



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 098 D.F. ORIENTE**

***"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ALTERNATIVA
DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS EN EL LENGUAJE ORAL
EN NIÑOS DEL NIVEL PREESCOLAR"***

TESINA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**QUE PRESENTA:
CONCEPCIÓN BAZÁN RAMOS**

**ASESOR:
MTRO. JAIME RAÚL CASTRO RICO**

MEXICO D.F.

2009

Las Actividades Lúdicas como Alternativa Didáctica para El Desarrollo de Competencias en el Lenguaje Oral en Niños del Nivel Preescolar.

Índice De Contenido

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 1 |
| Bloque I Contexto Situacional | 4 |
| 1.1 Breve historia de Chimalhuacán | 5 |
| 1.2 Aspecto económico | 7 |
| 1.3 Aspecto político | 10 |
| 1.4 Aspecto social | 12 |
| 1.5 Jardín de Niños Francisco González Bocanegra | 17 |
| Bloque II Sustento teórico | 26 |
| 2..1 El Constructivismo | 27 |
| 2. 1.1 Piaget | 42 |
| 2. 1.2 Teoría social histórica cultural | 44 |
| 2. 1.3 Aprendizaje por descubrimiento | 46 |
| 2. 2 Marco conceptual del proceso del conocimiento humano | 47 |
| 2. 3 El constructivismo cognitivista | 51 |
| 2,4 El constructivismo social | 53 |
| 2.5 La operacionalización de Bruner | 54 |

| | |
|--|-----------|
| Bloque III Programa de Educación Preescolar PEP 04 | 57 |
| 3.1 Fundamentación | 58 |
| 3.2 Propósitos de la educación preescolar | 59 |
| Bloque IV El juego | 67 |
| 4.1 Concepto de juego | 68 |
| 4.2 Estrategias para favorecer competencias del lenguaje oral a través del juego en el nivel preescolar del grupo 3° “A” | 76 |
| Conclusiones | 95 |
| Bibliografía | 98 |

Introducción

Introducción

La presente investigación tiene el propósito de promover estrategias para favorecer el lenguaje a través de la actividad lúdica en el nivel preescolar, bajo la idea de que se conlleve con la práctica docente de las educadoras y favorecer las competencias como consecuencia lógica del enfoque constructivista.

La problemática en cuestión surgió de la necesidad que tiene la educadora de abordar el juego para favorecer el lenguaje oral, ya que los alumnos de tercer grado 3° “A” del Jardín de Niños “Francisco González Bocanegra”. La técnica empleada fue la observación, con la cual se pudo detectar que una de las problemáticas, consistía en el hecho que los pequeños no tenían la seguridad, ni la confianza de expresarse, así como el saber escuchar, esperar su turno, pedir la palabra.

Al inicio del ciclo escolar todos querían hablar al mismo tiempo, si se les preguntaba algo, no contestaban, solo decían no sé, si alguien quería comentar sobre el tema los demás hablando y sin poner atención; lo cual obstaculiza el que los pequeños comprendan o logren entender lo que se les dice por hablar al mismo tiempo y no saber escuchar.

En el presente trabajo mencionan algunas actividades, que han favorecido a través del juego el lenguaje oral de los pequeños.

Desde luego que he considerado el juego como metodología didáctica para favorecer las competencias en el lenguaje oral de acuerdo al Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación, explicito en le PEP 2004.

La indagatoria se propone como un espacio novedoso y, con ello, mis alumnos han adquirido confianza y seguridad para expresarse, así, como para escuchar, pedir la palabra y esperar turno, a su vez, asumir las reglas del juego.

El objetivo principal del trabajo consiste en estimular el interés del lenguaje oral para expresarse con seguridad y confianza, saber escuchar, esperar turno para pedir la palabra.

El trabajo se ha estructurado por bloques; el primer bloque aborda el contexto social, historia de Chimalhuacán, aspecto económico, político, social donde se ubica el Jardín de niños “Francisco González Bocanegra” así como algunas gráficas.

El segundo bloque el marco teórico de acuerdo a las teorías de Ausubel, Bruner, Piaget y Vygotsky en cuanto a la teoría constructivista y la relación del PEP 04.

En el tercer bloque analizamos el programa de educación preescolar; fundamentación, propósitos, principios pedagógicos, el campo formativo lenguaje y comunicación.

En el cuarto bloque: el juego como una de las principales actividades propias de la niñez, probadas para favorecer competencias en el lenguaje oral del nivel preescolar.

Apartado I
Contexto Situacional

1.1 Breve historia De Chimalhuacán

“Historia de Chimalhuacán viene del náhuatl Chimal, apócope de chimalli, que significa “escudo o rodela” Hua, partícula posesiva y can, “lugar” y significa “ lugar de escudo o rodela”.

La palabra Atenco, del náhuatl también se compone por: A, “agua”, tetli, “labio” y co, “lugar” y que significa “a la orilla del agua”



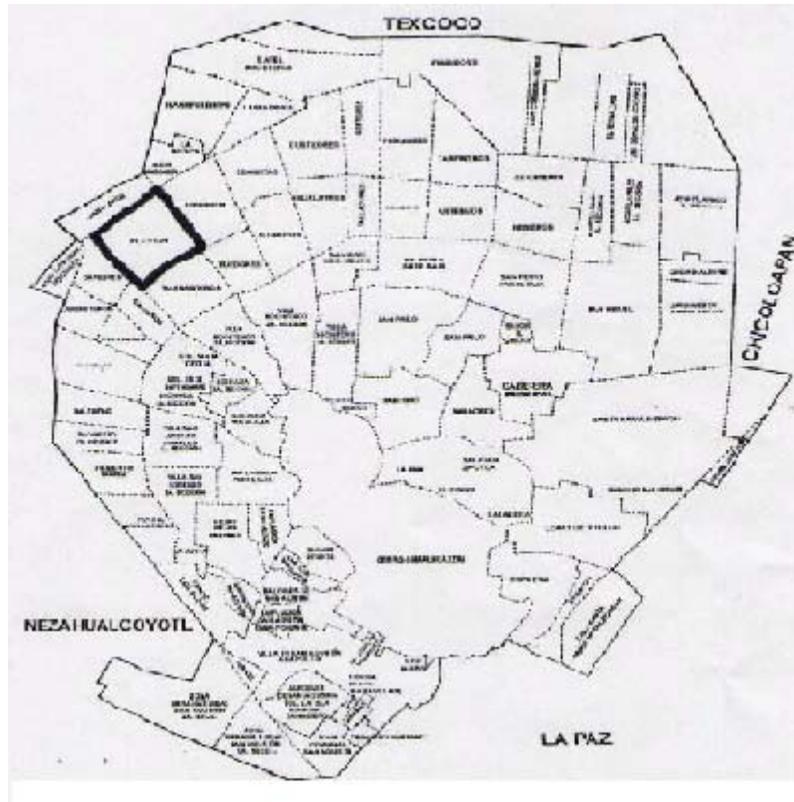
Por lo tanto, el jeroglífico de Chimalhuacán, se ha adoptado como escudo del mismo. Está tomado originalmente del mapa Quinatzin. Actualmente aparece representado como una forma geometrizada, que consiste en dos triángulos, de los cuales, el exterior tiene vértices redondeadas, lo que constituye la rodela, son tres formas de tipo elíptico, en cuyo centro se aprecian cuatro círculos simétricamente dispuestos.

Chimalhuacán fue fundado como señorío, con todas sus características en la época... siendo considerada como República de Indios con sede en el pueblo principal al que se le llamó “Cabecera”, a esta República estaban sujetos algunos pueblos y barrios con sus cabildos, bajo la autoridad del gobernador.”¹

¹ Enciclopedia de los Municipios de México, Estado de México, 2005 Instituto Nacional para el Federalismo y el Desempeño Municipal

CHIMALHUACÁN – ATENCO

DIVISIÓN POLÍTICA



1.2 Aspecto Económico

Las principales actividades económicas que se desarrollan en el municipio de Chimalhuacán, conforme a los distintos sectores productivos son:

- **Agricultura:** Del total del territorio solamente, el 27% de la superficie se destina a esta actividad, hay tierras de riego temporal. El maíz y frijol constituyen los cultivos fundamentales; otros en pequeñas proporciones en las áreas de riego, son alfalfa, lechuga, calabaza, zanahoria, rábano, acelgas, entre otras.

- **Ganadería:** Afortunadamente, aún subsiste la crianza de animales de diferentes especies, una que otra granja avícola de cierta importancia y algunos establos lecheros.
- **Minería:** El lomerío del cerro de Chimalhuacán, se encuentra provisto de materiales útiles para la construcción como tepetate y tezontle, del que hay rojo y negro.
- **Industria:** Se registra escasa actividad industrial, contándose con pequeñas empresas, como fábricas que producen tabicón y tubos de concreto, láminas de cartón, estopa, hilados, fibras y tejido en general. Velas, figuras de resina, artículos de plástico, poliductos y sus derivados, sombreros de fieltro, molienda de nixtamal, elaboración de tortilla y estructuras metálicas.
- **Abasto:** El establecimiento de mercados no ha logrado un desarrollo a la medida de las necesidades de los consumidores, ya que se erigen en áreas insuficientes, son insalubres y su oferta está reducida a productos elementales. En esta región se cuenta con 47 mercados públicos.

Los 5,104 pequeños comercios establecidos, en su mayoría son tiendas de abarrotes, verdulerías, tortillerías y expendios de pan.

Atractivos Culturales Y Turístico

- Monumentos Históricos.

Existe una zona arqueológica denominada “los pochones”, en donde se encuentran vestigios de nuestras culturas prehispánicas, pertenecientes al periodo preclásico mexicana. Estas, consisten en una pirámide con tres plataformas, un juego de pelota y una serpiente de piedra.

Arquería de la Plaza Cívica en el Barrio de San Lorenzo Chimalco, construida con la maestría y exquisitez de los canteros de este municipio. Casco del Rancho, ahora fraccionamiento, “El Molino” que data de la época colonial.

De la época actual, se puede admirar el tallado directo en piedra que con maestría realizan los canteros de este lugar, herencia tolteca que se transforma en fuentes, columnas, dinteles, cárcamos, y demás producciones ornamentales o utilitarias como son molcajetes o metates hasta grandiosos monumentos realizados en diferentes materiales pétreos como son el recinto, la piedra volcánica, xiluca, basalto, Pachuca y otras. También se trabaja el mármol.

Museos.

La Casa de la Cultura de Chimalhuacán constituye un espacio de desarrollo cultural muy importante dentro del municipio, fue inaugurada el 3 de diciembre de 1987. Está dotada con espacios para biblioteca, auditorio y talleres. Una hermosa fuente de cantera da la bienvenida a los visitantes.

Fiestas, Danzas Y Tradiciones

El Municipio se identifica por las fiestas de carnaval, que se celebran previamente a la cuaresma y datan de la segunda mitad del siglo XIX.

También es de gran relevancia la fiesta del Rosario, en la cabecera municipal se celebra el 7 de octubre, en honor de la virgen del Rosario.

Música:

La sensibilidad musical de este lugar, ha hecho posible la existencia de varias bandas y orquestas. Sus integrantes, transmiten de generación a generación el conocimiento de la música.

Artesanías

Los productos ornamentales, hechos de piedra, constituyen un atractivo para todos aquellos que quieren tener desde un molcajete con el diseño y labrado que gusten, ceniceros, bases de mesas, columnas, fuentes, imágenes, monumentos, etc.

Gastronomía

Pato silvestre en diferentes formas: barbacoa, caldillo o al lodo, la barbacoa de borrego, mole de pollo o guajolote, mole, arroz, tamales, guacamole, salsa verde, etc.

Centros Turísticos:

Zona arqueológica y monumentos: se han identificado por lo menos tres zonas arqueológicas, que pertenecen a distintas etapas de ocupación “los pochotes” ubicada en la cabecera municipal, es el único sitio arqueológico, que esta abierto al público; data del preclásico superior, con la serpiente de piedra, que representa la xiuhtcoatl (serpiente de fuego) y el anillo marcador del juego ritual de pelota; son algunas de las piezas más grandes y mejor conservadas.

El templo de Santo Domingo de Guzmán en 1559, se fundó considerando como “cabecera de doctrina”.

El palacio municipal; primer edificio que albergó a las autoridades municipales a partir de 1842. Los detalles en piedra negra tallada por artesanos de xochiaca

1.3 Aspecto Político

Cabecera municipal: Santa María Chimalhuacán, los barrios de Xochitenco, Xochiaca, San Lorenzo.

El ayuntamiento está integrado por:

Presidente Municipal

3 Síndicos

16 regidores

1 Secretario

La administración, opera a partir de la reforma del Artículo 115 de la constitución General de la República, lo que le permite impulsar y fortalecer su gestión, bajo una integración de cabildo, como autoridad máxima.

Se tiene también, una Secretaría de Ayuntamiento, para el despacho de los asuntos administrativos, así como de las funciones del Presidente; treinta y seis direcciones, para auxilio, consulta y desarrollo de sus actividades; organismos descentralizados del Desarrollo Integral de la Familia (DIF); AGUA POTABLE, Alcantarillado y Saneamiento (ODAPAS), así como diez comités, tres consejos, dos comisiones y un instituto como órganos de servicio social y atención.

Autoridades Auxiliares

Existen treinta y tres delegaciones, distribuidas en el municipio y, un consejo de participación ciudadana por cada localidad.

1.4 Aspecto Social

La educación al interior del municipio de Chimalhuacán, en forma paulatina se ha multiplicado la oferta educativa, así como las modalidades e instalaciones.

Actualmente, la población puede acceder a la educación desde el nivel preescolar hasta el medio superior o en su defecto, hasta el profesional medio. Se carece de universidades, para cursar este nivel, los estudiantes deben trasladarse a las ciudades próximas como Texcoco, Nezahualcóyotl, México, Toluca.

En todos los niveles señalados existen planteles de sostenimiento particular y estatal.

Salud

La atención médica para la población se ofrece a través de diez clínicas y centros de salud dependientes, dos de Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) en donde el servicio es para los afiliados y ocho al Instituto de Salud del Estado de México (ISEM).

Los principales servicios que presta éste, son de consulta externa contando además con un hospital que da servicio las veinticuatro horas sin exigir requisito alguno para la hospitalización. Existen algunos hospitales y consultorios médicos de sostenimiento particular.

Abasto

El suministro comercial, se satisface a través de 47 mercados públicos, distribuidos en el municipio.

Deporte

Se cuenta actualmente con cinco unidades deportivas, entre las que se encuentra “ La Lagunilla”, ubicada en Santa María Nativitas, “San Agustín” en San Agustín, “Herreros”, dentro de la delegación artesanos, “Las Flores”, en Saraperos y “El Pípila”.

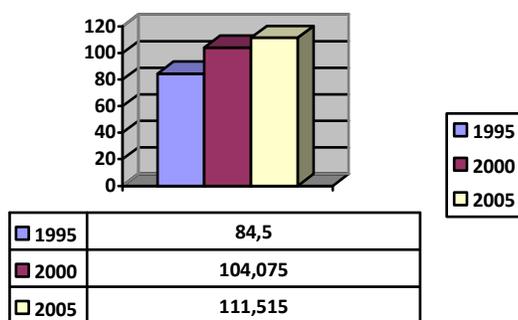
Todas ellas cuentan con canchas de fútbol, basquetbol, voleibol. También se cuenta con 22 módulos deportivos; con frontones y otros centros deportivos particulares, existen también 29 organizaciones, ligas y clubes dedicados a la difusión del deporte.

Los jardines o plazas, pequeñas o grandes, se encuentran en cada barrio constituyen las áreas de recreación. El Jardín Zaragoza, es uno de los preferidos por su belleza y céntrica ubicación.

Vivienda

Con base al Censo de Población y Vivienda de 1995, existían en el municipio 84,500 viviendas, en una superficie aproximada de 2,871.60 hectáreas. El de ocupantes por vivienda es de 4.87 personas.

Gráfica De Vivienda



La vivienda de tipo particular y fija, predomina sobre el tipo de vivienda colectiva, alcanzando esta última, un centésimo del total de población.

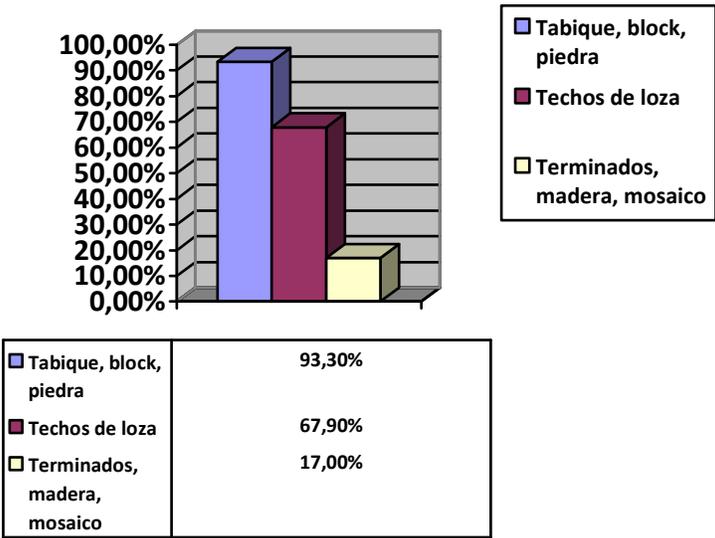
Con el paso del tiempo, las condiciones de la vivienda han mejorado en la medida que lo permiten, las condiciones socioeconómicas de la población y considerando que existe un constante incremento poblacional.

Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el INEGI, hasta entonces existían

en el municipio 104,075 viviendas en las cuales, en promedio habitaban 4.70 personas en cada una.

Los materiales principalmente utilizados para la construcción de las paredes son el tabique, block, piedra o cemento, llegando a cubrir el 93.3% del total. Los techos también se han ido construyendo con mayor calidad los de loza alcanzan 67.9% de las viviendas y el uso de terminados con madera, mosaico y ortos recubrimientos, han llegado al 17% en contraste con el 3.5% que existía en 1980.

Gráfica de tipo de construcción



De acuerdo a los resultados que presento el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, el municipio cuenta con un total de 111,515 viviendas de las cuales 98,668 son particulares.

Servicios Públicos

La cobertura de los principales servicios públicos de acuerdo a los datos del Censo de Población y Vivienda 1995 es:

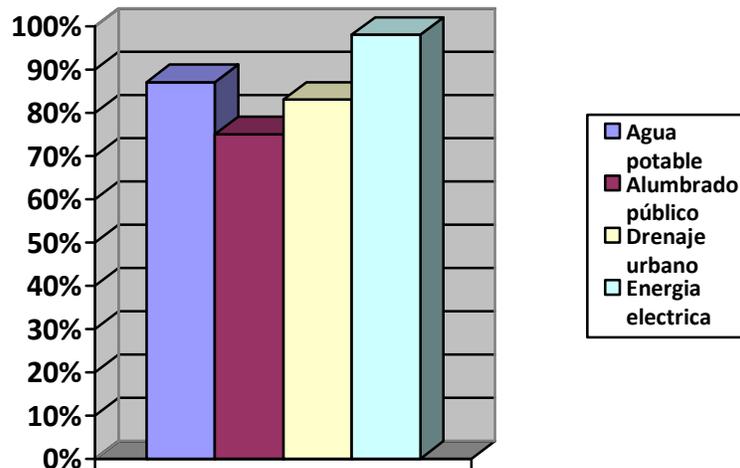
Agua Potable 87%

Alumbrado Público 75%

Drenaje Urbano 83%

Energía Eléctrica 98%

Gráfica de servicios públicos

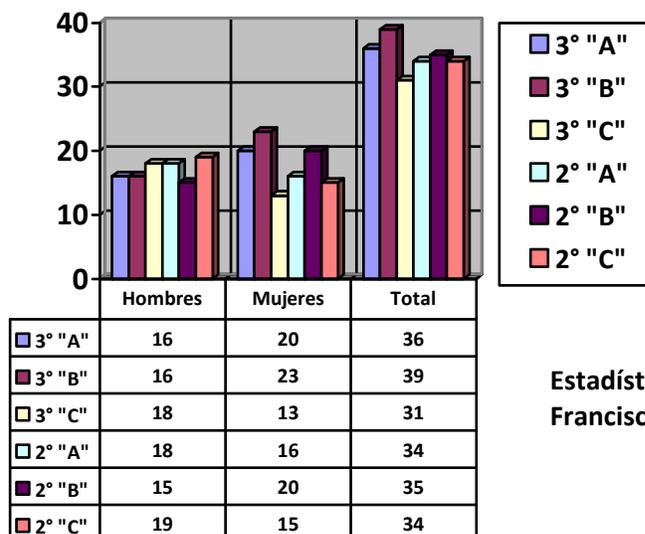


| | |
|---------------------|-----|
| ■ Agua potable | 87% |
| ■ Alumbrado público | 75% |
| ■ Drenaje urbano | 83% |
| ■ Energía eléctrica | 98% |

1.5 Jardín De Niños “Francisco González Bocanegra”

Jardín De Niños “Francisco González Bocanegra”, Centro de trabajo 15DJN1074 G, Zona escolar 22, Sector 17 perteneciente al municipio de Chimalhuacán, ubicado en calle Atl s/n Barrio de Plateros; con un horario de 9:00 hrs. a 12:00 hrs. Cuenta con ocho aulas escolares, bodega, intendencia, dirección, cocina, sanitarios para niños y niñas, salón de usos múltiples, tres patios, chapoteadero, resbaladilla, 2 columpios, pasa manos así como materiales para realizar actividades de educación física.

Seis de los salones son utilizados ya que hay tres grupos de segundo grado y tres de tercer grado, cada grupo está integrado de 31 a 39 alumnos, teniendo el mobiliario necesario, el grupo de 3° “A” que está a mi cargo consta de 20 niñas y 16 niños con un total de 36 niños.



Estadística del Jardín de Niños
Francisco González Bocanegra

Las otras dos aulas, una esta prestada como oficina de zona escolar y, la otra, la ocupan los señores que cuidan el plantel personal.

El personal que laboramos somos seis educadoras, una directora, una trabajadora manual, la supervisora y dos asistentes.

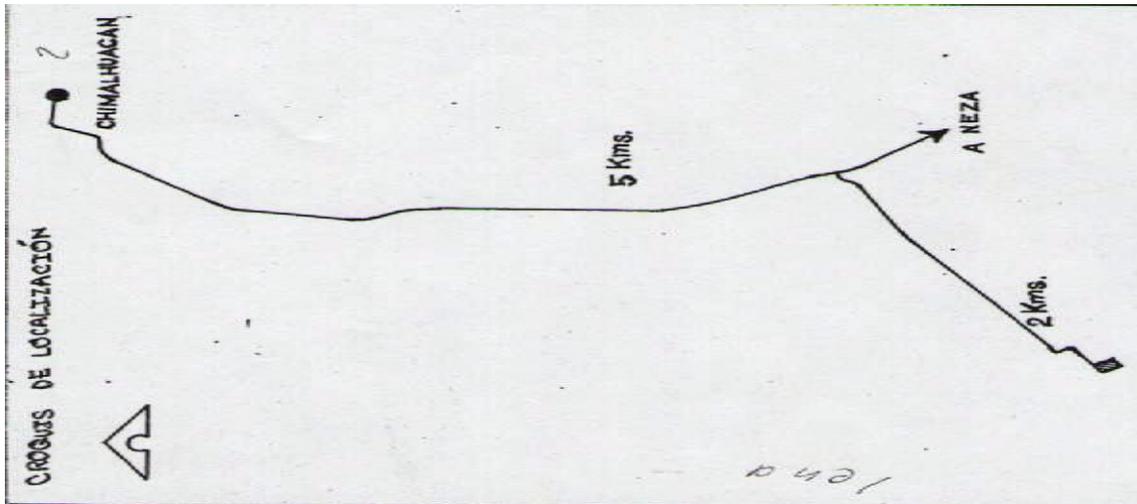
Teniendo el personal la formación y preparación para atender a los educandos, sin olvidar el compromiso y asistiendo a cursos de actualización en beneficio de la niñez preescolar.

Cada docente de acuerdo al interés y necesidades de sus alumnos selecciona y busca las estrategias adecuadas para potencializar sus competencias de acuerdo a los diferentes campos formativos.

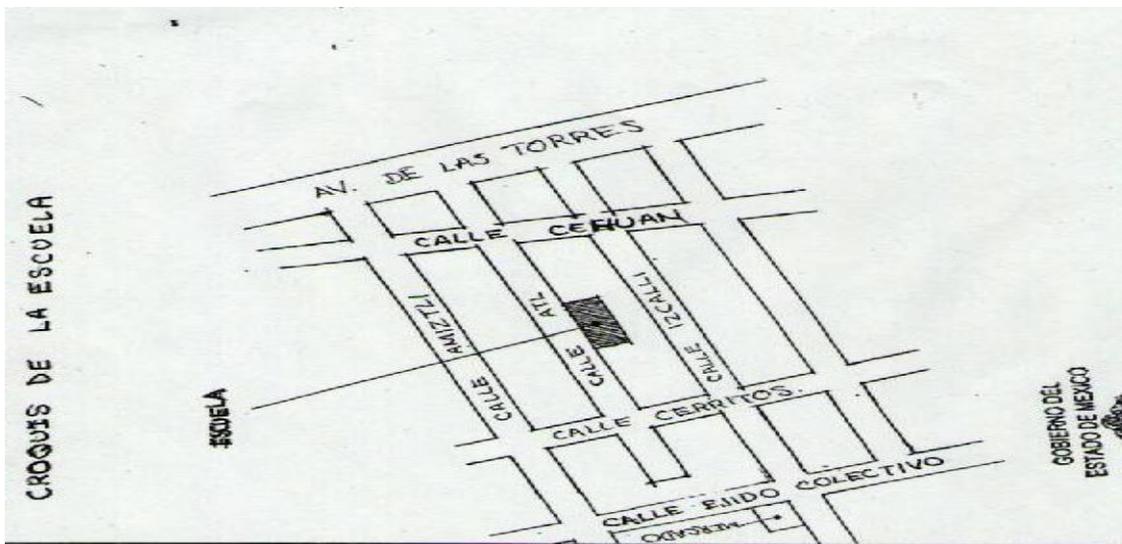
Ya que como se sabe en la educación preescolar, particularmente el lenguaje oral tiene la más alta prioridad, pues es mediante el habla como los niños logran comunicar lo que saben piensan, saben, suponen, viven, sienten y desean, así como conocer a los demás e interactuar con ellos.

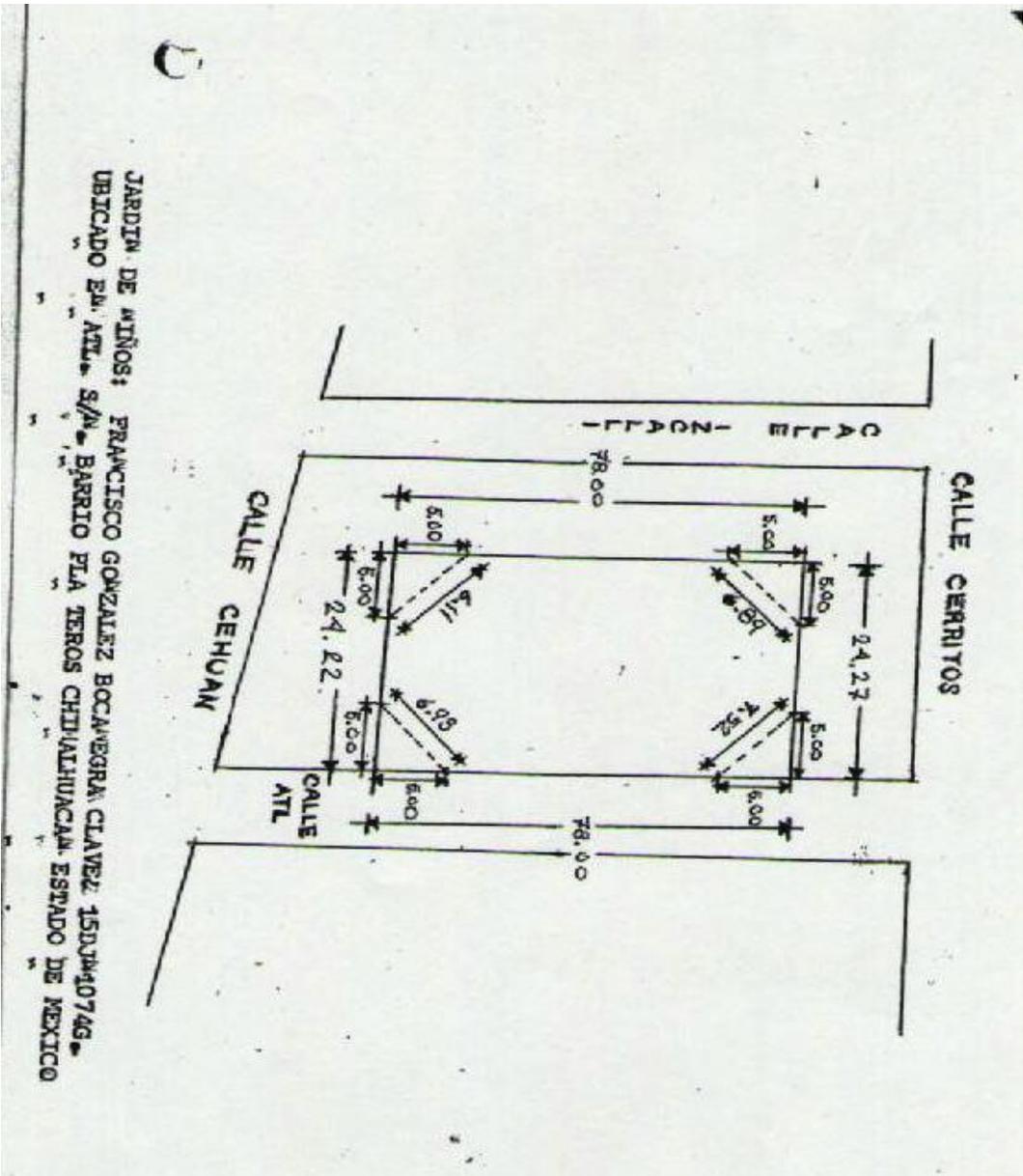
Expresarse por medio de la palabra, es una necesidad de los niños; abre las oportunidades para que hablen, aprendan a utilizar nuevas palabras y expresiones y logren construir ideas más completas y coherentes, es tarea de la escuela.

Es evidente que sus formas de expresión, no solo muestran un vocabulario reducido, sino timidez e inhibición para expresarse y relacionarse con los demás, no necesariamente porque tengan problemas de lenguaje, sino porque carecen de un ambiente estimulante para el desarrollo de las capacidades de expresión. Por lo tanto, el juego como una herramienta para favorecer el lenguaje oral, ya que es una de las actividades más agradables y que trae momentos de alegría a nuestra vida.



Croquis De Localización





JARDIN DE NIÑOS: FRANCISCO GONZALEZ BOCAWEGRA CLAVE: 15DUJ40743
 UBICADO EN: ATL. S/N. BARRIO PLA TEROS CHIHUAHUACA ESTADO DE MEXICO

Ubicación De La Escuela



Plantel



Aulas



Aulas



Aula de 3° "A"



Intendencia



Sanitarios



Sanitarios



Salón De Usos Múltiples



Área de Juegos



Chapoteadero

Apartado II Sustento Teórico

2. 1 El Constructivismo²

El constructivismo nace con la pretensión de dar cuenta de la forma cómo se origina y cómo se modifica el conocimiento, “sostiene pues que el niño construye su peculiar modo de pensar, de conocer, de un modo activo, como resultado de interacción ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno”³.

El constructivismo plantea que cada alumno estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único, conectado cada nuevo hecho, experiencia o entendimiento en una estructura que crece de manera subjetiva y que lleva al aprendiz a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo.

Del mismo modo el aprendizaje como un proceso en el cual se sucede la modificación de significados de manera interna, producido intencionalmente por el individuo como resultado de la interacción entre la información procedente del medio y el sujeto activo.

En el paradigma constructivista, el alumno es quien aprende involucrándose con otros estudiantes durante el proceso de construcción del conocimiento (construcción social), tomando la retroalimentación como un factor fundamental en la adquisición final de contenidos.

Por lo tanto, el constructivismo es un proceso de construcción de conocimiento a partir de diferentes ideas, mismas que en forma sintética apuntamos a continuación:

² De hecho, no es solo un constructivismo, sino en plural, constructivismos; mismos que han asociado en un solo rubro con el fin de hacerlos mas accesibles al ámbito educacional.

³ Diccionario de las ciencias de la educación pag. 314

El constructivismo, como modelo de aprendizaje, enlaza con principios esbozados al considerar el paradigma cognitivo, en mayor medida, y el ecológico-contextual, en segunda instancia.

Sin embargo, los principios constructivistas están ya presentes en las tradiciones educativas de occidente⁴: “el constructivismo tiene un largo pasado en la tradición occidental... Ese pasado se remontaría a filósofos como Platón y especialmente Kant, y en nuestro siglo vendría de la mano de la psicología europea de entreguerras (Piaget, Vygotsky, la Gestalt, etcétera)”.

Siendo esto así, porque existen “diversas teorías, tanto en el ámbito de estudio de los procesos psicológicos como en el ámbito de estudio de los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje, que comparten principios o postulados constructivistas y que coinciden en señalar que el desarrollo y el aprendizaje humanos son básicamente el resultado de un proceso de construcción, que el hecho humano no puede entenderse como el despliegue de un programa inscrito en el código genético ni tampoco como el resultado de una acumulación y absorción de experiencias”⁵.

Resulta, por tanto, apreciable una disparidad de teorías y modelos que, compartiendo descripciones constructivistas, aportan una particular explicación. Tal es el caso de autores como los referidos más arriba por Pozo, además de Wallon, Ausubel, Bruner y los asociados al procesamiento de la información.

⁴ Pozo, J.I. (1990). Una nueva forma de aprender. *Cuadernos de Pedagogía*, 180, 24-27.

⁵ Coll, C. (1991). Concepción constructivista y planteamiento curricular. *Cuadernos de Pedagogía*, 188, 8-11.

Considerando los resultados de estudios precedentes, Gómez Granell y Coll⁶ señalan que “el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual. la información externa, es interpretada y reinterpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes”; además de subrayar el protagonismo de este modelo como marco teórico y metodológico de la Reforma Educativa de nuestro país.

No obstante, la pujanza del marco constructivista puede desencadenar en su configuración excesivamente flexible y omnicomprensiva (como un saco sin fondo en el que cabe todo); por lo que resulta recomendable rescatar las ideas precursoras. Piaget, al que se debe buena parte de los antecedentes del constructivismo, perfila algunas circunstancias:

- Antes que el empirismo y el asociacionismo, sujeto y objeto de conocimiento establecen relaciones dinámicas; fundamentalmente, por la interpretación que el sujeto efectúa de las informaciones recibidas.

- El principio de actividad no es válido “per se”, sino que construir conocimientos es un proceso complejo de construcciones y reconstrucciones a la luz de los conocimientos previos de los que se dispone.

- Precisamente por lo anterior, el protagonista de las construcciones es el propio sujeto, que pone en juego su actividad mental, sus necesidades. Gómez Granell y

⁶ Gómez, C. y Coll, C. (1994). De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo. *Cuadernos de Pedagogía*, 221, 8-10.

Coll⁷, después de considerar estos principios directrices, describen dos limitaciones importantes: la escasa atención a los contenidos específicos, subordinados a las grandes estructuras y operaciones identificadas por Piaget; y la insuficiente relevancia de la mediación social en la relación activa, e individual, entre sujeto y objeto de conocimiento, motivada -casi en exclusiva- por necesidades internas de la mente. Situación que nos permite recuperar la aproximación de elementos cognitivos y contextuales, tal como apuntábamos más arriba.

Esto es, “no es posible separar los aspectos cognitivos, emocionales y sociales presentes en el contexto en el que se actúa”, aunado la dimensión individual y la social en los procesos de cambio cognitivo; además de reconocerse que las personas construyen sus conocimientos, o le dan utilidad, en función de los contextos. La escuela, por esto mismo, es un entorno singular en el que se verifican procesos de aprendizaje con determinaciones y metas propias, y donde resultan necesarias las interacciones (alumnos, profesores, contenidos).

Como quiera que el constructivismo esté directamente vinculado a la consideración significativa y funcional de los aprendizajes y, esto último, a la entidad de los conocimientos previos, se repasarán tales aspectos en los apartados que siguen.

⁷ Ob. Cit. De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo. *Cuadernos de Pedagogía*, 221, 8-10.

➤ EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El aprendizaje significativo es el principal argumento que fundamenta las concepciones constructivistas. Ausubel⁸ puede considerarse como el autor que sistematizó su naturaleza, a partir del establecimiento de vínculos, identificados y no arbitrarios, entre el nuevo contenido -el objeto de aprendizaje- y lo que ya se sabe -los conocimientos previos que se mantienen en la estructura cognitiva de los sujetos que aprenden-.

Se trata, por tanto, de atribuir significado a lo que tiene que aprenderse, precisamente en función de lo que ya se conoce. De ahí, la reelaboración, reinterpretación o mejora -la progresiva construcción- de los esquemas de conocimiento disponibles.

Estos esquemas no se limitan a asimilar la nueva información, sino que el aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, con los que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativamente⁹

Se introduce ya la funcionalidad y, aunque volveremos después, conviene identificarla como la potencialidad del aprendizaje para su uso efectivo en la solución de un problema determinado, dada situación concreta; además de hacerse extensiva esa capacidad de lo aprendido para acometer nuevas situaciones y lograr, así, nuevos aprendizajes.

⁸ Ausubel, D.P., Novak, J.D. y Hanesian, H. (1.976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Nueva York: Holt, Rinehart y Winston. (Trad. cast. de M. Sandoval: *Psicología Educativa*. México: Trillas, 1.983).

⁹ Coll y Solé, 1989

En esta perspectiva, la posibilidad de aprender se encuentra en relación directa a la cantidad y calidad de los aprendizajes previos realizados y a las conexiones que se establecen entre ellos.

En contraste con la repetición (aprendizaje repetitivo) y con la memoria mecánica. La memoria comprensiva supone que “un nuevo conocimiento llega a anclarse en un esquema de conocimiento, pasando a formar parte de él, ya no se pierde y puede recuperarse cuando sea necesario... La información que retenemos casi por mera repetición no llega a conectarse con nuestra estructura mental y se pierde”¹⁰.

Reuniendo memoria comprensiva y funcionalidad, puede afirmarse que la memoria comprensiva es la mejor garantía para la funcionalidad de los aprendizajes. Pero, ¿cuales son las condiciones que facilitan la adquisición de aprendizajes significativos?. Coll y Solé ¹¹ sugieren algunos:

- Carácter significativo del material que se aprende, en su estructura interna, coherencia, presentación... “Cuando no es así, la tarea de atribuir significado se dificulta enormemente y en muchas ocasiones se bloquea, optándose entonces por aprender de una forma mecánica y repetitiva ese contenido cuyas características hacen imposible abordarlo de otro modo”¹².

- Necesidad de que el alumno disponga de un bagaje fundamental para realizar la atribución de significados propia del aprendizaje significativo. Esto es, disponer de conocimientos previos relevantes para adquirir nuevos aprendizajes.

¹⁰ Martín. E. (1991). Vocabulario psicológico de la Reforma. *Cuadernos de Pedagogía*, 188, 36-37.

¹¹ Coll, C. y otros (1993). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Grao.

¹² COLL, César y otros : El Constructivismo en el Aula. Biblioteca de Aula. Cap. 1 : Los Profesores y la Concepción Constructivista. . Barcelona, España,1995.

Actitudes favorables a la realización de aprendizajes significativos: la motivación es un requisito indispensable para activar procesos tan complejos como los que necesitan las construcciones (seleccionar esquemas de conocimientos previos, aplicarlos a la nueva situación, revisarlos, modificarlos, reestructuraciones, nuevas relaciones, considerar su adecuación).

Esto es, la descripción de los procesos de enseñanza-aprendizaje supera la relación casi directa entre métodos de enseñanza utilizados y resultados obtenidos por los alumnos; para primar la construcción activa –la actividad mental, los procesos de pensamiento- de los sujetos, a partir de un proceso de atribución de significados que se activa por los conocimientos previos disponibles.

Precisamente la importancia de estas experiencias y conceptos previos subordina también otra concepción habitual en las situaciones educativas: la madurez para los aprendizajes en función casi exclusiva del desarrollo evolutivo.

Como tampoco ha de entenderse la verificación de aprendizajes significativos con un carácter absoluto: los contenidos adquiridos pueden completarse, perfeccionarse, sucesivamente, en función de nuevas relaciones que redunden en su funcionalidad.

De la misma forma, la dimensión individual -supuestamente más próxima a la naturaleza del proceso de construcción de aprendizajes significativos- tiene que conjugarse con aquella otra social o cultural, producto del encaje de los aprendizajes en un contexto educativo, que tiene sus formas culturales, y de las interacciones que los producen con relevancia del papel del profesor.

La función del profesor, por tanto, se define como la ayuda o mediación para que los alumnos, finalmente, desarrollen las construcciones en función de las intenciones educativas.

Se aludía antes, también, a la motivación ¹³ y es interesante referir la importancia de que los alumnos encuentren “sentido” a las tareas que se les proponen; circunstancia que, además de otros factores, depende “de cómo se le presenta la situación educativa, del grado en que le resulta atractiva, del interés que puede despertarle y que lleva en definitiva a implicarse activamente en un proceso de atribución de significados”

El juego (sobre todo, en los primeros ciclos), los enfoques globalizadores y la metodología de proyectos pueden resultar recursos eficaces para conseguir motivaciones. Además de esto, el aprendizaje significativo¹⁴ debe procurar “distancias óptimas” entre lo que el alumno sabe y lo que se le presenta como nuevo; de tal forma que ni resulte tan amplia como para invalidar relaciones significativas con los conocimientos previos (bloqueos, memorización), ni tan menguada como para desmotivar las tareas al no experimentar ninguna necesidad de revisar experiencias previas.

Empeño que exige una cuidada planificación: objetivos y contenidos, competencia de los alumnos (diagnóstico inicial), metodologías. Y la interacción educativa, entonces, debe contribuir a “la seguridad y a la formación de una auto imagen ajustada y positiva en los alumnos”, en un marco de aceptación, confianza mutua y respeto:

¹³ Coll, C. y otros (1993). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Grao.

¹⁴ ZABALA VIDIELA, Antoni : La Práctica Educativa. Cómo enseñar. *Las secuencias didácticas y las secuencias de contenido*. Colección El Lápiz, Barcelona, España, 1995.

“En términos generales, esta intervención es aquella que reta a los alumnos pero les ofrece recursos para superarse; la que les interroga pero les ayuda a responder; la que tiene en cuenta sus capacidades pero no para acomodarse a ellas, sino para hacerlas avanzar”. Coll y Solé¹⁵ avalan, para la calidad de esta interacción, el recurso a la observación sistemática y la plasticidad: con la primera, el profesor puede adoptar decisiones; y, con la plasticidad, adoptar intervenciones “contingentes” en función de los obstáculos o avances que manifiesten los alumnos en sus procesos de construcción conjunta de significados.

➤ LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS.

Aunque ligeramente buenas, serán algunas consideraciones sobre los conocimientos previos, una vez determinada su importancia como primer eslabón del aprendizaje significativo. Pozo, Limón y Sanz¹⁶ destacan, reconociendo su diversidad en función de distintas variables, algunas características definitorias de los conocimientos previos:

- Son “construcciones personales” de los alumnos, que “han sido elaborados de modo más o menos espontáneo en su interacción cotidiana con el mundo”; muchos de ellos, antes que la propia instrucción.
- Aunque puedan ser “incoherentes desde el punto de vista científico”, no lo son desde la perspectiva de los alumnos; que pueden anticipar, con ellos, fenómenos cotidianos.
- Son “bastante estables y resistentes al cambio”, perdurando hasta niveles superiores de la enseñanza o en la edad adulta. Incluso puede sostenerse una “similitud histórica” que trasciende el tiempo y hace que se compartan

¹⁵ Ob. Cit. Coll y otros

¹⁶ En otros

determinadas construcciones por personas de muy diversas características y épocas.

- Los conocimientos previos tienen un “carácter implícito” frente a los conceptos explícitos de la ciencia; circunstancia que condiciona las metodologías para ponerlos en juego, propiciando la toma de conciencia de los alumnos con respecto a sus propias ideas previas, para que, una vez explícitas, puedan completarse o modificarse.

Estos conocimientos “buscan la utilidad” más que la “verdad”, en sintonía con una de las características antes enunciada. “Los conocimientos previos de los alumnos sobre el movimiento de los objetos sirven para mover con más eficacia los objetos. Los conocimientos escolares sobre el mismo tema sirven, en cambio, para describir leyes generales sobre el movimiento de los objetos y no necesariamente para moverlos mejor”.

Circunstancia que justifica la persistencia, en el tiempo, de muchos conocimientos previos intuitivos, a pesar de las enseñanzas recibidas en otro sentido. “Esta persistencia de las ideas previas se explica en parte porque su dominio de aplicación no se corresponde con el de los conocimientos adquiridos mediante el aprendizaje escolar”. Interesa, por ello, que los aprendizajes escolares se verifiquen con el uso de contextos y situaciones educativas próximas a la vida cotidiana de los alumnos, a la especificidad de sus conocimientos previos, y que procuren la utilidad además de la “verdad”.

Si estas son características capaces de identificar la naturaleza de los conocimientos previos, su origen también merece alguna atención. Desde la pujanza de lo perceptivo, el uso de razonamientos causales simples, la influencia cultural y social, hasta el lenguaje y los medios de comunicación, tendrían aquí

buena parte de las cuotas de responsabilidad. Pozo y otros reúnen, también, esta diversidad de orígenes en tres grupos de concepciones que interactúan:

-Concepciones espontáneas: que dan significado a las actividades cotidianas y aplican una inferencia causal a los datos recogidos del mundo natural mediante procesos sensoriales y perceptivos.

-Concepciones inducidas: antes que del propio alumno, estas concepciones son propias del entorno social. La cultura y sus creencias serían el ámbito propio para definirlas, dado que el sistema educativo no es el único vehículo por el que se transmiten.

-Concepciones analógicas: propias de áreas de conocimiento para las que los alumnos no disponen de ideas específicas y activas, por analogía, otra concepción posiblemente válida para atribuir significado a los nuevos objetos de aprendizaje. “Cuanto menor sea la conexión de un dominio con la vida cotidiana mayor será la probabilidad de que el alumno carezca de ideas específicas al respecto. De esta forma, la comprensión debe basarse en sugerencias por la enseñanza”.

Como se adelantaba, estas concepciones se interrelacionan con frecuencia, aunque cada una de ellas sea más explicativa en algunos supuestos: la espontaneidad en el conocimiento del mundo natural, la inducción en el caso del mundo social, y las analogías en áreas o espacios de conocimiento que no disponen de ideas previas significativas¹⁷.

¹⁷ FLOREZ, Ochoa : Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Cap. 13 : *Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos*. Edit. MCGRAW-HILL, Colombia, 1994

Igualmente, la particular naturaleza de las concepciones alude a su grado de consistencia y coherencia y, por esto misma, a la facilidad o no para conseguir modificaciones o cambios de las mismas. Porque, no pocas veces, coexisten el “conocimiento académico” y el “conocimiento personal”: “el conocimiento escolar o académico es utilizado por los alumnos sólo en situaciones académicas (tareas escolares, evaluaciones, etc.) mientras que para comprender el mundo que les rodea siguen utilizando su conocimiento personal”; siendo necesario que el aprendizaje, como “proceso de cambio”, concilie ambos tipos de conocimiento con el concurso de la didáctica. Y, en este ámbito, la apelación a referencias del mundo cotidiano y la activación, evaluación y modificación de los conocimientos previos, son objetivos prioritarios.

➤ LA FUNCIONALIDAD DE LOS APRENDIZAJES.

Para analizar la naturaleza funcional de los aprendizajes, Gómez y Mauri¹⁸ anticipan algunas circunstancias ya comentadas aquí: la diferenciación entre vida “escolar” y vida “real” de los alumnos, como si fuera posible separarlas con nitidez; la separación entre etapa educativa y etapa pos educativa en unas situaciones que exigen, cada día más, la educación permanente; y la distinción entre saberes que son propios para ser enseñados por la escuela y aquellos otros que van más allá de los requisitos formales.

La conjunción entre el conocimiento académico y el personal, antes sugerida, se justifica también por estas autoras: “la apropiación de saberes culturalmente establecidos -cultos y/o científicos- por parte del alumno no puede considerarse como un proceso contrario a la elaboración de los saberes personales por parte de éste ya que, en el seno de una cultura establecida, la elaboración del conocimiento personal progresa por las oportunidades (que surgen y que son

¹⁸ Gómez, I. y Mauri, T. (1991). La funcionalidad del aprendizaje en el aula y su evaluación. *Cuadernos de Pedagogía*, 188, 28-32.

ofrecidas) de contrastar los propios conocimientos con los que están establecidos y culturalmente validados”.

Considerando ya la funcionalidad, transferencia y utilidad de los aprendizajes, parece oportuno identificar dos grandes encuadres para acometerla:

- La perspectiva asociacionista, después de identificar requisitos mínimos para que las transferencias resulten eficaces. Leer, escribir y las “cuatro reglas”, por referir ejemplos idiosincrásicos, son actividades significativas que se desmenuzan en jerarquías de aprendizaje y habilidades básicas, con una enseñanza sistemática capaz de producir transferencias. Si bien, esta circunstancia se facilita por la similitud entre tareas y la esperanza de que las habilidades puedan ser empleadas en situaciones diferentes.

-La necesidad de implicar diferentes procesos psicológicos de naturaleza individual y social; de tal manera que la experiencia no influye interactuando por lo que dos tareas tienen de semejante, sino construyendo nuevas relaciones que modifiquen la estructura de los conocimientos. A la vez, se subraya la importancia del contexto en la atribución de significados de todo proceso de aprendizaje, antes que la aplicación mecánica de lo aprendido o que la sistematización y el ordenamiento jerárquico de habilidades para conseguir transferencias desvinculadas de la realidad: Por ejemplo, por mucho que la escritura y la costura o la manipulación de instrumentos varios tengan aparentemente mucho en común debido a la implicación de habilidades motoras que exigen la coordinación óculo-manual en todas ellas, son actividades diferentes con fines diversos también.

El perfeccionamiento de habilidades motoras fuera del contexto propio de las citadas actividades no puede asegurar el progreso o la facilitación de cada una de ellas

Lo hemos apuntado ya, pero hay que reiterar que la funcionalidad del aprendizaje depende sobremanera de la implicación del sujeto en el proceso; de tal manera que resulte viable la atribución de significados, la conexión con sus intereses o necesidades, la relación con otros conocimientos. Para que una tarea sea realizada con sentido funcional es preciso que el alumno perciba, se represente con la mayor claridad posible el porqué y el para qué de aquella actividad, y se impida que pueda percibirla como gratuita o como imposible o inaccesible en relación a sus capacidades.

Para el establecimiento de relaciones entre conocimientos nuevos y preexistentes son de utilidad los “organizadores previos” (introducciones e informaciones previas a las que se pretenden relacionar y que son más generales y omnicomprensivas que éstas) y los “conceptos inclusores” (que faciliten el encaje de los conocimientos nuevos en los esquemas de pensamiento del alumno). La funcionalidad, así, se ve facilitada por cualquier estrategia didáctica, cualquier recurso, que asegure la calidad de las relaciones, que descubra otras nuevas, que permita evocar y reutilizar los conocimientos así adquiridos en otras situaciones nuevas.

Cuando se subraya la necesidad de que el sistema educativo dote de capacidades y destrezas para enfrentarse a una sociedad cambiante, la funcionalidad vuelve a retomar el protagonismo e incide en la concepción de los procesos de aprendizaje: “La conciencia y la autorregulación del aprendizaje son factores decisivos para su funcionalidad... El gran objetivo de “aprender a aprender” supone una expresión

de máxima funcionalidad de los aprendizajes”. Varios son los factores en los que Gómez y Mauri¹⁹ condensan el alcance de la funcionalidad:

- El significado atribuido por los alumnos, después de establecer la relación y conectarlo con la vida real - La toma de conciencia sobre la actividad que se realiza: naturaleza, objetivos, metas, proceso de aprendizaje que se realiza...
- Las expectativas de los alumnos: percepción de la propia capacidad, disposición para el esfuerzo...
- Las interacciones y actividades compartidas (profesor-alumno) que se producen a lo largo de los procesos de enseñanza-aprendizaje y que dinamizan los factores anteriores.

Es fácil encontrar algunas observaciones que reducen la funcionalidad al ámbito de la resolución de problemas inmediatos o a la realización de tareas y cometidos directamente vinculados con la vida cotidiana; antes que eso el alcance del aprendizaje funcional afecta a “las diferentes modalidades de intervención didáctica y no sólo a la realización de ejercicios y experiencias prácticas”²⁰, a la vez que se aplica a los contenidos en tanto que conceptos, procedimientos y actitudes.

Finalmente, se aportan algunos criterios²¹ para detectar y evaluar la funcionalidad de los aprendizajes:

¹⁹ Ob. Cit.

²⁰ FLOREZ, Ochoa : Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Cap. 13 : *Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos*. Edit. McGRAW-HILL, Colombia, 1994

²¹ Ob. cit

- Capacidad de los alumnos para establecer relaciones: identificar similitudes y diferencias entre situaciones, elaborar ejemplos y analogías, interpretaciones significativas de hechos o fenómenos...
- Elaboración de nuevas combinaciones y relaciones: nuevos interrogantes, hipótesis, modificación o cualificación de los puntos de vista.
- Elaborar proposiciones que definan situaciones, regulen procesos, establezcan principios; distinguiendo los supuestos en los que son más explicativos y aplicables.
- Definir y representar procesos y organizar y estructurar su desarrollo.
- Mantener relaciones con otros: confrontar ideas, intercambio crítico, cooperación, habilidades de escuchar, argumentar, negociar significados, recabar opiniones, solicitar ayudas...
- Reconocerse las capacidades necesarias para afrontar nuevos aprendizajes, a partir de las propias expectativas y las de los demás implicados en el mismo proceso

2.1.1. Piaget

1. Naturaleza y Concepto de Aprendizaje y Enseñanza.

1.1. Aprendizaje: Para Piaget²² el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus

²² www.es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

1.2. Enseñanza: Según esta concepción de aprendizaje, la enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto.

2. Conceptos claves de sus planteamientos²³.

2.1. Inteligencia: Capacidad de permanente adaptación que tienen los sujetos de adaptar los esquemas cognitivos al mundo que les rodea.

2.2. Los esquemas cognitivos: son unidades fundamentales de la cognición humana que representa al mundo que les rodea. Estas representaciones son construidas por el sujeto.

2.3. La adaptabilidad: Capacidad común al ser humano que permite mantener concordancia entre el mundo que rodea al sujeto y los esquemas cognoscitivos que este tiene para funcionar en él. Explica el desarrollo y aprendizaje.

2.4. Asimilación: Proceso donde se incorpora una nueva información a un esquema cognoscitivo preexistente, adecuado para integrarla y comprenderla. El esquema se amplía para aplicarlo a nuevas experiencias.

2.5. Acomodación: Proceso donde se producen cambios esenciales en el esquema cognitivo para incorporar una información nueva que es incomprendible según esquemas anteriores.

2.6. Equilibración: Impulso o tendencia innata de los sujetos a modificar sus esquemas cognitivos para darle coherencia al mundo que perciben.

²³ cca.org.mx/profesores/.../cep21-modular/modulo_2/constructivismo.htm

3. Racionalidad del Sujeto que Aprende y potencialidad cognitiva²⁴.

Según Piaget, el sujeto que aprende, es activo en la construcción de su aprendizaje, ya que mediante este satisface la necesidad de equilibración, dándole sentido al mundo que le rodea, al establecer una coherencia entre aquel y sus esquemas cognitivos. La potencialidad cognitiva del sujeto dependerá del nivel de desarrollo que este presente y sus esquemas cognoscitivos.

2.1.2 Vygotsky (Teoría socio histórica cultural)

1. Naturaleza y Concepto de Aprendizaje y Enseñanza.

1.1. Aprendizaje: Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

1.2. Enseñanza: debe descubrir la Zona de Desarrollo Próximo. ya que tiene que ver con lo que niño puede hacer con ayuda, preocupándose de conductas o conocimientos en proceso de cambio. Esta Zona de desarrollo al grado de modificabilidad e indica las habilidades, competencias que se pueden activar mediante el apoyo de mediadores para interiorizarlas y reconstruirlas por sí mismo.

²⁴ www.monografias.com/trabajos15/constructivismo/constructivismo.shtml

2. Conceptos claves de sus planteamientos²⁵.

2.1. El desarrollo se fundamenta en la interiorización o apropiación de instrumentos o signos de la cultura los que se adquieren en la interacción social. La interiorización transforma evolutivamente los sistemas de regulación externa en sistemas de autorregulación interna o psicológica.

2.2. La comunidad y la cultura alrededor del sujeto afecta cumple un rol fundamental en la construcción de significados, ya que afecta la forma en como aquel ve el mundo. El tipo y calidad de de los instrumentos culturales (adultos, lenguaje, cultura) determinará el patrón y calidad de desarrollo del sujeto.

2.3. Aprendizaje y desarrollo son interdependientes, ya que el aprendizaje estimula procesos de desarrollo y a la vez este permite hace posible procesos específicos de aprendizaje.

2.4. Niveles de desarrollo:

a) Real o efectivo: Acciones que el niño es capaz de realizar por sí mismo debido a los instrumentos o signos que ya ha interiorizado.

b) Desarrollo potencial: Actividades que el niño puede realizar con ayuda de otras personas o instrumentos mediadores externos.

2.5. Zona de desarrollo próximo: Diferencia entre el desarrollo real y potencial del niño.

3. Racionalidad del Sujeto que Aprende y potencialidad cognitiva.

²⁵ OB. Cit. www.monografias.com/trabajos15/constructivismo/constructivismo.shtml

El sujeto tiene un rol activo en su aprendizaje, ya que va desarrollando sus habilidades mentales a través del descubrimiento, reconstruyendo los significados. La potencialidad cognoscitiva del sujeto dependerá de la calidad de la interacción social y de la zona de desarrollo próximo del sujeto.

2.1.3 Bruner (Aprendizaje por descubrimiento)

1. Naturaleza y Concepto de Aprendizaje y Enseñanza²⁶.

1.1. Aprendizaje: Proceso activo en que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos.

1.2. Enseñanza: Debe entusiasmar a los estudiantes a descubrir principios por sí mismos. Entre el educador y educando debiera existir un diálogo y un compromiso, donde la función del educador es traducir la información para que sea comprendida por el educando, organizando la nueva información sobre lo aprendido previamente por el estudiante, estructurando y secuenciándola para que el conocimiento sea aprendido más rápidamente.

2. Conceptos claves de sus planteamientos²⁷.

2.1. Desarrollo y crecimiento intelectual: Se caracteriza por una creciente independencia de reacción frente al estímulo, Se basa en una internalización de estímulos del medio ambiente, que se conservan en un sistema de

²⁶ www.scribd.com/doc/16639692/Jerome-Bruner

²⁷ constructivismos.blogspot.com

almacenamiento, permitiendo predecirlos; por otra implica una capacidad creciente para múltiples alternativas simultáneamente, atender varias secuencias, organizando el tiempo y la atención para atenderlas. El lenguaje facilita este desarrollo, permite el intercambio social, pone en orden el ambiente, permite desarrollar la capacidad de comunicarse con uno mismo y con los demás.

2.2. Principios del aprendizaje: El conocimiento es aprendido por uno mismo, producto del descubrimiento creativo. El método de descubrimiento es el principal para transmitir el contenido, organiza en forma eficaz lo aprendido para emplearlo interiormente, generando motivación intrínseca y confianza, asegura la conservación del recuerdo.

3. Racionalidad del Sujeto que Aprende y potencialidad cognitiva.

El sujeto que aprende es activo en su aprendizaje ya que va construyendo conocimiento o descubriéndolo a partir de sus estrategias, estructuras cognoscitivas, esquemas o modelos mentales. Su potencialidad cognitiva dependerá de las estrategias cognitivas que use el sujeto.

2.2 Marco conceptual del proceso de conocimiento humano

El antecedente de Piaget y Bruner, y los aportes de Vygotsky²⁸:

El enfoque psico-pedagógico prevalente en la concepción curricular ha estado centrado desde el Siglo XIX en criterios que enfatizaban la definición de los contenidos como el punto importante y la pedagogía basado en prácticas conductistas a partir de la pedagogía pragmática de William James, que denominamos, mecanicismo pedagógico. La reacción a esta enfoque se desarrollo

²⁸ www.monografias.com/trabajos15/constructivismo/constructivismo.shtml

a principios del Siglo XX por los aportes de tres personalidades –Jerome Bruner, Jean Piaget y Lev Vigotsky- que se han presentado como antagónicos, pero que la superación de esta diferencia en la naturaleza de la construcción del conocimiento, es necesaria para tener una visión más práctica de los criterios constructivistas.

El cambio radical que supuso la investigación piagetana se puede ilustrar con el símil del "giro copernicano", ya que la comprensión del proceso de conocimiento en el niño o la niña se hizo marcado por el espíritu científico de lo observable y no a partir de la elucubración mental en base por las consideraciones de un adulto alejado del pensamiento de los infantes.

Por su parte, Vygotsky partió de la naturaleza social de esa construcción de la realidad a partir de su experiencia como funcionario y burócrata, por lo que su observación partió de la definición de social del proceso de aprendizaje.

Tanto Piaget como Vygotsky postularon el conocimiento como construcción (de dónde proviene el término "construccionismo" para denominar su escuela de pensamiento), pero que en ningún momento se desarrollaron con soluciones simplistas a problemas complejos, debemos reconocer el postulado de que el conocimiento es un proceso de construcción por parte del sujeto.

Este postulado contradijo los supuestos epistemológicos de su época enmarcados en el paradigma mecanicista (y por lo tanto, ingenuo y naturalista) que tendían a privilegiar el conductismo y a conceptualizar el aprendizaje como un resultado de asociaciones entre estímulos y respuestas. El aprendizaje se explica en términos de las asociaciones incorporadas por el aprendiz a su repertorio de respuestas.

Al contrario, tanto para Piaget como para Vygotsky²⁹, el desarrollo cognoscitivo es mucho más complejo, porque no se trata de adquisición de respuestas sino de un proceso de construcción de conocimiento. El constructivismo, como perspectiva epistemológica y psicológica, propone que las personas forman o construyen mucho de lo que aprenden y entienden, subrayando la interacción de las personas con su entorno en el proceso de adquirir y refinar destrezas y conocimientos. Esta adquisición se hace, primordialmente, por la actividad, de acuerdo a Piaget.

Por su parte, Vygotsky, la acción humana, por definición, utiliza instrumentos mediadores, tales como herramientas y el lenguaje, y éstos dan a la acción su forma esencial, por lo que, es más importante que la acción mediada: las estructuras cognoscitivas se modifican no por la actividad en sí misma sino por la forma en que las herramientas y signos de que se dispone hacen posible esa actividad.

Este desarrollo lleva a que el conocimiento parte de la estructura biológica del ser humano, por lo que se impone que los postulados de un biólogo nos redefinen el proceso de aprendizaje individual y personal.

El conocimiento humano como proceso de sobrevivencia de los seres vivos; por lo que debemos concebirlo a partir de una biología del conocimiento en la perspectiva del constructivismo Piagetano-Vygostkiano. Veamos por qué Piaget y Vygotsky convergen en sus planteamientos.

Piaget en ningún momento negó el rol igualitario del mundo social en la construcción del conocimiento, ya que es posible encontrar frases dónde enfatiza que no existen sociedades compuesta por individuos aislados, ya que hay sólo

²⁹ Ob. Cit. www.monografias.com/trabajos15/constructivismo/constructivismo.shtml

relaciones y que la combinación de éstas, no puede ser tomadas como sustancias permanentes.

Además, señala que no es posible encoger la primacía entre lo social y el intelecto, porque el intelecto colectivo es el resultado del equilibrio social de la interacción de las operaciones que entra en toda cooperación, lo que relativiza la posición absoluta con que ha sido reducido por sus defensores posteriores.

Por el lado de Vygotsky, contrario a otra simplificación, insistió en la activa construcción del conocimiento cuando señala a la actividad y la práctica como los nuevos conceptos que nos han permitido considerar la función del discurso egocéntrico desde una nueva perspectiva. Por lo que se puede postular que por el carácter complementario de la actividad individual y el ambiente activo la naturaleza de su posición es de un co-constructivismo producto de un tercer factor: el producto social acumulado de las generaciones precedentes, la cultura, que es el medio que permite la interacción de estas dos para el desarrollo cognoscitivo.

Bruner es interesante, porque su obra más representativa, trata directamente sobre el "constructivismo en el salón de clases. Pero, aparentemente, el enfoque constructivista ha sido "polarizado" entre el constructivismo cognitivista –a partir de la obra Piagetana- y el constructivismo social –tomando como punto de partida a Vygotsky. Posiblemente Bruner sea el más interesante para aplicar su teoría sobre la enseñanza, ya que es el proceso que puede ser visto como "paradigmático" para la enseñanza andragógica.

2.3 El constructivismo cognitivista de Piaget³⁰

Jean Piaget es un psicólogo suizo que comenzó a estudiar el desarrollo humano en los años veinte del Siglo XX. Su propósito fue postular una teoría del desarrollo que ha sido muy discutida entre los psicólogos y los educadores, basado en un enfoque holístico, que postula que el niño construye el conocimiento a través de mucho canales: la lectura, la escucha, la exploración y "experienciando" su medio ambiente.

Las etapas establecidas por Piaget para el Desarrollo Cognitivo son las siguientes:

1. Sensoriomotor (desde neonato hasta los 2 años) cuando el niño usa sus capacidades sensorias y motoras para explorar y ganar conocimiento de su medio ambiente.
2. Preoperacional (desde los 2 a los 7 años) cuando los niños comienzan a usar símbolos. Responden a los objetos y a los eventos e acuerdo a lo que parecen que "son".
3. Operaciones concretas (desde los 7 a los 11 años) cuando los niños empiezan a pensar lógicamente.
4. Operaciones formales (desde los 11 años en adelante) cuando empiezan a pensar acerca del pensamiento y el pensamiento es sistemático y abstracto.

Los tres mecanismos para el aprendizaje son:

1. Asimilación: adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente.

³⁰ iztacala.unam.mx/medicina/Constructivismo (pedagogía)

2. Acomodación: revisar un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia.
3. Equilibrio: buscar estabilidad cognoscitiva a través de la asimilación y la acomodación.

Los principales principios piagetanos en el aula son:

1. Posiblemente, el rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño pueda experimentar la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar llenos con auténticas oportunidades que reten a los estudiantes. Los estudiantes deberían tener la libertad para comprender y construir los significados a su propio ritmo a través de las experiencias como ellos las desarrollaron mediante los procesos de desarrollo individuales.
2. El aprendizaje es un proceso activo en el cuál se cometerán errores y las soluciones serán encontradas. Estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio.
3. El aprendizaje es un proceso social que debería suceder entre los grupos colaborativos con la interacción de los "pares" en unos escenarios lo más natural posible.

2.4. El constructivismo social de Vygotsky³¹

Lev Vygotsky es un filósofo y psicólogo ruso que trabajó en los años treinta del Siglo XX, que es frecuentemente asociado con la teoría del constructivismo social que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoya un "modelo de descubrimiento" del aprendizaje. Este tipo de modelo pone un gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan "naturalmente" a través de varias "rutas" de descubrimientos.

Los tres principales supuestos de Vygotsky son:

Construyendo significados:

1. La comunidad tiene un rol central.
2. El pueblo alrededor del estudiante afecta grandemente la forma que él o ella "ve" el mundo.

Instrumentos para el desarrollo cognoscitivo:

1. El tipo y calidad de estos instrumentos determina el patrón y la tasa de desarrollo.
2. Los instrumentos deben incluir: adultos importantes para el estudiante, la cultura y el lenguaje.

La Zona de Desarrollo Próximo³²:

De acuerdo a la teoría del desarrollo de Vygotsky, las capacidades de solución de problemas pueden ser de tres tipos:

- i) aquellas realizadas independientemente por el estudiante,

³¹ [www.oposicionesprofesores.com/biblio/docueduc/EL CONSTRUCTIVISMO.pdf](http://www.oposicionesprofesores.com/biblio/docueduc/EL_CONSTRUCTIVISMO.pdf)

³² Ob. Cit. [www.oposicionesprofesores.com/biblio/docueduc/EL CONSTRUCTIVISMO.pdf](http://www.oposicionesprofesores.com/biblio/docueduc/EL_CONSTRUCTIVISMO.pdf)

- ii) aquellas que no puede realizar aún con ayuda y
- iii) aquellas que caen entre estos dos extremos, las que puede realizar con la ayuda de otros.

Los principales principios Vigotskianos en el aula son:

1. El aprendizaje y el desarrollo es una actividad social y colaborativa que no puede ser "enseñada" a nadie. Depende del estudiante construir su propia comprensión en su propia mente.
2. La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usado para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el estudiante podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo.
3. Cuando es provisto por las situaciones apropiadas, uno debe tomar en consideración que el aprendizaje debería tomar lugar en contextos significativos, preferiblemente el contexto en el cual el conocimiento va a ser aplicado.

2.5 La operacionalización de Bruner

Un tema importantísimo en el marco conceptual de Bruner es que el aprendizaje es un proceso activo en el que los educandos construyen nuevas ideas o conceptos basados en el conocimiento pasado y presente, por la selección y transformación de información, construcción de hipótesis y la toma de decisiones, basándose en una estructura cognoscitiva, esquemas, modelos mentales etc., para ello que los lleva a ir "más allá de la información disponible.

Como la experiencia de Bruner es sobre la instrucción en clase, el instructor debería tratar y entusiasmar a los estudiantes en descubrir principios por sí mismos.

El instructor y los educandos deben "comprometerse" en un diálogo activo –como la enseñanza socrática y la tarea del instructor es "traducir" la información para que sea aprendida en un formato apropiado del estado de entendimiento del educando. En consecuencia, el currículo debería organizarse de una manera "espiral" que permita que el educando continuamente construya sobre lo que ha aprendido previamente.

La Teoría de la Instrucción de Bruner, de 1966, llama a que se deben encarar cuatro aspectos principales: i) la predisposición al aprendizaje, ii) la vía en que el cuerpo de conocimiento puede ser estructurado así que pueda ser rápidamente "aprehendido" por el educando, iii) las secuencias más efectivas para presentar el material, y iv) la naturaleza y ritmo de premio y castigo. Los métodos buenos para la estructuración del conocimiento deben resultar en la simplificación, la generación de nuevas proposiciones y el incremento de la manipulación de información. En obras posteriores, Bruner incluye los aspectos sociales y culturales del aprendizaje en esta Teoría de la Instrucción.

Los principios de Bruner para ser aplicados en el aula son³³:

1. La instrucción debe abarcar a las experiencias y los contextos que hacen a los estudiantes deseosos de aprender (presteza).

³³ recerca.blanquerna.url.edu/constructivisme/Papers/...

2. La instrucción debe ser estructurada de forma tal que puede ser fácilmente aprehendida por el educando (organización en espiral).

3. La instrucción debe ser diseñada para facilitar la extrapolación y para llenar las brechas (ir más de la información ofrecida).

4. En esta dirección, Bruner es un excelente marco para evaluar el nivel de micro-planificación educativa, la del nivel del aula de clases o ambiente, en el argot andragógico. Por ello es que consideramos que el constructivismo debe tomarlo en cuenta para no caer en la trampa de los extremos individualismo del proceso mental y la colectivización del ambiente educativo. El aula de clase crea su propia autonomía que resume toda la dinámica educacional. Una autonomía que se renueva cada vez con los insumos del hogar, la calle, y los otros ambientes de la vida de cada educando y del instructor. Pero, en la base de todo, se encuentra cómo pensamos a partir de la base material que es nuestra biología.

Apartado III
Programa de Educación Preescolar 2004

3.1 Fundamentación:

Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños; en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

La educación preescolar interviene justamente en este periodo fértil y sensible a los aprendizajes fundamentales; permite a los niños su tránsito del ambiente familiar a un ambiente social de mayor diversidad y con nuevas exigencias.

La importancia de la educación preescolar es creciente, no sólo en México sino en otros países del mundo, también por razones de orden social. Los cambios sociales y económicos (entre ellos el crecimiento y la distribución de la población, la extensión de la pobreza y la creciente desigualdad social), así como los cambios culturales, hacen necesario el fortalecimiento de las instituciones sociales para procurar el cuidado y la educación de los pequeños.

3.2 Propósitos de la Educación Preescolar

Los propósitos fundamentales definen en conjunto, la misión de la educación preescolar y expresan los logros que se espera tengan los niños y las niñas que la cursan. A la vez, como se ha señalado son la base para definir las competencias a favorecer en ella mediante intervención educativa.

Estos propósitos, como guía para el trabajo pedagógico, se favorecen mediante las actividades cotidianas. La forma en que se presentan, permiten identificar la relación directa que tienen con las competencias de cada campo formativo; sin embargo, porque en la práctica los niños ponen en juego saberes y experiencias que no pueden asociarse solamente a un área específica del conocimiento, estos propósitos se irán favoreciendo de manera dinámica e interrelacionada.

A continuación se hace mención de los 12 propósitos fundamentales:

- ❖ Desarrollen un sentido positivo de sí mismos; expresen sus sentimientos; empiecen actuar con iniciativa y autonomía; a regular sus emociones; muestren disposición por aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.

- ❖ Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeras y compañeros; de resolver conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.

- ❖ Adquiera confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha; amplíen su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

- ❖ Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.

- ❖ Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguas, tradiciones, forma de ser y de vivir); compartan experiencias de su vida familiar y se aproximen al conocimiento de la cultura propia y otras mediante distintas fuentes de información (otras personas, medios de comunicación masiva a su alcance: impresos, electrónicos).

- ❖ Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer de relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.

- ❖ Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.

- ❖ Se interesen en la observación de fenómenos naturales y participen en situaciones de experimentación que abran oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquiera actitudes favorables hacia el cuidado y preservación del medio ambiente.

- ❖ Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, actuando con base en el respeto a los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades; la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género, lingüísticos, culturales y éticos.

- ❖ Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.

- ❖ Conozcan mejor su cuerpo, actúen y se comuniquen mediante la expresión corporal, y mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento en actividades de juegos libres, organizado y de ejercicio físico.³⁴

Comprendan que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento; practiquen medidas de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, así como para prevenir riesgos y accidentes.

➤ Principios Pedagógicos

Otro aspecto importante que el Programa de Educación Preescolar PEP 2004 son los principios pedagógicos como un sustento para el trabajo educativo cotidiano con los niños, teniendo como finalidad los siguientes aspectos.

A) Características Infantiles Y Procesos De Aprendizaje

1) Los niños y las niñas llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo:

³⁴ PEP 2004 Programa de Educación Preescolar SEP P. 27-28

Al ingresar a la escuela los niños tienen un bagaje de conocimientos previos, creencias, suposiciones sobre el mundo que les rodea, las relaciones entre las personas, han desarrollado competencias en diferente grado lo cual será esencial para el desenvolvimiento en la vida escolar.

De acuerdo con las teorías de aprendizaje que los seres humanos a cualquier edad construyen su conocimiento, es decir hacen suyos saberes nuevos cuando lo pueden relacionar con lo que ya sabían siendo a si que el saber se convierta en parte de una competencia, para hacer frente a nuevos retos cognitivos.

Llevar a la práctica el principio de que el conocimiento se construye representa un desafío profesional para la educadora, manteniendo una actitud constante de observación e indagación frente a lo que experimenta cada uno de sus alumnos.

2) La Función de la Educadora es fomentar y mantener en los niños y las niñas el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.

Para lograr el interés en los niños es importante tener presente que sea algo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, incertidumbre. El interés genera motivación y en ella se sustenta el aprendizaje.

La tarea como docente es de orientar, observar, guiar, valorando lo que manifiestan los niños, como base para impulsarlos a aprender, a avanzar y profundizar en sus aprendizajes y experiencias, teniendo como referentes las competencias y los propósitos fundamentales de la educación preescolar.

3) Los Niños y las Niñas Aprenden en Interacción con sus pares.

Siendo relevante las relaciones entre iguales en el aprendizaje de los niños y las niñas, siendo importante los procesos mentales como producto de intercambio y de las relaciones con los otros y el desarrollo como un proceso interpretativo y colectivo en el cual los niños participan activamente en un mundo social lleno de significados.

En consecuencia el papel de uno como docente consiste en propiciar experiencias que fomenten diversas dinámicas de relación en el grupo escolar, mediante la interacción entre pares, en pequeños grupos y colectivo con todo el grupo, logrando que los niños logren apoyarse, compartir lo que saben y de aprender a trabajar en colaboración.

4 El Juego Potencia el Desarrollo y el Aprendizaje en las niñas y los niños.

El juego es un impulso natural de los niños y las niñas y tienen manifestaciones y funciones múltiples, siendo una forma de participación tanto individual, en pares, colectivo, en consecuencia el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños como por la orientación que como educadora debemos de dar a los niños al organizar y en otras ocasiones darles la libertad para que ellos espontáneamente lo realicen.

B) Diversidad y equidad

La escuela debe ofrecer a las niños y las niñas, oportunidades formativas de calidad equivalente Independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.

1.-El reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural constituyen un principio de convivencia, de acuerdo a los derechos humanos en especial de los niños y las niñas, corresponde a uno como educadora lograr el entendimiento y empatía hacia las formas culturales presentes en los alumnos.

2.- La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de los niños y las niñas con necesidades educativas especiales a la escuela regular.

3.-La escuela como espacio de Socialización y Aprendizaje, debe propiciar Igualdad de Derechos entre los niños y niñas.

4.- El ambiente en el Aula y de la Escuela debe Fomentar las Actitudes que promuevan la confianza en la capacidad de aprender.

C) Intervención Educativa

Los buenos resultados de la Intervención Educativa requieren de una Planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias

3. 4 Lenguaje y Comunicación

Como se sabe el lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva. Es al mismo tiempo una herramienta fundamental para integrarse a su cultura y conocimiento, así como interactuar en sociedad, en un sentido para aprender.

Por lo tanto el lenguaje es para establecer y mantener relaciones interpersonales para expresar sentimientos y deseos, para manifestar, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones.

Así mismo con el lenguaje se construye el conocimiento y la representación del mundo que le rodea, se organiza el pensamiento, se desarrolla la creatividad y la imaginación.

De acuerdo a su desarrollo, los niños construyen frases y oraciones que van siendo cada vez más completas y complejas, logrando apropiarse de las formas y las normas de construcción sin tácticas en los distintos contextos del uso del habla.

Siendo así que la ampliación, el enriquecimiento del habla y la identificación de las funciones y características del lenguaje son competencias que los pequeños desarrollan en la medida que tienen variadas oportunidades de comunicación verbal.

Cuando los niños presencian y participan en diversos eventos comunicativos, con los que hablan de sus experiencias y se dan cuenta que el lenguaje permite satisfacer necesidades tanto personales como sociales.

Es importante en el dominio del lenguaje oral no dependen solo de la posibilidad de expresarse oralmente, sino también de la escucha, entendido como un proceso activo de construcción de significados, aprender a escuchar ayuda a los niños a afianzar ideas y a comprender conceptos.

No hay que olvidar que en el nivel preescolar los niños y las niñas poseen competencias comunicativas, hablan con las características propias de su cultura; usan la estructura lingüística de su lengua materna, así como las pautas a los patrones gramaticales que le permiten hacerse entender.

Saben que pueden usar el lenguaje con distintos propósitos, manifestar sus deseos, conseguir algo, hablar de sí mismos, saber acerca de los demás, crear mundos imaginarios mediante fantasías y dramatizaciones, juegos dirigidos o libres.

Apartado IV
El Juego

4. I Concepto de juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados,

según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Callois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.³⁵

“El juego es un recurso fundamental de la actividad en el nivel preescolar, desempeña un gran papel en el desarrollo de niño”.³⁶ Siendo también algo afectivo para la solución de las tareas educativas.

Es fundamental como los niños ven la vida circundante, las acciones, la actividad de las personas, sus interrelaciones en el ambiente.

³⁵ <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego> 09/06/2009 11:15 PM

³⁶ I.V. Yadeshko y F.A. Sojin “El juego en el círculo infantil” pedagogía preescolar Habana. Pueblo y educación p.p. 309-317

El juego es para los niños su auténtica vida como docentes debemos buscar estrategias que involucren al juego para lograr la interacción con los demás logrando aprendizajes significativos logrando desarrollar su lenguaje oral a través de interrelaciones lúdicas.

Precisamente porque el niño aquí no aprende a vivir, sino que vive su propia vida.

En los juegos, los niños reflejan determinadamente acciones, las particularidades y las interrelaciones personales.

Además el juego ejerce influencia en el desarrollo del lenguaje de los niños, crea la necesidad de que se amplíen sus conocimientos. El juego enseña; por tal motivo se seleccionaron estrategias para favorecer competencias en el lenguaje oral a través del juego en el Nivel Preescolar del Grupo 3° "A" ; a continuación se describe cada actividad.

4. 2 Estrategias para favorecer competencias en el lenguaje oral a través del juego en el nivel preescolar grupo 3° “A”

Títeres

Propósito: Que los niños y niñas elaboren diálogos o narren historias jugando

Desarrollo: Formar equipos, ellos mismos elegirán con quien participar cada equipo de 5 a 6 integrantes inventar una historia de acuerdo a su creatividad.

Dar oportunidad que cada equipo participe.

Solicitar a cada equipo, elegir una fotografía y presentarla al grupo, en la descripción participará todo el equipo.

Material: Títeres

Tiempo: 30 a 40 minutos

Evaluación: Los niños (as) dan vida a los títeres a través de la imaginación como elemento de juego cotidiano a través del diálogo y participación.

Había una vez

Propósito: Que los niños y las niñas narren sucesos o historias que ellos mismos construyen a partir de lo que les sugieren las imágenes

Desarrollo: los niños y las niñas observen las escenas contenidas en cada historia y las ordenen en una secuencia, según consideren que ocurren dichos sucesos, la narración también implica que los niños describan objetos, personas, lugares, que usen expresiones de tiempo y un vocabulario cada vez más preciso, en forma de juego.

Material: 30 tarjetas, 6 historias

Duración: 30 a 40 minutos

Evaluación: brindar la oportunidad para que los niños y las niñas se expresen, hablen y escuchen a través de este tipo de juegos.

Una de las condiciones que se requieren para favorecer el uso del lenguaje es generar situaciones en las que los alumnos sean quienes reflexionen y construyan distintas narraciones de una misma historia, dando oportunidad para que los niños se expresen, para que hablen y escuchen a otros.

Memoria

Propósito: Jugar al memorama donde los niños y las niñas observen las imágenes y ubicar las tarjetas. Asimismo dialogan sobre las imágenes.

Desarrollo: El juego tradicional, es un juego de mesa con reglas los niños acomodaran las tarjetas con las imágenes hacia abajo, por turnos cada jugador levantara dos tarjetas las observa y las muestra a los demás jugadores; si forma un par se queda con ellas, sino las vuelve a colocar.

Material: 24 pares

Duración: 20 minutos

Evaluación: observar el proceso que siguen los niños para identificar que hacen mientras juega

Ahora soy

Propósito: Que los niños y las niñas representen personajes con las mascararas para a través de jugar comunicar historias imaginarias o reales mediante el lenguaje oral.

Desarrollo: Los niños y las niñas espontáneamente se integren en equipos y se coloque una de las máscaras, den vida al representar un diálogo a sus compañeras.

Material: Máscaras.

Tiempo: 40 minutos (para que todos participen)

Evaluación: Las máscaras pueden constituir un elemento de desinhibición para los niños que no se sienten seguros.

El participar con la máscara logro confianza y se expresaron dialogando y tratando de cambiar la voz según su personaje.

Pato, Pato Ganso

Propósito: Asuma las reglas del juego.

Desarrollo: Sentados en círculo un compañero (A) tocara la cabeza expresando con seguridad, pato, pato y cuando diga ganso el pequeño corre en sentido contrario y el que llegue primero se sentara en el lugar del contrincante.

Material: Patio

Tiempo: 25 minutos

Evaluación: Los niños (as) a través del juego sin inhibiciones se expresen, asuman reglas, participen dándoles confianza y seguridad de expresarse

El juego del lobo

Propósito: Rescatar los juegos tradicionales asumiendo y respetando las reglas del juego.

Desarrollo: Los niños y las niñas formaran una rueda, algunas compañeras se colocarán en un extremo del patio quienes serán el lobo.

Entonarán el canto, y realizarán la pregunta del juego que es ¿lobo estás ahí? Y los niños darán excusas diversas hasta que decidan salir a atraparlos

Material: Patio y los niños

Duración: 15 minutos

Evaluación: observar cómo interactúan los niños en el juego

Es importante rescatar juegos tradicionales ya que saben y cantan la canción; respetan las reglas del juego, les agrada mucho. Los niños más tímidos son contagiados por los demás y se involucran en el juego.

Las Estatuas de Marfil

Propósito: Rescatar los juegos tradicionales en donde los niños se expresen al cantar la canción y asumir las reglas del juego involucrando a todos para que participen.

Desarrollo: Tomados de las manos en círculo entonan la canción y al término de la misma se quedan sin mover, quien no lo logre pasará al centro a bailar sus compañeros lo corean animándolo (es importante que los niños más inhibidos se pasen con los más desinhibidos para que esto los anime a pasar e interactuar).

Material: Patio

Tiempo: 20 minutos

Evaluación: Los pequeños muestran seguridad y confianza al involucrarse en este tipo de juegos asumiendo las reglas y participando con agrado

Como me cuido

Propósito: Que los niños y las niñas conversen sobre situaciones en las puede haber riesgo de que ocurra un accidente

Desarrollo: En parejas o ternas, analizar las láminas e identificar cual puede ser el riesgo en cada una de las situaciones.

Material: Tres laminas

Tiempo: 20 a 30 minutos

Evaluación: Observar las reacciones, preguntar.

Se les da la oportunidad de acuerdo a las láminas los riesgos y sus consecuencias piden la palabra para participar, los demás escuchan, comentan sobre lo que expresa cada compañero ayudando a enriquecer lo que observan.

El Mecánico

Propósito: Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros

Desarrollo: La educadora pedirá a los niños que escuchen con atención una situación que les narrará.

La educadora plantea una situación conflictiva, a la hora del recreo vas corriendo por el patio y te encuentras un muñeco tirado, llega otro niño y dice que le des el muñeco porque a él se le cayó, llega otro niño y dice que es de él y que se lo des o te va a pegar ¿Tú qué harías?

Posteriormente invitar a los niños que expresen sus puntos de vista dando una solución válida

Prestar juguetes y observar cómo juegan con juguetes que no son suyos

Material: Juguetes

Tiempo: 30 a 40 minutos

Evaluación: registrar sus aportaciones y llegar a una solución, observando su interacción, es una manera que a través de la observación se puede detectar como juegan libremente dando vida a sus juguetes he inventan juegos.

Palito de cuento

Propósito: solita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.

Desarrollo: la educadora y los niños buscaran un palito en la escuela lo pintarán y decorarán con diamantina.

La educadora inicia contando un cuento (que entre todos van a inventar) y que en algún momento pasara y pedirá que el niño que desee continuar alce la mano, le pasara el palito y ese niño seguirá el cuento, y luego ese niño pasara y será otro el que continúe y así sucesivamente hasta que pase el ultimo niño y será el maestro quien culmine el cuento.

Mientras Un niño este narrando no se permitirá que hablen, ni alzar la mano hasta que el narrador pare.

Material: Un palito decorado.

Tiempo: 40 minutos.

Evaluación: observar cómo se respeta al que habla y lo escuchan y como se integran al juego, a través de seguir la narración así como dejar volar la fantasía, participando con seguridad y confianza.

Circulo de sugerencias

Propósito: propone ideas y escucha las de los otros para establecer acuerdos.

Desarrollo: la educadora forma grupos de 10 niños sentados en círculo.

Se pide que cada grupo piense en alguna actividad que quieren hacer o a que quieren jugar.

Cada grupo expresará a sus demás compañeros la actividad que quieren realizar, escuchando y respetando las sugerencias.

La educadora explicara la importancia de escuchar a otros para lograr llegar a acuerdos para realizar una actividad y poder jugar.

Material: Material de construcción.

Tiempo: 30 minutos

Evaluación: Observar, escuchar que actividad quieren realizar y a que jugar, después de expresar sus sugerencias eligen con que material jugar y con que trabajar.

Brinca el payaso

Propósito: comprende y explica los pasos a seguir para realizar un juego.

Desarrollo: Previamente enseñar la canción brinca, brinca el payaso, brinca, brinca se cayó, cambiando lo que tiene que hacer para este juego los niños tienen que saber escuchar.

Tiempo: 25 minutos

Evaluación: Para realizar el juego se les pide transformarse en un payaso cuestionando como son los payasos, que tienen. Peluca, zapatos, nariz, moño, etc. Motivarlos para cantar y ellos mismos van diciendo, brinca, corre, llora, etc. Les divierte mucho y se logra que se expresen con seguridad y confianza favoreciendo el lenguaje oral a través del juego.

Lotería

Propósito: Que los niños y las niñas nombren objetos de las cartas.

Desarrollo: Repartir una carta a cada jugador, 5 un niño será el que ira diciendo por la imagen, (la serpiente, el nopal, etc.) y el niño que tenga las misma imagen colocará un frijol, el que primero que termine gana.

Material: Lotería.

Tiempo: 30 a 40 minutos intercambiando cartas.

Evaluación: Observar cómo interactúan y llevan a cabo el juego.

Después de dar las consignas claras se dio libertad para que jueguen, con anticipación se jugó con ellos para que supieran cual era la intención del juego así como las reglas.

El Hombre Radar

Propósito: solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.

Desarrollo: los niños se agruparan en parejas, cada pareja elegirá quien será el hombre radar y quien el piloto; por parejas jugar.

El hombre radar se colocara en un extremo del salón y el piloto con los ojos vendados estará colocado en el extremo contrario.

El oficio del hombre radar será guiar al piloto durante el aterrizaje.

La educadora colocara obstáculos en el piso del salón como sillas, libros.

El piloto y el radar deben comunicarse constantemente y evitar tocar algún obstáculo.

Ganara la pareja que toque menos obstáculos.

Material: el salón, sillas, libros.

Tiempo: 30 a 40 minutos

Evaluación: saber escuchar y estar comunicándose así como asumir las reglas del juego. La importancia de seguir indicaciones y evitar tocar obstáculos.

Stop

Propósito: obtiene y comparte información oralmente asumiendo las reglas del juego evocando palabras

Desarrollo: El juego del stop se trata de que en un círculo previamente elaborado en el piso se divide en 5 partes y dentro de cada división se colocara un nombre de frutas piña, plátano, fresa, mango participaran 5 niños uno estará en el centro y dirá “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es”; mientras corren la fruta que diga se detiene y hace mención con cuantos pasos llegará a esa fruta si lo logra cambian de función y así continua.

Material: Piso, 5 niños

Tiempo: 10 minutos

Evaluación: Este juego al principio es complicado pero a medida que se juega y los niños (as) ponen atención a las indicaciones logran asimilarlo y ponerlo en práctica espontáneamente.

Evidencias



Saben escuchar y poner atención en diferentes momentos



**Saben pedir la palabra
y esperar turno.**





Ponen atención, siguen indicaciones



Títeres: Inventan, dialogan y narran una historia



Juegan a la lotería por equipos



**Ahora soy
Caracterizan personajes a través de mascararas logran
dialogar**



Juegan a la lotería saben las reglas

Pato, pato ganso





Siguen indicaciones en la realización de actividades



Juegan con diversos materiales dialogan sobre lo que realizan



El juego una actividad lúdica espontánea



El lobo

Conclusiones

Es de suma importancia el uso del lenguaje oral teniendo prioridad en la educación preescolar, por tal razón las capacidades de habla y escucha se fortalecen en los niños, cuando tienen múltiples oportunidades de participar en situaciones en las que hacen uso de la palabra con diversas intenciones a partir del juego.

Narrar un suceso, historia, hecho real o inventado, describiendo objetos, personas lugares y expresiones de tiempo.

Por tanto la narración oral desarrolla la observación la memoria, la imaginación, creatividad, vocabulario preciso, ordenamiento verbal de secuencias involucrando al juego.

Otro aspecto importante conversar y dialogar sobre inquietudes, sucesos llegar a acuerdos respetar ideas, trabajar en colaboración. Así como explicar ideas, los pasos a seguir logrando razonamiento así como respetar las reglas y consignas en los juegos.

La participación de los niños en el uso del lenguaje oral con propósitos diversos así como mejorar el habla y escuchar, teniendo un efecto importante en el desarrollo emocional, permitiendo adquirir confianza y seguridad en sí mismos, integrándose en los diferentes grupos sociales en que participan por lo que el uso del lenguaje es una herramienta fundamental para el mejoramiento de sus capacidades cognitivas, explícitas así como para enriquecer su lenguaje.

El motivo por el cual se buscaron algunas estrategias para favorecer el lenguaje oral en los alumnos de 3° "A" a través del juego, ya que carecían de seguridad, confianza para expresarse, así como les costaba trabajo pedir la palabra, esperar su turno, saber escuchar y poner atención obstaculizando poder comprender lo que quieran expresar. No fue fácil pero el seleccionar algunas estrategias en donde se contemplo el juego logró que los alumnos se expresaron con seguridad, confianza, respetando las reglas de juego, participando, interactuando fortaleciendo su lenguaje oral.

Por tanto es satisfactorio el hecho de que como docentes tenemos un gran compromiso y cuando se detectan algunas debilidades, carencias de los alumnos y se buscan las alternativas para potencializarlas se logran resultados favorables los cuales se ven reflejados en los alumnos.

Bibliografía

- Carretero M 1998 Introducción a la Psicología Cognitiva. Argentina p.287
- Carretero Mario 1997 Desarrollo Cognitivo y Aprendizaje, Constructivismo y Educación en Carretero Mario, Progreso México.
- Coll Cesar 1993 El Constructivismo y el Aula, Barcelona
- Correo del Maestro, revista para profesores de Educación Básica, Freinet y la palabra del niño. Fernando Jiménez Mier y Terán 37-39 México DF. 1996 Año 1 número 5
- Diccionario de las Ciencias de la Educación Vol.1 A-H Santillana 3er. Ed. 1987 S.A. Ediciones Elfo 32 Madrid p.27
- El desarrollo de habilidades comunicativas en la educación preescolar, talleres generales de actualización 1998
- Frawley y W. 1997 Vygotsky y la Ciencia Cognitiva, Barcelona.
- Habermas, J. 1991 Teoría de la Acción Comunicativa, Taurus Madrid
- <http://www.constructivismos.blogspot.com/>
- <http://www.es.wikipedia.org/wiki/juego> 09/06/09 11:15 p.m.
- <http://www.monografias.com/trabajos5/construc.shtml>
- I.V. Yadeshko y F. A. Sojin “El juego circulo infantil” pedagogía preescolar Habana pueblo y educación p.p. 309-317
- 10. Juego y aprendo con mi material de preescolar, Secretaria de Educación Pública Argentina 28 centro, 2008 p.p. 17 a 59
- Lydia Penschasky de Bosh “El jardín de infantes de hoy” librería del colegio Buenos Aires p.p. 107
- Mayer 1981 El Futuro de la Psicología Cognitiva.

- Mónica Batalla Atención a la Diversidad en una sala de Jardín en Atención a la Diversidad colección 0 a 5, La Educación en los primeros años, tomo 41, Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 2001 p.21.
- PIAGET J. 1981 La Teoría de Piaget en Infancia y Aprendizaje, Monografías Piaget, Barcelona 1981, pp. 13-51
- Preescolar “el desarrollo del lenguaje oral en el preescolar” Programa Nacional para la actualización permanente de los maestros de educación básica en servicio 1999 SEP PRONAP
- Preescolar Santillana Situaciones Didácticas Lenguaje y Comunicación p. 62
- Secretaria de Educación Pública Dirección General de Educación Preescolar Guía Didáctica para Orientar el Desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito en el Nivel Preescolar SEP. México, 1990
- Subsecretaria de Educación Básica, Dirección General de Educación Preescolar, Antología de Cuentos y Leyendas para Preescolar 1993
- Vygotsky L.S. Pensamiento y Lenguaje Buenos Aires 1985.
- Vuyk R. 1984 cap. 5 Conceptos Cruciales de la Epistemología de Piaget en Panorámica y crítica de la Epistemología Genética de Piaget, 1965-1981 Tomo 1 Alianza Madrid, pp. 70-100.