estado inicial con los cambios generados a partir y durante la aplicación; así mismo los resultados finales obtenidos contra los objetivos esperados. Se graficarán especialmente dos momentos importantes: los resultados diagnósticos y los resultados finales, con el fin de obtener conclusiones generales sobre la pertinencia y factibilidad del proyecto.

Toda acción valorativa en el proceso de evaluación, tiene como finalidad primordial relacionar los logros alcanzados con los objetivos propuestos inicialmente. Se valorará el progreso de los niños y un desarrollo óptimo de la clase en relación con el punto de partida.

¹⁸ LIKERT, Rensis. "Escalamiento tipo Likert". en: Hernández, Roberto, *et al.* Metodología de la investigación. Mc Graw Hill. México, 1998. p. 256

CAPÍTULO 5

APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

5.1 Aplicación del Proyecto

PROPÓSITO: Reconocer a la Ludoteca como un espacio sistemáticamente organizado que incita al descubrimiento, la experimentación, la capacidad inventiva, la investigación, la convivencia, la recreación, el disfrute, la administración del tiempo libre, es decir, el juego como propiciador de nuevos aprendizajes significativos del mundo social y natural a partir del conocimiento teórico metodológico que implican el juego y la ludoteca.

“FASE II. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Propósito: El profesor-alumno pondrá en práctica su alternativa de innovación recuperando la información pertinente que le permita dar seguimiento y evaluar el proceso seguido”.¹⁹

CUADRO DE LA FASE 1 (Actividad integradora)

	SITUACIÓN PREVIA	SITUACIÓN ACTUAL	AJUSTES REALIZADOS	PLAN DE TRABAJO
TIEMPO GRUPO RECURSOS	De agosto a septiembre de 2008 Grupo de preescolar. Aula, material concreto, profesora y asistente.	Diciembre 2007 Grupo de preescolar. Aula acondicionada para trabajar los sectores de sep, oct y nov. 2007.	Modificar la estructura del Cronograma. Mantener los sectores y no quitarlos. Irlos incrementando. Invitar a padres de familia.	Diciembre a Febrero 2008 Terminar con la aplicación de lo planeado en el cronograma. Seguir sufragando los gastos de los materiales usados por parte de la profesora.
CRITERIOS DE TRABAJO	Diagnóstico. Planeación. Cronograma.	Ejecución, (aplicación de la alternativa con base en el cronograma).	Modificar la estructura del Cronograma. Valoración intermedia de la Aplicación de la Alternativa.	Continuar con las acciones específicas señaladas en el cronograma. Consolidar la ludoteca del aula .
INSTRUMENTOS PARA LA RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN	Guión de observación. Diario de campo.	Guión de observación. Diario de campo. Cuestionarios.	Guión de observación. Diario de campo.	Guión de observación. Diario de campo. Gráficas. Redacción del reporte final.

FUENTE: Elaboración propia, con base en una revisión bibliográfica.

¹⁹ GALINDO, C. Et al. “Presentación”. en: UPN. Aplicación de la alternativa de innovación. Guía del Estudiante. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994, p. 16.

5.2 Situaciones Didácticas para la aplicación del Proyecto

SEPTIEMBRE 2007: PSICOMOTRICIDAD

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “Juguemos con nuestro cuerpo”.

PROPÓSITOS:

- Que el niño aprenda a darle el uso adecuado a los materiales que se le proporcionan.
- Que el niño clasifique los objetos según su tamaño y forma.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Desarrollo físico y salud (Aspectos: coordinación, fuerza y equilibrio).
- Pensamiento matemático (Aspectos: número).

COMPETENCIAS:

- Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
- Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.
- Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

TIEMPO: 8 horas.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Llevar a los niños al patio de la escuela y dejarlos que se desplacen libremente, proporcionándoles diversos materiales de la ludoteca (aros, bastones, pelotas, cubos, etcétera.).
- Clasificar las pelotas, los bastones, los aros y los cubos.
- Pedirles a los niños que se paren de puntas y se sostengan por un momento.
- Sosteniendo una pelota, intentar pararse con las puntas de los pies.
- Se colocarán en el patio aros y se les pedirá a los niños primero, que caminen por ellos; luego que salten sobre un pie y, por último, que pasen corriendo.
- Pedirles a los niños que, se desplacen por el patio caminando hacia atrás siguiendo el ritmo de un tambor.
- Organizar a los niños para que se desplacen por el patio marchando, tomando un bastón en las manos y con los brazos extendidos hacia delante.

OCTUBRE 2007: MUSICALIZACIÓN

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “Conozcamos diferentes sonidos”

PROPÓSITOS:

- Desarrollar el gusto en el niño por la música.
- Que el niño reconozca los diversos sonidos que se realizan con los instrumentos musicales que se encuentran en su alrededor.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Expresión y apreciación artísticas (Aspectos: expresión y apreciación musical).
- Expresión y apreciación artísticas (Aspectos: expresión y apreciación plástica)

COMPETENCIAS:

- Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.
- Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.

TIEMPO: 8 horas.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Con la ayuda de los instrumentos que se encuentran en la ludoteca, pedirle al niño que escoja el que él quiera y que lo manipule y conozca el sonido que hace.
- Se les pedirá a los niños que escojan un cuento.
- Se les contará el cuento a los niños y con la ayuda de los instrumentos se irán realizando diversos sonidos según las escenas que se vayan presentando.
- Después de contar el cuento se les pedirá a los niños que repitan con los instrumentos los sonidos que más les haya llamado la atención.
- Realizarán un dibujo del instrumento que les haya tocado y lo adornarán como más les guste.

NOVIEMBRE 2007: EXPERIMENTOS

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “Hagamos un germinador”

PROPÓSITOS:

- Que el niño conozca el crecimiento y desarrollo de una planta.
- Que el niño conozca y comprenda el cuidado que se le tiene que brindar a una planta como ser vivo.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Exploración y conocimiento del mundo (Aspectos: el mundo natural)

COMPETENCIAS:

- Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales –que no representan riesgos- para encontrar soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.

TIEMPO: 8 horas.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Se preguntará a los niños si saben ¿cómo nace y crece una planta?
- Se presentarán diversas láminas de cómo es el desarrollo de las plantas.
- Explicarles el cuidado que deben tener con las plantas ya que son seres vivos.
- Con la ayuda de papá o mamá cada niño realizará un germinador para ver, paso a paso, el desarrollo y crecimiento de una planta.
- Se pedirá a los niños que salgan al patio y busquen las plantas que se encuentran a su alrededor.
- Cada niño describirá la planta que encontró, incluyendo color, tamaño, olor, etcétera.
- Se realizará un dibujo de una planta y se adornará con semillas diversas y hojas naturales de árbol.

DICIEMBRE 2007: DRAMATIZACIÓN

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “¿Quiénes son los integrantes de mi familia?”

PROPÓSITOS:

- Que el niño exprese sus sentimientos y vivencias de la vida cotidiana a través de representaciones teatrales.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Expresión y apreciación artísticas (Aspectos: expresión dramática y apreciación teatral).
- Expresión y apreciación artística (Aspectos: expresión y apreciación plástica)
- Lenguaje y comunicación (Aspectos: lenguaje oral)

COMPETENCIAS:

- Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.
- Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.
- Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.

TIEMPO: 8 horas

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Se les propondrá jugar a los niños, que representen a algún miembro de su familia.
- Identificarán los roles y actividades que juega cada miembro de su familia.
- De la ludoteca tomarán diversos materiales (corbatas, zapatos, lentes, etc.) que tengan que ver con la imitación de los personajes que escogieron.
- Se realizará una representación teatral, en donde los niños actuarán y vivenciarán situaciones de su vida cotidiana.
- Se realizará un mural en donde todos los niños dibujen a su familia y pasarán a exponerlo.

ENERO 2008: COSOTECA

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “Construyamos un objeto”

PROPÓSITOS:

- Que el niño aprenda a darle uso a diversos materiales con los que convive diario (latas, corcholatas, cajas, etcétera.).
- .Que el niño construya en colaboración objetos y figuras producto de su ceración, utilizando materiales diversos (cajas, envases, etcétera.).

CAMPOS FORMATIVOS:

- Expresión y apreciación artística (Aspectos: expresión y apreciación plástica).
- Pensamiento matemático (Aspectos: forma, espacio y medida).
- Lenguaje y comunicación (Aspectos: lenguaje oral)

COMPETENCIAS:

- Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.
- Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.
- Obtiene y comparte información a través e diversas formas de expresión oral.

TIEMPO: 8 horas.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Preguntar a los niños si alguna vez han hecho algún, animal, flor o un objeto en general con materiales como cajas, corcholatas, envases, etcétera.
- Después de escuchar sus respuestas preguntarles si conocen lo que es una cosoteca, los materiales que hay u lo que se puede realizar con ellos, se les dará una breve y sencilla explicación de este lugar y se les dirá que ellos, en algún momento, han trabajado con esos materiales.
- Los niños aportarán sus ideas y se les sugerirá tomar material del sector cosoteca para que comiencen a elaborar una figura, la que ellos quieran.
- Una vez construido y terminado el trabajo de cada niño pasará a exponer su trabajo, se le pedirá que explique porque los hizo, y que hable de algunas de las características del material. Posteriormente se les propondrá a los niños que realicen el dibujo de algún material elaborado por sus compañeros, el que más les haya gustado, realizarlo con alguna técnica (ésta será libre).

FEBRERO 2008: BOTIQUÍN DE JUGUETES

SITUACIÓN DIDÁCTICA: “Reparemos nuestros materiales”

PROPÓSITOS:

- Hacer reflexión en el niño del buen uso de los materiales con los que trabaja.
- Que el niño trate de restaurar los materiales y juguetes usados durante el proyecto.

CAMPOS FORMATIVOS:

- Desarrollo personal y social (Aspecto: identidad personal y autonomía).
- Lenguaje y comunicación (Aspecto: lenguaje oral).

COMPETENCIAS:

- Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras.
- Adquiere gradualmente mayor autonomía.
- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

TIEMPO: 8 horas.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

- Se les preguntará a los niños si en alguna ocasión han reparado algún material o juguete con los que hayan jugado; si es el caso, pedirles que digan qué materiales utilizaron y cuánto tiempo utilizaron en hacerlo.
- Se propondrá a los niños el arreglar los materiales y juguetes que se utilizaron durante el tiempo que se trabajaron.
- Entre ellos se organizarán para dividirse en equipos de cuatro elementos y escogerán por turnos algunos materiales que necesiten ser reparados.
- Tomarán pinturas, resistol, papeles de colores, etc. según el material o juguete dañado que les hayan tocado.
- Ya que se hayan arreglado los materiales pedirles que los depositen en los sectores correspondientes de la ludoteca.
- Se platicará con ellos de cómo se sintieron reparando los materiales, si todos los del equipo colaboraron en el trabajo y cómo se organizaron para que los miembros del equipo trabajaran.

5.3 Informe de la Aplicación del Proyecto

Esta parte de la aplicación del proyecto (en su momento, aplicación de la alternativa de innovación), tienen un carácter eminentemente operativo, es la parte donde se puso en práctica la alternativa (hoy Proyecto de Innovación Docente, Acción Docente).

La aplicación siguió un orden y secuencia de acuerdo al cronograma para la aplicación de la Alternativa elaborado con ese fin, a partir del mes de agosto de 2007 a febrero de 2008.

Las acciones específicas que se llevaron a cabo y que se describen más adelante fueron: consideraciones previas, revisión bibliográfica, acondicionamiento del aula (biblioteca de aula: se organizó el aula como un espacio que estimuló el trabajo con sectores que captaron la atención de los y las alumnas), se crearon escenarios (ambientación) para la aplicación de los sectores que se trabajaron en la ludoteca de aula, los siguientes, son los sectores trabajados: psicomotricidad, musicalización, experimentos, dramatización, cosoteca, botiquín de juguetes; la consolidación de la ludoteca del aula, se logró a principios del mes de febrero cuando ya se integraron y se trabajaron en conjunto con los seis sectores que comprendieron la Ludoteca de Aula.

A continuación, se presenta una descripción mensual (de agosto de 2007 a febrero de 2008) de la aplicación del proyecto (Acción Docente).

Agosto de 2007

En este mes, se llevaron a cabo las consideraciones previas, la revisión bibliográfica y el acondicionamiento del aula (ludoteca de aula).

El propósito principal de esta parte de la aplicación del proyecto, fue que se pudo implementar (por mí) una ludoteca de aula; para ello se plantean diversas orientaciones con relación a tres momentos básicos:

- Diagnóstico de factibilidad; momento en que se hizo un reconocimiento de la realidad inmediata, las debilidades y fortalezas que ofrece para la implementación de una ludoteca de aula.

En esta parte, se toma en consideración la organización y creación de escenarios de aprendizajes en el aula, para lograr captar la atención de las y los niños.

- ❑ Diseño de proyecto; momento que consistió en plantear de manera organizada los propósitos, estrategias, recursos, entre otros elementos que dieron viabilidad a la ludoteca el aula.
- ❑ Operación y evaluación; momento cumbre de la tarea al permitir su puesta en práctica y valoración, según los tiempos y consideraciones planteadas en el cronograma.

También se tomó en cuenta durante la etapa de aplicación, las siguientes consideraciones que se presentan en los siguientes tres incisos:

a) Ante la difícil situación del juego infantil en la mayoría de los medios urbanos de nuestro país, las ludotecas desempeñan un importante papel y tienen aportaciones específicas en el desarrollo integral del niño.

b) Para que esto sea posible se debe ampliar y mejorar, el concepto de ludoteca. Es decir, no conceptualizarla única y exclusivamente como un centro de préstamo de juguetes, sino como un centro infantil de tiempo libre, donde se realiza una animación globalizadora con los niños asistentes y, además, se comienzan procesos de animación y cambio de actitud en los padres y educadores de la zona de influencia de la ludoteca.

c) La ludoteca satisface principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos. La ludoteca es una vigilante de la calidad del juego.

CONSIDERACIONES PRELIMINARES (descritas anteriormente en esta página).
Acondicionamiento y elección de materiales para la adaptación del aula en la Ludoteca (creación de escenario: ambientación áulica). Evaluaciones diagnósticas.

Son fácilmente apreciables las interconexiones existentes entre el juego y la sociedad. El juguete suele ser una representación de lo real y algunas veces de determinados aspectos negativos de esta realidad.

Lo que se pretendió en esta parte de la aplicación es adecuar el aula para hacer una ludoteca del aula donde, a pesar que se cuenta con una sola sala (aula de clases) los juguetes se colocaron en estanterías y clasificados por clases (educativos, tácticos, deportivos). El niño pudo mirarlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a la mesa donde le espera el animador (La educadora o asistente). El niño interactuó en esa misma (sección de la) sala o en otra (sección dispuesta para ella) cercana acondicionada o dispuesta como un área de juegos, en la que el niño puede jugar libremente con los juguetes especialmente destinados a ser utilizados en ella.

Para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación y la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético, que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica. Eligiendo juguetes con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental.

Septiembre de 2007

En este mes se trabajó con el sector: PSICOMOTRICIDAD, dando inicio en el mes de septiembre y se le dio continuidad y seguimiento hasta febrero. En este espacio se fomentó el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales como pelotas, bastones, aros, colchonetas, cubos y túneles, entre otros.

Se aplicaron juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.

Octubre de 2007

En este mes se trabajó con el sector: MUSICALIZACIÓN; dando inicio en el mes de octubre y se le dio continuidad y seguimiento hasta febrero. Se estimuló la percepción auditiva por medio de instrumentos musicales como trompetas, panderos, flautas, cascabeles y tambores. Se realizaron muchas actividades donde los niños interactuaron con diferentes instrumentos musicales. Los tocaron, después los dibujaron los iluminaron y ellos imitaron sus sonidos.

Se les puso música para escuchar, se formó una orquesta de instrumentos y se les permitió el usar e intercambiar los instrumentos.

Se les contó un cuento a los niños y con la ayuda de los instrumentos se fueron realizando diversos sonidos según las escenas que se fueron presentando. Por medio de un cuento ellos fueron interpretando los sonidos (del cuento e instrumentos elegidos por ellos).

Noviembre de 2007

En este mes se trabajó con el sector: EXPERIMENTOS, dando inicio en el mes de noviembre y se le dio continuidad y seguimiento hasta febrero. Se fomentó la exploración de los fenómenos físicos mediante el uso de guías con experimentos pequeños. Se buscó bibliografía para el buen funcionamiento de esta área, además se invitó a trabajar a algunos padres de familia. Se trabajó a través de actividades que se desarrollan en grupos e individualmente, (se invitó a participar a padres y/o madres de los pequeños) dando cabida a todas las opiniones y sugerencias del grupo. Se crea un ambiente de distensión y diversión, aprendiendo a respetar las posturas de los demás, potenciando el contacto entre los miembros del grupo, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo y la no discriminación de ambos sexos.

Diciembre de 2007

En este mes se trabajó con el sector: DRAMATIZACIÓN, dando inicio en el mes de diciembre y se le dio continuidad y seguimiento hasta febrero. En este espacio se acondicionó de material para trabajar con títeres, disfraces y maquillaje para que el alumno pudiera crear historias y manejar títeres. Se pudo desde construirlos, hasta presentar pequeñas obras con ese material. Se propició el desarrollo de las capacidades de expresión y comunicación, y que a través de ello aprendan a desinhibirse, a utilizar técnicas de expresión como los guiñoles, los teatros, los juegos de expresión corporal. Se trabajó a través de una perspectiva lúdica, de juego, canciones, construcción de objetos para simbolizar, todo esto va a enriquecer sus capacidades y les va a ayudar a desarrollar otras muchas.

Se llevaron a cabo juegos simbólicos que desarrollaron la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permitted que los niños, al representar

la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad, la historia, y las emociones propias de su familia y su comunidad.

Se dispuso de disfraces, teatro y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios. (En su mayoría donados, elaborados o conseguidos por los padres de los niños).

Enero de 2008

En este mes se trabajó con el sector: COSOTECA, dando inicio en el mes de enero y se le dio continuidad y seguimiento hasta febrero. Este es un sector en donde todo el material que se utilizó fue de carácter reciclado, los niños pudieron aprender que las cajas, bolsas de plástico, corcholatas, envases de plástico, etcétera.

Tienen una utilidad aun después de ser tirados a la basura, con ellos pudieron construir diversos objetos de los cuales nunca se imaginaron que fueran a ser tan divertidos y pudieran crear incluso hasta historias con ellos.

Febrero de 2008

En este mes se trabajó con el sector: BOTIQUÍN DE JUGUETES, dando inicio en el mes de febrero y se le dio continuidad y seguimiento sólo en el mes de febrero. Este espacio se dotó de diversos materiales para el arreglo de los juguetes y objetos que se utilizaron a través del trabajo en los sectores de la ludoteca. Por medio del trabajo en equipo y el compañerismo se remodelaron los objetos utilizados, aunque no todo el material que se proporcionó a la ludoteca desde un principio se pudo rescatar, debido al frecuente uso que se les dio.

Cabe hacer mención, que cada sector de la ludoteca de aula que se puso en marcha, no sustituyó o quitó al anterior, sino qué, desde que se trabajó con el primer sector (Psicomotricidad), el segundo, el tercero y así sucesivamente los seis sectores hasta llegar al Botiquín de juguetes, se integraron y complementaron hasta el mes de febrero de 2008.

5.4 Evaluación del Proyecto de Innovación

En este proyecto de innovación en la modalidad de Acción Docente: “La ludoteca como medio para lograr aprendizajes significativos en segundo de preescolar”, se considera a la evaluación como el proceso -parte integral del proyecto- de recopilación de información que analizada e interpretada a la luz de un marco referencial, se pueda contrastar el logro alcanzado en relación con los objetivos propuestos inicialmente, posibilite y conduzca a tomar decisiones partiendo de la observación de los alumnos durante el proceso, desarrollo y culminación de la aplicación de las estrategias; para poder determinar la pertinencia y eficacia del proyecto.

No se evalúa para etiquetar a los niños, sino para tener elementos de juicio rigurosos a la hora de tomar decisiones para mejorar, adecuar y/o ajustar las estrategias durante el proceso de aplicación y al finalizar éste (La ludoteca de aula).

La evaluación se considera una parte importante de todo proceso metodológico. Se puede enunciar el concepto de la evaluación como: “...recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permita determinar el valor o merito de lo que se hace”.²⁰ Tomando en consideración lo anterior, se puede decir que la evaluación se concibe como un proceso que permite obtener, recoger y analizar sistemáticamente información sobre un proyecto, actividad o intervención, con la intención de utilizar ese análisis en la mejora del proyecto y/o de sus componentes.

Así mismo, como parámetro en la medición del grado alcanzado en el logro de los objetivos propuestos, esto es, del resultado final alcanzado en relación con el esperado propuesto. De ninguna manera, como simple trámite para rendir un informe a alguien pensando que la evaluación pueda ser inútil. La evaluación es parte del proceso que me permitió conocer lo que está funcionando bien, así como lo que no está funcionando. Sobre todo esto último, ya que me permitió a la luz de los resultados obtenidos, ir haciendo cambios y/o ajustes en beneficio del propio proyecto, para alcanzar los objetivos planteados y poder aspirar a darle una solución a la problemática planteada, y poder tener elementos para formular juicios de valor y actuar en consecuencia.

²⁰ ídem, p. 50.

5.4.1 Resultados de la Aplicación del Proyecto

Dentro de este espacio se consolidó la aplicación del Proyecto de Acción Docente, propuesto para poder trabajar con los niños con el objetivo de realizar aprendizajes significativos en ellos.

Como resultados concretos se dieron las siguientes situaciones:

- 1.- El trabajo con los sectores de la ludoteca ayudaron a los niños a fomentar el trabajo en equipo facilitando las relaciones interpersonales (maestro-alumno, alumno-alumno).
- 2.- Los contenidos que se impartieron fueron muy significativos, debido a que los niños por medio de los materiales de los sectores vivenciaron distintos sucesos.
- 3.- La capacidad de razonamiento se amplió por medio de situaciones problemáticas que se les plantearon a los niños y las niñas, descubriendo nuevas respuestas para resolverlo y logrando así la confianza y seguridad de sus capacidades para superar o enfrentar retos.
- 4.- Se favoreció el lenguaje oral por medio del diálogo y discurso que se propusieron para trabajar dentro de los sectores de la ludoteca, surgió de manera espontánea el desenvolvimiento de los niños, interesándose más sobre los contenidos dados. Surgió la explicación de ideas o el conocimiento que se tuvo de algo en particular, explicaron pasos a seguir en las actividades dando sus opiniones personales.
- 5.- Se les introdujo a la lectoescritura por medio de las letras que conformaban los letreros de los sectores de la ludoteca, láminas que se colocaron en el salón de clase, así como la escritura de su nombre conociendo todas las letras que lo conforman.
- 6.- Se introdujo a las matemáticas por medio de la clasificación, tamaño, correspondencia uno a uno, seriación y agrupación construyendo así, nociones de espacio, forma y medida de los objetos.
- 7.- Se fomentó el contacto con eventos de la naturaleza por medio de experimentos, los alumnos comprendieron los sucesos que ocurren en el medio natural sensibilizándolos y

formando una actitud reflexiva sobre la importancia y aprovechamiento de los recursos naturales.

8.- Se ayudó a los niños y a las niñas a coordinar y ajustar sus movimientos por medio de diferentes ritmos, manifestaron sus sentimientos y pensamientos al escuchar ritmos y tonalidades diferentes, así como el control de sus movimientos en el baile o la danza, además, descubrieron la capacidad de inventar o crear melodías.

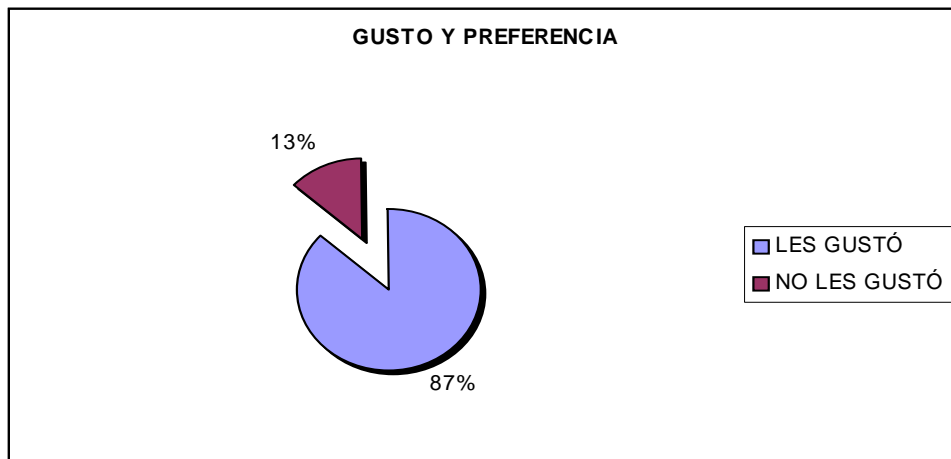
9.- Se logró la ubicación de su lateralidad (derecha-izquierda, arriba-abajo) por medio de diversas actividades apoyadas con material lúdico de los sectores, se logró el control del cuerpo en movimientos y desplazamientos alternando diferentes velocidades.

Participaron en juegos y propusieron diversos ejercicios de fuerza, resistencia y flexibilidad. Acordaron entre compañeros diversas estrategias para lograr obtener la meta de algunas actividades.

Dicho lo anterior, el propósito que se persiguió con el proyecto y las actividades propuestas se logró; a los alumnos les agradó trabajar durante este tiempo con todos los materiales brindados, y presentaron avances significativos en su desempeño escolar.

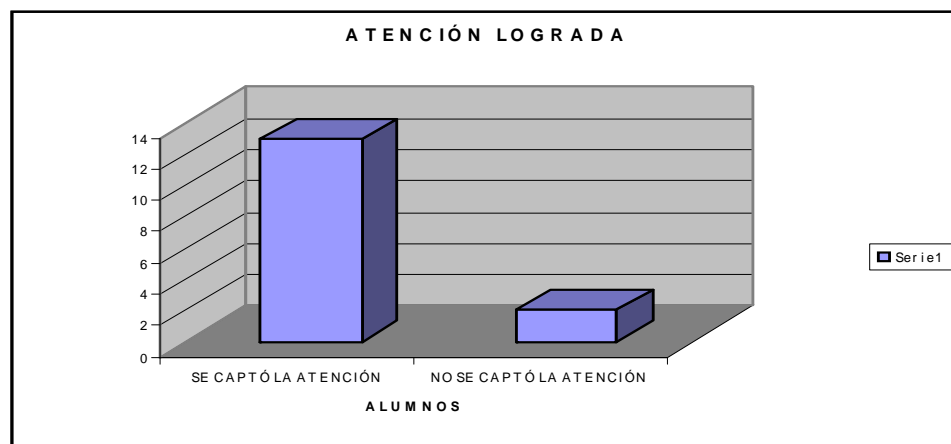
Las competencias que están inmersas dentro de los seis campos formativos que marca el programa de educación preescolar se favorecieron por medio del proyecto que propongo. Se han visto hasta el momento cambios satisfactorios y favorables, que me hacen tener la idea de que el proyecto está cumpliendo con su propósito. Sin embargo de los quince (15) alumnos que tengo solamente con dos (2) no se pudo avanzar adecuadamente las actividades propuestas; el niño número uno (1) no asiste con frecuencia a la escuela debido a que los padres no le dan la importancia adecuada a la educación preescolar fundamentando que el niño va a pasar en un futuro a la primaria y ahí le enseñarán las bases que le servirán durante toda su vida, se platicó con ellos pero mostraron una actitud hostil y traté de que cuando el niño asistiera se le tratara de involucrar con sus compañeros en las actividades. Con el niño número dos (2) tampoco se mostró mucho avance ya que desde el principio argumentó que a él no le gustan ensuciarse la ropa ni las manos, y aunque se hizo labor de convencimiento el niño en ningún momento mostró interés alguno por trabajar en las actividades de la ludoteca.

GRÁFICA # 1
Resultados obtenidos durante la aplicación del Proyecto de Innovación.
(Acción Docente)



FUENTE: Elaboración propia.

GRÁFICA # 2
Resultados obtenidos durante la aplicación del Proyecto de Innovación.
(Acción Docente)



FUENTE: Elaboración propia.

Con los resultados observados, puedo sugerir: La ludoteca de aula para trabajar al interior del salón de clases, como un medio del proceso enseñanza-aprendizaje (P.E.A.). Ya que el gusto y preferencia logrados, propició una motivación que favoreció e incrementó las competencias en los alumnos en el segundo grado de preescolar, amplió el desarrollo de conocimientos acerca del medio ambiente, hizo que los niños mejoraran su razonamiento matemático y favoreció las relaciones interpersonales de los alumnos y sobre todo, se captó su atención durante el desarrollo de las actividades.

CONCLUSIONES

De manera general, se concluye afirmando categóricamente que es necesaria la innovación con las y los alumnos de educación preescolar, pero principal y particularmente, es necesario innovar en la práctica docente propia.

Para ello se necesita, primeramente, conocer lo que debe modificarse, la problemática, el problema específico y el diagnóstico docente; y lo que puede mantenerse (pues no todo funciona mal), tanto en contenidos educativos como en propósitos a lograr, y saber si todo esto responde a las necesidades de la y del niño en edad preescolar. Esto es importante debido a que actualmente se aprecian -denotan- más capacidades y habilidades en los niños que en años anteriores.

También es de suma importancia reconocer, que el enseñar y el cómo hacerlo no depende solamente del educador y de los alumnos, sino de toda la comunidad educativa inmersa en el proceso.

Se trata de reflexionar sobre la práctica docente propia y conocer lo que se está haciendo adecuadamente y lo que no, para que ése sea el punto de partida de un diagnóstico bien estructurado y la base sólida para llevar a cabo la propuesta innovadora que se implementará en el futuro.

No se requiere innovar en el currículo solamente, sino también la actitud personal y pedagógica del docente. El educador en preescolar, además de ser un especialista en contenidos, necesita serlo en motivación y seducción: debe saber despertar la curiosidad en los alumnos, el interés de conocer, la pasión por descubrir y el placer y la disciplina de aprender, generar la construcción de aprendizajes significativos.

Además de tener el conocimiento de los contenidos, debe tomar en cuenta el manejo de los temas, el desarrollo de las actividades, la utilización de material potencialmente significativo y una reeducación partiendo de la reflexión de la práctica docente propia (innovar y optar por una praxis creadora).

Es de suma importante el conocimiento y reconocimiento de las teorías que hablan sobre el desarrollo y aprendizaje en los y las niñas; dar al estudiante un rol activo en el proceso

de aprendizaje. Gracias a estos procesos tales como la motivación, la atención y el conocimiento previo del sujeto pueden ser manipulados para lograr un aprendizaje más exitoso.

Además, al otorgar al estudiante un rol más importante, se logró desviar la atención desde el aprendizaje memorístico y mecánico, hacia el significado de los aprendizajes para el sujeto, y la forma en que éste los entiende y estructura. Se logran construir aprendizajes significativos.

El niño es un ser pensante y cambiante siempre está en constante evolución, por lo que es importante mencionar que el desarrollo es un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional e intelectual mediante el cual los niños se convierten en adultos.

Para que el niño se desarrolle de una manera satisfactoria e integral, debe tener contacto con la realidad, adquiere contenidos de aprendizaje, los cuales se forman a partir de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y hábitos, por lo que los materiales y actividades les deben resultar potencialmente significativas y despertar su motivación.

Es importante contar con el conocimiento amplio sobre el Proyecto de Innovación Docente, saber que es un trabajo que vincula lo teórico y práctico, inherente con la propuesta de elaborar un trabajo que evidencie los conocimientos, y la innovación como parte del proceso de formación de la propia licenciatura. Esta información nos da los elementos para poder ubicar nuestra problemática dentro de una de las modalidades del Proyecto de Innovación Docente, ya sea: Acción Docente, Intervención Pedagógica o Gestión Escolar.

La ludoteca de aula es una herramienta útil para captar la atención, para motivar y fomentar la creatividad de las y los niños, así como para mantener conductas de colaboración con sus iguales.

La ludoteca de aula, colabora en la superación del egocentrismo infantil (cuando la y el niño siente el deseo de compartir los juguetes), permite conocer y experimentar más juguetes (eligiendo así aquellos que quiere realmente poseer); además, la ludoteca de

aula, favorece los aprendizajes significativos en los niños de segundo de preescolar y es un excelente medio para lograr esos aprendizajes -significativos-.

No se puede pretender generar procesos o proponer instrumentos evaluativos que sean realmente significativos y confiables, si previamente no se tiene un marco referencial claro en torno a lo que se quiere evaluar y la forma de evaluar, sus objetivos y sus procesos.

También es necesario señalar que, el resultado obtenido en la evaluación del proyecto presentado en las gráficas detalladas en el capítulo cinco, permite llegar a la conclusión de que se consiguió propiciar en los alumnos tanto la motivación como el interés, asimismo captar la atención de ellos durante el desarrollo de las clases, favoreciendo aprendizajes significativos y de interés.

Finalmente, el proyecto produjo cambios y resultados positivos, y queda abierto a cualquier otro estudio o participación en el mismo, para poder enriquecer su contenido o ser retomado e incrementado más adelante por otros maestros o maestras.

BIBLIOGRAFÍA

ARIAS, Marco Daniel. “*El diagnóstico pedagógico*”. en: UPN. *Contexto y valoración de la práctica docente*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 122 p.

_____. “Justificación y explicación del eje metodológico”. en: UPN. *Proyectos de innovación*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 250 p.

AUSUBEL, David P, *et al.* *Significado y aprendizaje significativo*. Trillas, México, 1983. 164 p.

BRUNER, J. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Comp. J. Linaza. Alianza, Madrid, 1989. 229 p.

CEMBRANOS, Fernando. “La evaluación”. en: UPN. *Aplicación de la alternativa de innovación*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 335 p.

COLL, César. “*Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*”. en: UPN. *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 231 p.

GALINDO, C. Et al. “*Presentación*”. en: UPN. *Aplicación de la alternativa de innovación*. Guía del Estudiante. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 210 p.

LIKERT, Rensis. “*Escalamiento tipo Likert*”. en: Hernández, Roberto, *et al.* Metodología de la investigación. Mc Graw Hill. México, 1998. 501 p.

PANSZA, Pérez y Morán. "Operatividad de la didáctica". en: UPN. *Aplicación de la alternativa de innovación*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 210 p.

PIAGET, Jean y B. Inhelder. *Psicología del niño*. Morata, Madrid, 1997. 158 p.

_____ *Psicología y pedagogía*. Ariel, Madrid, 1985. 226 p.

_____ *Seis estudios de psicología*. Artemisa, coedición mexicana, 1985. 227 p.

RANGEL, Adalberto. *et al.* "Características del proyecto de gestión escolar". en: UPN. *Hacia la innovación*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 135 p.

_____ "Proyecto de intervención pedagógica". en: UPN. *Hacia la innovación*. Antología Básica. Licenciatura en Educación plan 1994, México, 1994. 135 p.

SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004*, México, Secretaría de Educación Pública, 2004. 142 p.

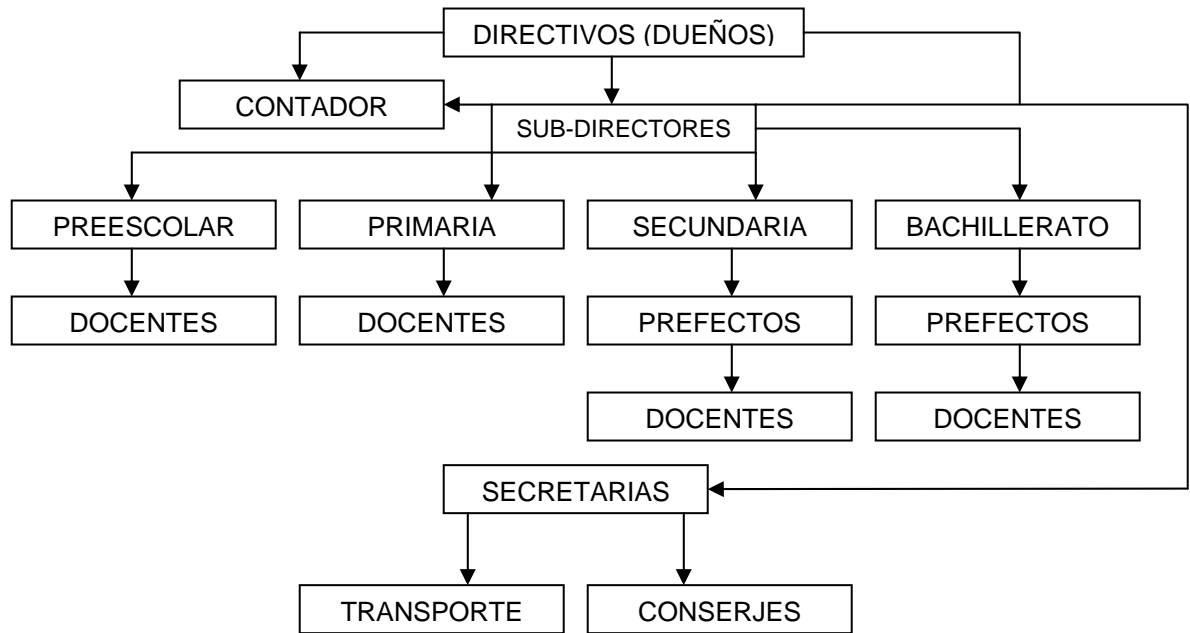
TONUCCI, Francesco. *Con ojos de maestro*. Troquel, Buenos Aires Argentina, 1996. 177 p.

VIGOTSKY, Lev S. *El desarrollo de los procesos Psicológicos superiores*. Crítica, Grijalbo, Barcelona, 1996. 226 p.

ANEXOS

ANEXO 1.

Organigrama del Centro Escolar “Elodia Ramos”



FUENTE: Elaboración propia.

ANEXO 2.

Aspectos relevantes de las teorías de autores que dan soporte teórico a este Proyecto de Acción Docente.

ETAPAS (ESTADIOS) DE DESARROLLO SEGÚN J. PIAGET

Sensorio motriz (0 a 2 años)	Preoperacional (2 a 7 años)	Operaciones Concretas (7 a 12 años)	Operaciones formales (12 a 15 años)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percepciones propias ✓ Permanencia de objeto ✓ Se ocupa de adquirir control motor y conocer los objetos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Función simbólica ✓ Adquisición de habilidades verbales ✓ Juego simbólico ✓ Egocentrismo. ✓ Irreversibilidad de procesos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulación de símbolos de objetos concretos para realizar operaciones. ✓ Conservación ✓ Descentración ✓ Conceptos abstractos y establece relaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manejo de hipótesis ✓ Lógica proposicional ✓ Operaciones basadas en representaciones ✓ Opera lógica y sistemáticamente <p>(Edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización)</p>

FUENTE: Elaboración propia, con base en una revisión bibliográfica.

LEV SEMINOVICH VIGOTSKY

<p>Vigotsky considera el contexto sociocultural como aquello que llega a ser accesible para el individuo a través de la interacción social con otros miembros de la sociedad, que conocen mejor las destrezas e instrumentos intelectuales, y afirma que, la interacción del niño con miembros más competentes de su grupo social es una característica esencial del desarrollo cognitivo.</p>	<p>La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.</p> <p>Además de las relaciones sociales, la mediación a través de instrumentos (físicos y psicológicos como: lenguaje, escritura, libros, computadoras, manuales, etc.) permiten el desarrollo del alumno. Tomando en cuenta que estos se encuentran distribuidos en un flujo sociocultural del que también forma parte el sujeto que aprende.</p>
--	--

FUENTE: Elaboración propia, con base en una revisión bibliográfica.

ANEXO 3.

Aspectos relevantes de las teorías de autores que dan soporte teórico a este Proyecto de Acción Docente.

JEROME BRUNNER

<p>Aprendizaje por descubrimiento: Proceso activo en el que el educando construye nuevas ideas o conceptos basados en el conocimiento pasado y presente. Andamiaje. Un ambiente que proporcione oportunidad de aprender. El método por descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar los problemas de la vida.</p>	<p>Rol del instructor: Es mediador entre el conocimiento y las comprensiones de los individuos, además es un facilitador del aprendizaje ya que les entrega las herramientas a los aprendices y también los guía para resolver sus errores.</p> <p>Rol del aprendiz: Este revisa, modifica, enriquece y reconstruye sus conocimientos. Reelabora en forma constante sus propias representaciones, además utiliza y transfiere lo aprendido a otras situaciones.</p>
--	---

FUENTE: Elaboración propia, con base en una revisión bibliográfica.

DAVID PAUL AUSUBEL

<p>El aprendizaje tiene que arrancar de una situación significativa para los alumnos. Para que el aprendiz pueda llevar a cabo los procesos de equilibración, el aprendizaje tiene que partir de una situación significativa. Esto exige que se presente en forma de un problema del que el aprendiz pueda captar que encierra un interrogante, y del que puede comprender cuando este problema está resuelto. Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo: Relacionar el aprendizaje significativo con material signifiante, conjuntamente al material potencialmente significativo, es necesario que exista en el niño el contenido pertinente en la estructura cognoscitiva.</p>	<p>VENTAJAS: Produce una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.</p>
---	--

FUENTE: Elaboración propia, con base en una revisión bibliográfica.

ANEXO 4.

**Cronograma para la aplicación del Proyecto de Acción Docente
dentro de la Ludoteca de Aula (de clases).**

LUDOTECA DE AULA (PREESCOLAR)																																
ACCIONES ESPECÍFICAS	2007 AGO.				2007 SEP.				2007 OCT.				2007 NOV.				2007 DIC.				2008 ENE.				2008 FEB.							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
CONSIDERACIONES PREVIAS	X	X	X	X																												
REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	X	X	X	X																												
ACONDICIONAMIENTO DEL AULA (LUDOTECA)	X	X	X	X																												
APLIACIÓN DE LA ALTERNATIVA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
SECTORES A TRABAJAR																																
PSICOMOTRICIDAD					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
MUSICALIZACIÓN									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
EXPERIMENTOS													X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
DRAMATIZACIÓN																	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
COSOTECA																					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
BOTIQUÍN DE JUGUETES																									X	X	X	X	X	X	X	X
CONSOLIDACIÓN DE LA LUDOTECA DEL AULA																									X	X	X	X	X	X	X	X
REDACCIÓN DEL INFORME FINAL																									X	X	X	X	X	X	X	X

FUENTE: Elaboración propia. (Momentos de la aplicación del Proyecto).