

*UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 097 D. F. SUR

El juego como una estrategia para favorecer el aprendizaje significativo del inglés
haciendo uso del Método Montessori en el nivel preescolar

TESINA

Que para obtener el título de Licenciada en Educación

P R E S E N T A

MARÍA DE LA LUZ REA GUTIÉRREZ

ASESORA: MTRA. ROXANA LILIAN ARREOLA RICO

Enero de 2010

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Introducción | 3 |
| Planteamiento del problema | 4 |
| Justificación | 6 |
| Objetivos | 8 |
| Capitulo I. El juego | 10 |
| 1. Concepto | 10 |
| 2. Teorías del juego | 11 |
| 3. Tipos de juego | 13 |
| 4. Aportaciones didácticas | 14 |
| Capitulo II. Sistema Montessori | 20 |
| 1. Método Montessori | 20 |
| 2. Organización | 20 |
| 3. Programa educativo | 22 |
| 4. Materiales | 27 |
| Capitulo III. Aprendizaje significativo | 30 |
| 1. Teoría del aprendizaje significativo | 30 |
| 2. Tipos de aprendizaje significativo | 32 |
| 3. Condiciones para lograr el aprendizaje significativo | 34 |
| Capitulo IV. Propuesta para la enseñanza de inglés en preescolar | 36 |
| Conclusiones | 42 |
| Bibliografía | 43 |

Introducción

A lo largo de mi experiencia docente he adquirido conocimientos que me han permitido enriquecer e impartir mis clases de inglés en una forma más atractiva y dinámica para el niño, llegando a la conclusión de emplear el juego como estrategia didáctica en la materia de inglés.

El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego es, evidentemente, un producto natural de los procesos de desarrollo físico y cognitivo. El juego adopta diversas formas que cambian y que se hacen más elaboradas conforme el niño madura.

El juego es un medio eficaz en la mayoría de las clases para promover el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El emplear juegos en la clase de inglés como pueden ser; rompecabezas, lotería, memoria, crucigramas, juegos de pesca, etc., me ha permitido favorecer el aprendizaje del idioma inglés en una manera significativa para el alumno.

Para los niños, el juego es una forma de vida “natural” una forma inconsciente de preparación para la vida. El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitoso si se tiene en cuenta que la actividad propia del niño y que la independencia en él, es necesario conservarla y estimularla.

A través del juego también le enseño a los niños educación moral, intelectual, costumbres, es un medio para educar al niño en diversas profesiones, aprenden a percatarse de que las personas trabajan y cómo utilizan los instrumentos de trabajo.

Las investigaciones han demostrado que el juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, conclusiones¹, motivo por el cual en el presente trabajo propongo el uso del juego como un medio para favorecer el aprendizaje significativo del inglés en el nivel preescolar.

¹ Zhukovkaia. El juego y su importancia pedagógica. Habana: Pueblo y educación. 1987, pág. 10.

Planteamiento del problema

A través de mi experiencia docente he comprobado la facilidad que tienen los niños al aprender un segundo idioma, esto me ha hecho reflexionar en que debo preparar mis clases más dinámicas y perfeccionarme como maestra tomando diversos cursos de inglés.

Las limitaciones con las que me he encontrado al impartir el idioma inglés son:

- Los niños presentan un lenguaje memorístico en el idioma inglés.
- En la escuela donde laboro me dan un programa de inglés con temas semanales y mensuales, así también un libro de trabajo, por lo que considero que la clase de inglés es tradicionalista, ya que pocas veces el profesor es un guía u orientador de la enseñanza, es metódica y enciclopédica lo que pocas veces permite al alumno reflexionar.
- Otro problema es que al impartir la clase de inglés a los niños de maternal, la directora integra alumnos de casa de niños (Preescolar 1, 2, 3) y esto ocasiona que los niños pequeños se distraigan.

La relación con mis alumnos a mi parecer es buena, porque más que maestra he tratado de ser su amiga, alguien a quien contar sus experiencias positivas y negativas. Como yo imparto clases a comunidad infantil (maternal), a principio de año los niños pasan por un periodo de adaptación, por lo que algunos niños lloran unos días pero, posteriormente estos niños ya adaptados empiezan a aceptarme y se integran a trabajar conmigo. Es un periodo en el que el niño necesita apapacho para obtener seguridad en ellos mismos y de las personas que los rodean para posteriormente aprender.

La relación con los papás a mi parecer es positiva, hay papás con los que tengo mayor comunicación, por ejemplo. Los papás de niños con Síndrome de Down, constantemente me preguntan acerca del aprendizaje del niño o me hacen alguna observación al trabajar, sugerida por el doctor o psicólogo del niño, esto con el fin de que haya una continuidad entre escuela y terapia.

Los niños con síndrome de Down necesitan que les de masajes especiales, por lo que un papá me ha enseñado a dar masajes a su niño durante la clase de movimiento.

Lo anterior me permite una mayor comunicación entre los papás y el niño.

Hay papás que llegan a dejar al niño y los recoge la abuela o algún familiar, con ellos me comunico por medio de una libreta en la que voy escribiendo detalles del niño y los papás también tienen la oportunidad de escribir y hacer algunas observaciones o contestar mis mensajes.

La comunicación con mis compañeros de trabajo es cordial y el ambiente es agradable. Realmente cada uno de nosotros llega al colegio, nos saludamos y nos dedicamos a trabajar.

Nosotros los profesores respetamos el trabajo de nuestros compañeros y en las juntas que son una vez al mes exponemos nuestras opiniones acerca de algún aspecto académico que nos interesa o nos inquieta.

El trato de la directora hacia los profesores es cordial, respetuoso y siempre nos apoya en cuestiones académicas.

En el colegio donde trabajo se lleva el sistema Montessori, que es una corriente compatible con el constructivismo, a partir de las experiencias con el medio, el niño construye su conocimiento, el docente es guía que promueve estos aprendizajes.

En la clase de inglés, no se puede aplicar en su totalidad el sistema Montessori, porque solo se cuenta con una hora para impartir la materia, en esta hora hay que abarcar; ejercicios orales, gramaticales, conversación, etc. Sin embargo me auxilio de material Montessori (alfabeto móvil, figuras para formar parejas, etc.) material real (fruta, verdura, ropa, etc.) con el fin de hacer la clase más dinámica e integrar el sistema Montessori.

La clase de inglés se da en una forma mecánica y tradicionalista, es decir, la profesora es la que expone, da indicaciones, se revisan y realizan los ejercicios de acuerdo al temario y al libro de texto y los alumnos son receptores y seguidores de instrucciones. Además se debe tomar en cuenta el tiempo, ya que éste es muy limitado, pues la clase de inglés se da en una hora y no me puedo extender debido a que la guía Montessori que sigue después de mi clase me presiona, por lo tanto sigo tomando posición de transmisora del conocimiento. En consecuencia me doy cuenta que la clase de inglés poco facilita la construcción de un aprendizaje significativo y si en cambio propicia un aprendizaje memorístico.

De esta manera debo aceptar que yo también, soy un factor que ha influido negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que no he logrado crear este ambiente y contexto necesario para un aprendizaje significativo.

Mi propósito como maestra de inglés, es acercarme al constructivismo empleando nuevas estrategias como el aprovechamiento máximo del material Montessori y el juego.

En cuestionarios aplicados a los papás pude observar que ellos saben que el inglés como segundo idioma es importante porque el mundo actual demanda mejor preparación ante la globalización.

Observé también que algunos padres de familia optan porque la clase de inglés se imparta una hora diaria como una materia más, independiente de la clase de español.

Aquí el sistema escolar queda condicionado a la estructura, valores sociales y a las normas pedagógicas en que vivimos, sin embargo en la respuesta de los cuestionarios, hay algunos padres que opinan que el inglés, debe de ser aprendido en forma simultánea al español.

Realmente el inglés es un idioma necesario para el niño, por lo que es indispensable el uso de estrategias y una didáctica crítica, que permita al alumno ser más activo y responsable de su aprendizaje, aquí el profesor va a ser mediador de su conocimiento, considerando las actividades intelectuales del niño.

Como mis alumnos son niños pequeños la evaluación la hago todos los días al ir viendo cómo el niño/a va adquiriendo vocabulario y posteriormente va a formar pequeñas oraciones, It's red, por ejemplo.

En la evaluación más que evaluar al niño, me evaluó yo misma, pues en ellos veo si realmente pude transmitirles el conocimiento deseado.

Todos estos síntomas presentados en el grupo, me han permitido darme cuenta que para dejar de dar mis clases en una forma tradicional, debo de incluir el uso del material Montessori (para integrarme al sistema Montessori) y el juego para hacer mi clase más activa, dinámica, divertida y lograr un aprendizaje significativo. El diagnóstico particular del problema presentado en mi práctica docente es: que la falta de estrategias didácticas con un enfoque crítico, esta causando un aprendizaje memorístico en los niños.

Justificación

Sabemos que el proceso educativo busca resultados, pero debe tomar en cuenta no solo el resultado sino el proceso mediante el cual se llega a estos resultados, no separar estos dos aspectos. Es importante hacer una reflexión simultánea sobre la relación entre proceso y productos, a partir de lo que Schön² a denominado práctica-reflexión = investigación-acción.

En esta reflexión debemos incluirnos los docentes, ya que somos la herramienta principal en esta investigación-acción. A partir de observar nuestras propias

² Schön, D. El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. México: Paidós, 1983.

deficiencias podemos empezar a investigar sobre la problemática en el aula y al tomar conciencia de ella podremos generar cambios, propuestas e innovaciones.

La finalidad de nuestra reflexión la vamos descubriendo durante la práctica, el observar nos ayuda a discernir el curso correcto de acción al enfrentamos a situaciones concretas, complejas y problemáticas.

Los profesores hemos adquirido una sabiduría práctica que se ha construido a través de los años de experiencia y nos ha proporcionado conocimientos que utilizamos durante la reflexión de nuestra práctica. Es así como podemos iniciar un cambio e "innovar"; al sentir que hace falta modificar algunos o varios aspectos de la práctica surge la necesidad de investigar y reflexionar.

El presente trabajo contribuye a unificar procesos considerados a menudo independientes, por ejemplo; el aprendizaje, la enseñanza, el desarrollo del currículo, la evaluación, la investigación educativa y el desarrollo personal. Anteriormente la enseñanza no tomaba en cuenta las necesidades ni los intereses de los alumnos; a través de la propuesta desarrollada en este trabajo se busca que se recuperen estos aspectos y se favorezca el aprendizaje significativo en la materia de inglés. Con respecto al currículo de igual manera se planteaba de acuerdo a las necesidades de la institución, la evaluación solo tomaba en cuenta respuestas correctas sin observar el proceso de aprendizaje de los niños que en muchas ocasiones era mecánico y esta propuesta pretende transformarlo en significativo a través del juego y el método Montessori.

Es muy importante que en el diseño del currículo participen los profesores, quienes en determinado momento conocen las necesidades de los alumnos. Aunque los profesores deben también actualizarse constantemente. De ahí que no puede haber desarrollo del currículo sin desarrollo del profesor. La investigación-acción integra enseñanza, aprendizaje y desarrollo del profesor, desarrollo del currículo y evaluación, investigación y reflexión filosófica en una concepción unificada de práctica educativa reflexiva.

Por otro lado, el juego es una actividad innata en el niño y en situaciones educativas, no solamente proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que, además, permite que el docente adquiera conocimientos respecto a los niños, sus necesidades y contribuye a generar un ambiente de trabajo favorable para el aprendizaje significativo.

Los etólogos opinan que el juego aumenta las posibilidades de supervivencia del individuo, así como las de grupo y que sus beneficios a largo plazo se descubren mejor mediante el estudio detallado de seres vivos dentro de su medio ambiente natural.

El emplear el juego ofrece muchas ventajas debido a que el juego adopta diversas formas que cambian y se hacen más elaboradas conforme el niño madura, además de que resulta divertido e interesante para el niño preescolar.

De acuerdo con Piaget³ el juego se relaciona con los cambios importantes en el desarrollo cognitivo y físico del niño por ello ha dividido el juego en tres tipos; el juego sensomotor, ocupa el primer período de la infancia de los 0 a los 2 años de vida; el juego simbólico, de los 2 a los 6 años en el que el niño empieza a jugar con símbolos o acontecimientos; y el tercer tipo, el juego reglado, se inicia con los años escolares, el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, está empezando a ser capaz de trabajar y pensar más objetivamente. A cada estadio de desarrollo corresponde un tipo de juego.

El juego no sólo es una actividad propia de los niños sino que es inherente al ser humano, es decir, también los jóvenes y los adultos gustan del juegos, les causa satisfacción e incluso también puede ser un medio de aprendizaje en los diferentes niveles educativos; sin embargo, en el caso que nos ocupa del nivel preescolar, el niño pequeño es particularmente propenso a realizar esta actividad lúdica. En la adolescencia es muy importante, ya que éste reúne todas las condiciones para que los jóvenes puedan realizar aprendizajes significativos y funcionales, interesantes para ellos y convenientes para el desarrollo de las capacidades que necesitan para integrarse a la vida social, siendo progresiva y continua la forma de aprender.

Por todo lo anterior, he decidido emplear el juego como estrategia didáctica en la materia de inglés, tomando en cuenta las etapas de desarrollo de los niños, así como, los períodos sensitivos e intereses individuales de los infantes, lo que permitirá el desarrollo físico y psíquico de los mismos de una manera natural y obteniendo como resultado un aprendizaje significativo.

En el presente trabajo además de partir de la reflexión de la práctica docente se realiza una investigación documental a fin de dar sustento a la propuesta que se incluye y que responde a las necesidades y problemáticas que se han expuesto anteriormente.

Objetivos

Mi objetivo como maestra es que el niño/a mediante una actividad de juego, adquiera conocimiento sin sentirse presionado. El emplear material real (frutas, verduras, juguetes, ropa, etc.) permite hacer las clases más dinámicas y motivantes, placenteras para el alumno y a la vez ubicar al niño dentro de la realidad.

A partir de información recabada con los padres de familia, se observa que otorgan importancia al aprendizaje de una segunda lengua, considerando esta situación el objetivo del presente trabajo es: diseñar una propuesta de clases con

³ Piaget, J. "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje" en La formación del símbolo en el niño. México: FCE. Pp. 146-199.

estrategias que ayuden al niño a adquirir conocimientos significativos en forma agradable, tomando en cuenta sus períodos sensitivos, etapas de desarrollo y necesidades individuales de cada niño, haciendo uso del juego y del método Montessori.

Capítulo I. El Juego

1. Concepto

El juego es indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes cosas y con distintos fines.

El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades; en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones y a conseguir empatía con otros, induce a niños y adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas y a comprender las demandas en los dos sentidos de expectación y tolerancia. El juego proporciona vías de paso hacia el desarrollo de la independencia.

En un nivel más básico, el juego brinda situaciones en donde practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio.

En primer término es importante determinar lo que significa el juego, el diccionario de psicología lo presenta de una manera clara, concreta e imparcial.

“El juego es una conducta con aspectos muy numerosos y diversos que sigue una trama de tipo fantástico y que comprende una necesidad psicológica de carácter hedónico, se manifiesta en el niño, en el joven y en el adulto”⁴.

El juego es una actividad del niño, del joven o del adulto desarrollado libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y divertimento. Es parte de la vida humana, física, mental y ha de tener un lugar importante en el desarrollo humano, sigue una trama de tipo fantástico y corresponde a una necesidad psicológica de carácter hedónico.

El juego es imitativo y su función consiste en ejercer capacidades que son necesarias para la vida adulta. El filósofo Karl Groos consideraba los juegos de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades de la edad adulta.⁵

El juego para niños con características especiales (motora, sensorial, intelectual), es de vital importancia que el diseño de los juguetes sean para “todos”, y que el juego sea de acuerdo a su desarrollo psicomotor y a su etapa de desarrollo.

⁴ Merani, Alberto L. Diccionario de Psicología. México: Gribeldo, 1996, Pág. 94

⁵ Garvey, C. El juego infantil, Madrid, Morata, 1999, pág.12

2. Teorías sobre el juego

El juego ha sido explicado e interpretado desde diferentes perspectivas. A continuación se analizan algunas de ellas.

- **Teoría del exceso de energía**

Frederich Schiller (1759 -1805), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene el organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir debido a que otros se encargan de ello. No obstante en su postura, se hace diferencia entre el juego de actividad física y el juego de tipo simbólico, lo cual es retomado posteriormente por otros autores. Dicha teoría es formulada con mayor precisión en el siglo XIX por Herbert Spencer, donde expone que tanto los animales como los seres humanos tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar.

Es así como los niños juegan a las muñecas, la tiendita, etc., lo cual es una comedia de las actividades adultas, por lo que se preparan para realizarlas en el futuro, sin llevarlas a cabo realmente.

- **Teoría de la relajación**

En el origen de esta idea se puede situar el filósofo alemán del siglo XIX Lazarus, que sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajos que producen fatiga, y para recuperarse de ellas lleven a cabo otras actividades que le sirven para relajarse.

- **Teoría de la práctica o del preejercicio**

Karl Groos a finales del siglo pasado publicó dos libros sobre el juego, uno dedicado al juego de los animales y otro al juego de los hombres (1899). Sostiene que el juego es indispensable para la maduración psicofisiológica y que es el fenómeno ligado al crecimiento. Es necesario para el desarrollo de funciones del adulto y que el niño ensaya sin tener el peso de la responsabilidad de una manera completa. Concluye que la finalidad del juego está en sí mismo, en la realización de la actividad que le produce placer. A través del juego el organismo hace "como si", lo que le da la oportunidad de llevar a cabo simbólicamente actividades que luego le serán necesarias. El niño se interesa más por los procesos que por los resultados de la actividad, lo que permite realizarlos con libertad, sin la presión de tener que llegar a un fin.

Los juegos motores de la actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos lo preparan para actividades de carácter social que desarrollará en el futuro.

- **Teoría de la recapitulación**

Parte de la interpretación propuesta por Haeckel de la posición darwinista, en la que el desarrollo del sujeto reproduce el desarrollo de la especie. Durante una etapa animal el niño trepará y se columpiará; en la etapa salvaje, realizará cacería, búsqueda de la presa; en la etapa nómada se interesarán por los animales; en la etapa patriarcal, jugarán, a las muñecas o a cavar en la arena; y por último en la etapa tribal se ocuparán en juegos de equipo.

Karl Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que los define como un ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir, el juego es una actividad que tiene como fin ejercer los instintos que mas tarde se desarrollan y dan lugar a las actividades como caza, comer, correr, etc. que le permitirá sobrevivir en su medio ambiente.

Según Vigotski⁶ el niño se desarrolla a través del juego, el juego es una actividad conductora, la cual determina la evolución del niño. Bruner⁷ opina que el juego al ser relevante para su vida futura constituye un “medio” para “mejorar la inteligencia”

- **Teoría del juego de Piaget**

Para Piaget⁸ el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y, aunque la categoría de juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget juego e inteligencia pasa por los mismos periodos, clasifica el juego en tres grandes manifestaciones y señala que el orden de aparición del juego será siempre el mismo.

TEORÍA DE PIAGET

| A partir de | ESTADIO DE DESARROLLO | TIPOS DE JUEGOS |
|-------------|-----------------------|------------------------|
| 0 años | Sensorio motor | Funcional/Construcción |
| 2 años | Preoperacional | Simbólico/Construcción |
| 6 años | Operacional concreto | Reglado/Construcción |
| 12 años | Operación formal | Reglado/construcción |

⁶ Vigotski, L. "El papel del juego en el desarrollo del niño" en Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Paidós, 1988. Pp. 141-158.

⁷ Bruner, J. "Juego, pensamiento y lenguaje" en Acción, pensamiento y lenguaje. J.L. Linaza (Compilador), México: Alianza, 1986. Pp. 211-219.

⁸ El juego. concepto y teorías en <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

3. Tipos de juego según Piaget

- **JUEGO DE EJERCICIO.** (Período sensorio-motor). Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tienen un fin adaptativo; pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensoriomotrices se convierten en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el "pon, pon, tata".
- **JUEGO SIMBOLICO** (Dominante entre los dos hasta los siete años). Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad, las piedritas se convierten en pan para jugar a la comidita. Muchos juguetes sirven de apoyo para este tipo de juego. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el policía, el bombero, etc. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.
- **JUEGO DE REGLAS.** (De los seis años a la adolescencia). Es de carácter social, se lleva a cabo mediante las reglas que todos los jugadores deben respetar, lo cual hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego. La competencia se presenta en forma individual o por equipo. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Piaget dice, el juego es considerado un elemento importante para el desarrollo de la inteligencia.

De las teorías del juego mencionadas anteriormente, para fines de este trabajo se toma la teoría del preejercicio como fundamento de la propuesta que en éste se sugiere, ya que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y es un fenómeno ligado al crecimiento. Esta teoría del preejercicio permite utilizar el juego como recurso didáctico para desarrollar en los alumnos conocimientos y habilidades que contribuyan a la anticipación de las ocupaciones serias que habrá de realizar en diferentes momentos de su vida futura. El juego prepara para la vida seria y es un medio eficaz para educar al niño. Asimismo, en el presente trabajo se recupera el planteamiento de la teoría de Piaget, referente a los tipos de juego

que se presentan en función de la etapa de desarrollo del niño y dado que la propuesta presentada se realizó para el nivel preescolar, se recupera el estadio preoperacional del desarrollo con el juego simbólico, característico de esta etapa.

4. Aportaciones didácticas del juego

El juego además de ser una actividad natural e inherente al ser humano, si se utiliza como recurso didáctico y como estrategia intencional para la enseñanza, puede tener grandes aportaciones para lograr un aprendizaje significativo, entre ellas:

- El juego es placentero, divertido aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego es espontáneo y voluntario, no es obligatorio sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego es vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.
- El juego prepara para la vida seria como lo ha visto Groos.⁹
- El juego es un medio para desarrollo intelectual del niño, de desarrollo del lenguaje, imaginación, juicio, conclusiones¹⁰
- El juego promueve el desarrollo físico¹¹ mediante el juego físico activo, los niños aprenden control corporal.
- El juego proporciona una sensación de poder.
- El juego estimula la resolución de problemas. Por medio del juego los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, a sintetizar y resolver problemas.
- El juego fortalece el desarrollo personal, el juego proporciona a los niños una forma de manejarse con sus emociones. El miedo, la ansiedad, la

⁹ Jean, Chateau. "Por qué juega el niño" en Psicología de los juegos. Buenos Aires: Kapelusz, 1987. pag. 13.

¹⁰ Zhukovkaia. El juego y su importancia pedagógica. Habana: Pueblo y educación. 1987, pág. 10.

¹¹ Ramsey, M. E. y K.M. Bayles. "Valores y propósitos del juego" en El jardín de infantes, programas y prácticas. México: Paidós, 1989. pag. 85.

alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias de juego.

- El juego brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión.
- El juego ofrece al niño la oportunidad de probar y volver a hacerlo, de correr riesgos sin perder nada, sino más bien encontrando algo; permite retardar la respuesta para elaborarla, personalizarla, hacerla expresiva de sí.
- Además, el juego permite al docente ver, entender y comprender a sus alumnos, los cuales aprenden por medio de la educación a tratar a los demás, a sociabilizarse, de manera que haya lugar a una confrontación social para que a su vez ellos puedan enfrentarse al mundo y conocerse a sí mismos.¹²

Además de las aportaciones antes mencionadas, existe también la terapia del juego que es una oportunidad vital que se ofrece al niño, para que éste pueda expresar sus sentimientos y problemas, su odio, su soledad, sentimientos de trabajo y desadaptación, por medio del juego.¹³ Cabe señalar que en la escuela, el docente no lleva a cabo una terapia de juego en estricto sentido, en este caso el profesor, si bien no es un terapeuta, si puede recuperar las bondades del juego y aplicarlo a su trabajo docente, ya que en frecuentes ocasiones en las escuelas Montessori se atiende a niños con necesidades especiales o que presentan situaciones problema y que son incluidos al grupo regular, motivo por el cual se explica a continuación los principales planteamientos de la terapia de juego.

Por medio de las experiencias en la terapia de juego, se le da al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo a través de la relación con el terapeuta. A través del juego el niño adquiere una mejor comprensión de sí mismo y de los demás, para poder llegar a relacionarse emocionalmente con más generosidad con otras personas. La terapia del juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de auto expresión que utiliza el niño. Si tomamos en cuenta este principio, el profesor podrá utilizar el juego como un medio para conocer y aproximarse al niño cuando éste presente alguna dificultad, ya sea de carácter académico o psicosocial que pueda estar afectando su proceso de aprendizaje, en este caso particular, del inglés.

La terapia del juego puede ser directiva, es decir, en ella el terapeuta o en este caso el profesor, asume la responsabilidad de guiar e interpretar; o bien puede ser no-directiva, en esta última se deja que sea el niño, el responsable e indique el camino a seguir. La atención del profesor requiere toda su concentración,

¹²Rogers, C. "El juego y el currículo en preescolar" en Psicología social de la escuela primaria. Madrid: Paidós, 1992, pág.174.

¹³ Axline, Virginia M. Terapia de Juego. México: Editorial Drena, 1990.

sensibilidad, excelente apreciación de lo que el niño está haciendo o diciendo y el genuino interés por el niño.

El terapeuta debe de ser permisivo y accesible en todo momento, respeta al niño, lo trata con sencillez y honestidad. Así, el profesor debe asumir una postura recta y tranquila, su presencia posee una bondadosa paciencia y sentido del humor que relaja al niño, lo tranquiliza y lo invita a compartir con él, su mundo interior. Es una persona madura que cuando acepta el trabajo con un niño, reconoce la responsabilidad que se le ha confiado. Conserva una actitud profesional en relación a su trabajo y no traiciona la confianza que el niño le ha depositado. Debe gustar de los niños y conocerlos a fondo, es de gran ayuda si antes ha tenido experiencia con ellos. Es necesario que desee con sinceridad ayudar al niño. Debe de ser un adulto amigable digno de confianza, que aporte algo más que su presencia.

Los niños que tienen poca atención en clase, deben ser apoyados y no relegados, pueden necesitar terapia y se benefician gracias a ella. Son niños que parecen rehusarse a crecer y que se aferran a un comportamiento infantil. Son niños nerviosos, que se muerden las uñas y tienen pesadillas, se orinan en la cama, tienen tics, se rehúsan a comer y manifiestan otros tipos de comportamientos que indican disturbios internos y ansiedad.

En general la terapia del juego proporciona al psicólogo y maestro una técnica para comprender y ayudar a estos niños que les cuesta trabajo adaptarse a la clase, que con frecuencia son denominados niños problema por presentar toda clase de conductas que causan conflicto en clase; incluye a los niños deprimidos, apartados, inhibidos, agresivos y desinhibidos; asimismo, comprende a aquéllos que se les dificulta el aprendizaje del inglés.

Los problemas de lenguaje, tartamudeos, inseguridad al hablar, de expresión, lenguaje repetitivo y confuso, también, puede ser corregido por la terapia del juego. Este tipo de problemas son frecuentes en las clases de inglés ya que incluyen el desarrollo de habilidades comunicativas que presentan dificultad al aprenderlas y que en muchas ocasiones reflejan problemas de inseguridad que el juego puede contribuir a subsanar.

En consecuencia la total aceptación del niño parece ser de vital importancia para el éxito del aprendizaje, debe de haber una bondadosa paciencia y sentido del humor que relaje al niño, lo tranquilice y lo invite a compartir con él su mundo interior. La aceptación no implica una aprobación de lo que él está haciendo. El profesor crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación, de tal forma que el niño se siente libre de expresar sus sentimientos por completo. La intensidad con que el niño exterioriza sus sentimientos durante este tiempo en el cual el juego es posible debido a la permisividad que es establecida.

De la misma manera que el terapeuta esta alerta a reconocer los sentimientos que el niño está expresando y los refleja de nuevo hacia él, el profesor deberá concentrarse y ayudar a que el niño logre profundizar más en su comportamiento. El profesor muy probablemente observa la habilidad del niño para solucionar sus problemas si a este se le ha brindado la oportunidad para hacerlo; es responsabilidad del niño decidir y realizar cambios. Es importante no criticar sus acciones si se siente inhibido o fuera de lugar. Si solicita ayuda, se la brinda, si pregunta acerca del uso de algunos materiales, se le orienta.

Se trata de un proceso gradual y como tal es reconocido. Tanto el terapeuta como el profesor solo deben establecer aquellas limitaciones que son necesarias para conservar el proceso en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño su responsabilidad en la relación.

Los educadores debemos de comprender que el juego es un actividad "natural" en el niño, por medio del cual crece, madura, adquiere conocimientos, aprende a comunicarse, socializar. Por ello, es necesario respetar el juego en los niños, permitirles jugar y así contribuir a su crecimiento, maduración y desarrollo, proporcionándoles mayor seguridad cuando expresan sus sentimientos y actitudes a través de palabras y del juego; la experiencia puede ser analizada objetivamente y ambos, el niño y el profesor, pueden aceptar honesta y completamente este comportamiento verbal y simbólico.

Para hacer uso del juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje significativo, particularmente del inglés, es necesario contar un espacio físico; preferentemente la habitación debe de ser adaptada contra ruido, disponer de fregadero con agua caliente y fría, las ventanas deben de ser resguardadas por enrejados o cortinas, las paredes y pisos deben de ser protegidos por un material de fácil limpieza y que resista la arcilla, pintura, agua y el constante golpeteo.

Los materiales de juego que han sido utilizados con diferentes grados de éxito incluyen: botellas para alimento infantil, una familia de muñecos, una casa de muñecas amueblada, soldados de juguete, estufa, vasijas, materiales domésticos, incluyendo mesas, sillas, catre, vestidos de muñecas, cordel de tender, pinzas de ropa, pinturas, hojas, colores, pinceles, crayolas, periódicos, fotografías de personas, cosas, animales, tijeras, títeres, etc. Los juegos mecánicos que no son recomendables porque interfieren en el juego creativo.

Todos los objetos de juego deben de ser sencillos en su construcción y fáciles de manejar para que el niño no se sienta frustrado por un equipo que no pueda manipular; asimismo, se debe cuidar que no representen un riesgo para el niño ni para el resto de la clase. Se obtienen mejores resultados cuando los materiales de juego están a la vista y el niño puede escoger su propio medio para expresarse.

Como se ha expresado con anterioridad, el juego es el medio natural por medio del cual el niño expresa sus sentimientos, los pequeños ponen de manifiesto en su mundo de juegos, las ideas y sentimientos que han asimilado en su contacto con

otras personas. Las palabras son cosas inadecuadas y fastidiosas para el niño, ya que posee sentimientos que no puede expresar con palabras. Sin embargo, el juego es algo que él puede manejar en forma apropiada.

Los juegos les permiten estar activos sobre todo mentalmente. Para el niño el juego es un ciclo que al terminar, da inicio a otro nuevo, porque siempre se producen novedades que él advierte. En eso consiste precisamente la creatividad.¹⁴

Hay juegos que hacen que los niños desarrollen más creatividad porque incluyen diversos estímulos que permiten más coordinaciones como son los juegos con música, con versos, con danza. Los juguetes también deben de estar elaborados con materiales variados para favorecer la riqueza de sensaciones, tanto visuales, como táctiles, auditivas y olfativas.

Es muy importante emplear el juego como estrategia didáctica en la materia de inglés dado que a través del juego se educa a los niños; ante todo la independencia, las cualidades sociales, el colectivo, el sentido de amistad y se promueve que se recuerde con mayor facilidad el vocabulario y las proposiciones expresadas en inglés que se utilizan durante los juegos, haciendo asociaciones significativas. El contenido de los juegos está dirigido al conocimiento.

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño. Las investigaciones han demostrado que el juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicio, elaboración de conceptos y conclusiones.

Los problemas y discusiones que se suscitan entre los niños en el proceso del juego contribuyen a la aplicación del horizonte de los mismos, a la profundización del interés por el conocimiento del mundo circundante.

Los intereses cognoscitivos infantiles en tales casos se desarrollan como una necesidad de complementar los conocimientos que poseen, de “profundizarlos”, de “ampliarlos”. Al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos de los niños, nosotros contribuimos a motivar al niño para aprender inglés, a que la curiosidad infantil se convierta en el afán de saber, a desarrollar la capacidad de observación, de ingenio, de la imaginación, de la memoria, del lenguaje, a la formación de la personalidad.

Por todas las bondades que se han mencionado del juego y dado que es una actividad inherente, natural, divertida y motivadora para el niño, se retoma el juego

¹⁴ Rodríguez Estrada, M. y Márhyar, K. Los niños son creativos. En Creatividad en los juegos y juguetes. México: Pax-México, 1992. pags. 26 y 28.

como una estrategia para favorecer el aprendizaje del idioma inglés a fin de que sea significativo e interesante para el alumno.

En el capítulo IV, en donde se aborda la propuesta, se ilustra mediante las diferentes actividades lúdicas, la integración del método Montessori y el juego con el propósito de promover un aprendizaje significativo del inglés.

Capítulo II. Sistema Montessori

1. Método Montessori

La Dra. María Montessori nació el 31 de agosto de 1870 en Chiravalle, Italia. Después de cursar estudios en las áreas de Ingeniería y Biología, ingresó al colegio de Medicina de la Universidad de Roma, convirtiéndose en la primera mujer doctora en medicina en Italia.

Debido a su formación científica, su capacidad analítica y sintética para observar el desarrollo humano y el deseo de ayudar a sus semejantes se interesó en el estudio, diagnóstico y tratamiento de niños con deficiencias físicas y mentales, se trasladó a Francia a estudiar la obra de Jean Itard y Eduard Seguin entrando en contacto, además, con los materiales que ellos desarrollaron en su trabajo con niños sordos. A través de su labor con niños normales y de la observación cotidiana del trabajo con estos niños, María Montessori se convirtió en pionera y baluarte de la educación infantil en todo el mundo, en las más diversas culturas, razas y condiciones económicas. Además de su gran aportación al campo de la pedagogía, se destacó como una luchadora incansable por la reivindicación de los derechos de los niños y las mujeres, y en contra del fascismo. Murió el 6 de mayo de 1952 en Holanda.

A través de los años, la educación Montessori ha demostrado ser un instrumento eficaz para la formación de las nuevas generaciones. Al hablar de educación Montessori, hay que pensar no sólo en un método didáctico sino en una filosofía de vida como acercamiento pedagógico, en la que educar al niño no es "enseñarle" desde afuera con una postura dogmática y autoritaria, es proveerle la oportunidad para que aprenda a educarse a sí mismo con confianza e independencia, de manera activa, liberadora.

2. Organización del sistema

La educación Montessori construye un puente entre el mundo y el niño, es aquí donde el material juega un papel fundamental.

De acuerdo con Montessori, la educación debe ser una ayuda para la vida. Por lo tanto, debe ser un instrumento para el apoyo y guía del niño en la monumental tarea de edificar los cimientos de su personalidad. Tres factores determinan el curso de esta construcción interior. El primero es la propia psiquis del niño, el segundo es la comunidad cultural con sus normas, hábitos, patrones de comportamiento, ideales, religión y conocimiento de todos los demás aspectos de su civilización. El tercero es el mundo material con todas sus cualidades objetivas, al que debe adaptarse para poder utilizar sus propias facultades libremente.

El medio ambiente del hombre moderno es altamente diferenciado y complejo. No obstante el niño, una vez que ha dejado el confinamiento del vientre de su madre, debe someterse al mundo, únicamente puede hacerlo a través de esta experiencia a su propio modo. Al mismo tiempo deben de ayudarlo, cuando sea posible, a explorar y asimilar su mundo y los principios que en él prevalecen. Deben por tanto, construir un puente entre su mundo y el del niño. La educación Montessori proporciona este puente a través del ambiente preparado. Es aquí donde el material Montessori juega un papel fundamental. La idea no es reproducir el mundo adulto en miniatura, el medio ambiente preparado debe colocar el mundo, y por lo tanto el mundo adulto, al alcance del niño en cualquier etapa de su desarrollo en que éste se encuentre en un momento dado.

Para lograr esto, el medio ambiente preparado debe llenar ciertos requisitos generales.

En primer lugar, no solamente debe ser atractivo, estético y práctico, desde la posición de los niños de diferentes grupos de edades, sino reflejar la organización y el orden necesarios para que una comunidad funcione adecuadamente.

El medio ambiente preparado también debe estimular el interés de los niños en la clase de actividades a propósito que necesitan para ampliar su desarrollo general.

También debe contemplar el modo que se pueda realizar estas actividades a su propio modo, a su propio ritmo.

El ambiente no debe estar centrado sobre una función o habilidad, sino en la completa personalidad del niño, mas sin embargo debe existir amplias oportunidades en él para que el niño practique, trabaje a través de, e integre con habilidades previas cualquier nueva función o habilidad que haya sido adquirida.

Los niños deben sentirse a gusto en el medio ambiente preparado. Al crearlo hay que tomar en consideración las limitaciones y sus posibilidades de cada niño.

Debe ser ajustado a ellos para que tengan la oportunidad de comportarse independientemente cuando hayan aprendido a hacerlo. Los adultos deben de guiar y ayudar al niño cuando sea necesario pero no innecesariamente.

Finalmente el medio ambiente preparado debe contener material construido y seleccionado ex profeso para suministrar a los niños los medios para tener ciertas experiencias básicas pertinentes a su desarrollo.

El material Montessori es únicamente uno de los varios recursos por medio de los cuales encuentran expresión los principios Montessori. Cuando se les usa apropiadamente, el material sirve para dos propósitos principales. Por un lado, amplía el desarrollo interior del niño, específicamente, preparación indirecta que debe preceder al desarrollo de cualquier función del ego. Por otro ayuda al niño a adquirir nuevas perspectivas en su exploración del mundo objetivo y que lo hace

consciente de ciertas cualidades de los objetos, sus interrelaciones, principios existentes de diferenciación, dentro de una categoría dada, secuencias de organización y técnicas especiales para manejar objetos.

El material no enseña a los niños en primer lugar el conocimiento de los hechos. En lugar de ello ofrece la posibilidad de reorganizar su conocimiento de acuerdo a nuevos principios. Esto aumenta su capacidad de aprendizaje, a esto María Montessori le llamaba abstracciones materializadas.

El material Montessori ofrece a los niños símbolos y un medio de interpretar su mundo de una manera más coherente y diferenciada.

3. Programa educativo

El programa de actividades diarias está basado en los principios fundamentales desarrollados por la Dra. María Montessori para la atención de niños de 1 a 6 años. Comprende las siguientes áreas:

- **Vida Práctica:** Estos ejercicios son seleccionados del quehacer diario de los hombres y mujeres de nuestra sociedad, tales como vestirse, poner una mesa, limpiar zapatos, limpiarse la nariz, etc. Tiene como propósito la coordinación de movimientos, el cuidado de su persona y del ambiente.
- **Sensorial:** Tiene por objeto promover el desarrollo y refinamiento de los sentidos: vista, oído, tacto, gusto, olfato y estereognóstico, por medio de un material que Montessori llamó "abstracciones materializadas" ya que conduce al niño por medio de experiencias concretas a abstracciones cada vez mayores.
- **Matemáticas:** El material promueve las destrezas matemáticas conlleva una secuencia de acciones que van desde el reconocimiento de los numerales hasta las operaciones de suma, resta, multiplicación y división. Está elaborado para llevar al niño por un proceso de aprendizaje que va desde lo concreto hasta lo abstracto.
- **Lenguaje:** Se promueve el desarrollo del lenguaje por medio del material diseñado para los diversos niveles de desarrollo, desde enriquecimiento del vocabulario hasta material para la escritura y lectura.
- **Áreas culturales:** Se promueven experiencias y materiales en las áreas de geografía, biología, historia, botánica, música y arte.

María Montessori definió la educación como una ayuda a la vida, consiste en dar la ayuda necesaria a un ser en desarrollo en el momento preciso.

Esta educación comienza desde el nacimiento, por consiguiente concierne tanto a los padres como a aquellos otros adultos que intervienen con el niño promoviendo este principio. La experiencia de aprendizaje se realiza en un ambiente preparado tomando en cuenta las etapas de desarrollo del niño, periodos sensitivos así como su desarrollo psicomotor; la organización y estructuración del mismo ayudan al niño a descubrir y construir su personalidad e independencia.

Algunos aspectos que caracterizan este enfoque pedagógico son¹⁵:

- 1.- Se respeta el nivel y ritmo de desarrollo del niño(a)
- 2.- El niño(a) aprende haciendo, usando sus manos, trabajando, por medio de la exploración, investigación e interacción como su medio ambiente, de ahí surge la educación liberadora.
- 3.- Por medio de la libre elección es que el niño llega a la toma de decisiones y a responsabilizarse de sí mismo y de su sociedad.
- 4.- El hombre se desarrolla a través de la actividad psíquica, mental y física, como un ser completo, la educación debe ser integral, no alienante.
5. El niño utiliza el trabajo como fuente de energía creadora, para construirse a sí mismo, el adulto lo utiliza para construir su sociedad.
6. El control de error se encuentra en el material, el niño desarrolla consciencia del mismo sin necesidad de reprimendas.
- 7.- Entendemos la imaginación, como una tendencia creativa del hombre, es la tendencia hacia la abstracción; parte de la realidad y permite al niño(a) hacer una aportación útil al grupo. La fantasía por el contrario, encierra al hombre en sí mismo; cuando no se le ofrecen experiencias reales el niño se aísla y utiliza éstas para escapar, retardando su integración al grupo y limitando sus capacidades de participación.
- 8.- El énfasis está en la cooperación y no en la competencia. Por eso cada niño tiene su propio ritmo.
- 9.- La importancia de integrar a los padres en el proceso educativo de sus hijos.

¹⁵ Comunicación personal con Judith Vázquez en Curso diplomado en comunidad infantil. Sistema Montessori, octubre de 1998 a septiembre de 1999.

10.-Se desarrolla la autonomía y la independencia como medio para que el niño desarrolle iniciativa, confianza en sí mismo y autodisciplina, características que necesita toda persona para sobrevivir en una época de cambios.

Presentaciones

Una presentación es una manera especial de mostrar como hacer algo. La lección o presentación debe limitarse a actuar como un estimulante de la atención y al propio tiempo la oferta de un objeto cuyo uso enseña la maestra y al cual da un nombre. Si el objeto corresponde a los impulsos volitivos (voluntad) del niño, este objeto adquirirá el valor de un instrumento adecuado para desarrollarlos y, como consecuencia, despertará en él una atención prolongada y un vivo interés que va en aumento al usarlo repetidamente.

El método Montessori se sirve de las presentaciones o lecciones para poder establecer un puente entre el material y el niño. Tiene como primera intención poner al niño en comunicación con el material, le inicia en su uso, es decir es un tiempo de iniciación. Un segundo tiempo, interviene para ilustrar al niño que ya ha conseguido, con sus ejercicios espontáneos, distinguir las diferencias de las cosas. Entonces es cuando la maestra puede determinar mejor las ideas adquiridas espontáneamente por el niño y dar la nomenclatura correspondiente a las diferencias notadas, éste sería realmente el tiempo de la lección en sí misma.

Tipos de presentaciones

Hay presentaciones indirectas o informales. En todo momento los humanos con intención o sin ella, estamos mostrando a los niños como hacer las cosas siempre que estamos con ellos. Estar conscientes de este fenómeno nos permite estar alertas para demostrarles con nuestra expresión corporal, actitud e intención una ayuda total para el niño.

Hay presentaciones directas o formales. Establecidas funcionalmente en los centros de educación Montessori y hay tres formas de presentar los materiales: las individuales, las grupales (dos o tres niños) y las colectivas. Dependiendo del material de que se trate y del proceso de cada niño es que se usa una y otra forma de presentación. Sin embargo hay procesos como la lectura que el empleo de las tres formas enriquece y apoya dicho proceso. Si además trabajamos las letras de lija con un pequeño grupo de niños para reafirmar su sonido o la identificación de algunas letras, el contacto con otros niños es de gran estímulo para el niño. El trabajo de las mismas letras trabajadas con todo el grupo al mencionar el nombre de alguno de los niños, el cual fue asignado para repartir las loncheras y mencionaré, el sonido de la letra inicial de su nombre hace que el resto de los niños y el mismo asocien la lengua con una función determinada.

Aspectos a tomar en cuenta antes de dar una presentación en relación al niño:

- **Edad**, es importante como referente saber que la presentación debe adecuarse a la edad promedio del niño y su nivel de madurez, el niño debe poder trabajar con ese material, con el reto a su nivel, no se debe crear frustración.
- **Interés del niño**, este aspecto es de suma importancia, pues determinara en gran medida el éxito de la presentación y su posterior motivación a seguir trabajando con el material.
- **Secuencia**. Dependiendo de lo largo que sea una presentación debe medirse el interés, concentración y motivación. Lo ideal es iniciar una presentación y cerrarla, siguiendo una secuencia lógica de pasos, claros, precisos, marcados y con fluidez. Si no se puede terminar la secuencia de la presentación es conveniente retomarla al día siguiente y dar un recordatorio de lo realizado el día anterior.
- **Retos adecuados**: Este punto se mencionó en relación a la edad un solo material puede ser potencializado, aunque sea trabajado por niños de diferentes edades, siempre y cuando se piense en los retos que se establezcan.
- **Ritmo de cada niño**: Es necesario tener presente el ritmo de trabajo de cada niño, no presionarlo hacerlo de manera que nosotros solicitamos, solo hay que estar alertas para poder precisar si el niño está apático o tiene algún estado de ánimo que influye en el ritmo. La observación nos dará la pauta, para ir conociendo a cada uno de los niños de nuestra aula.
- **Estado anímico**: Puede ser que el niño, presente todos los puntos anteriores, sin embargo su estado de ánimo determinará, en gran medida el que quiera trabajar con un material ofrecido por la guía, igual que el punto anterior, la observación será nuestra mejor herramienta. Respeto a la libre elección. Este aspecto, igual que el anterior, es importante observar y enfatizar el respeto hacia este punto.

Puntos a considerar por la guía antes de dar una presentación:

- Conocer todos los elementos que incluye cada material.
- Conocimiento de los propósitos de cada material.
- Conocimiento de las edades de cada material.
- Conocimiento del proceso de desarrollo lógico de la presentación, es decir, la secuencia.
- Ejercitar precisión y exactitud.
- Estar seguro que todo el material esté en su sitio y listo para ser usado completo, atractivo, limpio, en buen estado.
- Escoger el espacio físico para presentarlo.
- Actitud positiva por parte de la maestra.
- Concentración al dar la presentación, sin perder de vista el contacto con el niño y el resto del grupo.
- No comunicarse con otros niños mientras se está dando la presentación, límite establecido, hablarlo y establecerlo con los niños.
- Medir las palabras que usa, no hablar innecesariamente.
- Planear la presentación, la actividad o material lo suficientemente difícil para ofrecerle un reto. Estas actividades deben corresponder a las capacidades del niño para que pueda tener éxito.

Reunir el material antes de comenzar la actividad. Esta es una ayuda al orden no solo para el niño sino apoyará el buen desarrollo de la presentación por parte de la guía.

Un lugar para trabajar. El lugar es importante en varios sentidos, uno de orden técnico, pues podremos calcular, medir y prevenir el espacio necesario y sobre todo podemos visualizar la actividad antes de hacerla. En otro sentido ayudará al niño en el orden, interés y concentración. No debe haber otros objetos sobre el área de trabajo excepto aquellos que son necesarios. Debe haber suficiente espacio para todo, suficiente luz, para ver bien, aire fresco, sin corrientes de aire y un lugar confortable para sentarse o simplemente estar. De este modo no hay distracciones físicas para interrumpir la concentración de la mente.

Análisis del movimiento.- Hay dos maneras de hacer las cosas, una simplemente es empezar haciendo y el movimiento físico tiene una cierta respuesta física. El otro mostrar con intención y es la mente la que dirige al cuerpo a hacer un determinado movimiento. La presentación se debe realizar de la segunda manera. Más energía se salva cuando la mente está clara. La inteligencia se desarrolla y se ejercita en el proceso de hacer. Ciertamente los dos caminos tienen valor, pero una presentación no debe darse cuando el primero es el mejor camino.

Transferir una actividad.- en este punto se encuentra la esencia de una presentación. En una presentación la guía actúa primero mientras el niño por la vista sigue la secuencia de la acción y recibe una imagen real de lo que se trata el trabajo. Si permitimos que el niño interactúe, perderá de vista la totalidad de la secuencia y solo registrará la parte del ejercicio en la que participó. Transferir una actividad implica la misma rigurosidad cuando se invita al niño para que realice el trabajo. El adulto no debe interferir cuando el niño trabaja, no hablar al menos que se crea oportuno y necesario, no tocarlo como tampoco manipular el material. En este momento el adulto es el observador y lo que debe percibir es la concentración y lógica de secuencias que el niño elabora.

Un buen final.- Cuando la presentación ha ido bien y el niño está satisfecho con su esfuerzo, entonces todo lo que queda para un buen fin es poner todos los objetos nuevamente en su lugar y limpiar el área de trabajo. En caso de que la presentación no haya sido adecuada o el niño no haya podido hacer el trabajo, hay que retomar los elementos de la presentación para ver donde estuvo la falla, tomando en cuenta todos los elementos de los que hemos estado hablando. Se puede sugerir guardar el material y trabajar otro día.

Apariencia personal.- Uñas cortas y sin pintar en colores llamativos, cabello recogido, ropa cómoda y apropiada sin accesorios que distraigan la atención del niño

4. Materiales

Una vez tomado en cuenta lo anterior y lo expuesto en puntos del tema antes mencionado, la guía debe preparar el material o actividad, ya sea que se trate de una presentación individual, grupal o colectiva. La improvisación es un elemento muy valioso, rico y espontáneo pero no debemos abusar del mismo.

En el sistema Montessori el ambiente (salón) está dividido en áreas: área de dormir, área de lenguaje, área de psicomotricidad y área de matemáticas.

Algo que me gusta de este método es que por ejemplo; Comunidad infantil (maternal) niños de 0 a 3 años, conviven en el mismo ambiente, dando la oportunidad de que el niño socializa y aprenda de niños más pequeños o grandes a su edad.

En el sistema Montessori el niño aprende a tener tolerancia debido a que no se repite el material didáctico, ejemplo; si se está trabajando sobre el tema de insectos; la maestra puede poner un rompecabezas reforzando el tema anterior, si un niño en clase está trabajando con el rompecabezas y otro niño lo quiere trabajar, el segundo niño tendrá que esperar que el primer niño termine, aquí el niño que espera trabaja la tolerancia.

En este método el niño aprende a ser independiente al tomar sus propias decisiones, ya que el niño elige el material con el que va a trabajar, esto no quiere decir que el niño hace lo que quiere, ya que la maestra preparó previamente el ambiente.

También el niño aprende a tener orden, porque al estar el salón dividido en áreas y temas el niño aprenderá el orden externo que lo llevara a construir su orden interno.

Los materiales del ambiente deben tener un propósito inteligente, esto quiere decir que deben de ayudar a desarrollar alguna habilidad.

Los materiales están en estantes pequeños al alcance de los niños.

En cuanto los niños empiecen a interactuar con el material, podemos observar si el material está cubriendo las necesidades de estos niños en especial.

Los materiales se deben de cambiar y adaptar para cubrir los nuevos intereses y necesidades del niño conforme va transcurriendo el tiempo que los niños están en la escuela.

Para distribuir el material primero se hace un plano para distribuir el espacio y las áreas. Es importante hacer un mapa de organización del ambiente y un esquema donde va cada material.

Una vez distribuido el espacio, se saca el material y se acomoda de izquierda a derecha, de menor a mayor grado de dificultad.

El ambiente debe de ofrecer al niño protección, independencia y trabajo.

Objetivos generales a desarrollar en los niños¹⁶.

- a) Favorecer el desarrollo máximo de los sentidos de los niños.
- b) Favorecer la comunicación, auto-expresión y el diálogo entre los niños y con nosotros.
- c) Crear amor y confianza en los niños hacia sus aptitudes personales. Estimular el respeto por los demás.
- d) Habilitar la coordinación psicomotriz.
- e) Ayudar a la aceptación de los propios errores y limitaciones, sin que esto signifique humillar al niño sino que sea un aprendizaje dentro de su desarrollo.
- f) Buscar que el área emocional y afectiva mejore.
- g) Buscar que el área perceptiva y visual se desarrolle.

¹⁶ Montessori, M. La educación para el desarrollo humano. México: Diana, 1976.

- h) Favorecer que los niños hagan su trabajo con satisfacción y con gusto, Sin necesidad de premios o castigos.
- i) Tener conocimiento amplio de la diversidad de los materiales que se puedan ofrecer. Favorecer el que los niños perfeccionen su lenguaje.
- j) Favorecer el que puedan expresarse también corporalmente.
- k) Respetar la individualidad del niño.
- l) Favorecer su habilidad para concentrarse.
- m) Enaltecer su sentido de dignidad personal.
- n) Favorecer su independencia y su iniciativa al trabajar por el mismo.
- o) Favorecer la automotivación del niño. La motivación interna es la que mueve montañas.
- p) Favorecer el que el niño se sienta bien y trate de conservar un ambiente ordenado.
- q) Favorecer y motivar al niño a que repita los ejercicios para que pueda obtener el logro deseado en el desarrollo de sus habilidades.
- r) Buscar que el niño logre autodisciplinarse.
- s) Favorecer y propiciar que el niño sea capaz de hacer sus propias elecciones.
- t) Invitar a los niños a ser obedientes, por convicción y por su propio beneficio. Favorecer que florezca el amor a aprender.
- u) Procurar que el niño esté cómodo en el ambiente. Favorecer períodos largos de involucramiento en su trabajo.
- v) Invitar a los niños a que respeten las reglas del ambiente.
- w) Favorecer el que los niños manejen el material con cuidado y devuelvan todo a su lugar.

Capítulo III. Aprendizaje Significativo

Ausubel nació en Brooklyn, New York el 25 de octubre de 1918, hijo de una familia judía emigrante de Europa central. Se preocupó por la manera como educaban en su época y en especial en su cultura. Estudió medicina y Psicología en la Universidad de Pennsylvania y Middlesex¹⁷. El originó y difundió la teoría de Aprendizaje Significativo, escribió varios libros acerca de la psicología de la educación y valoró la experiencia que tiene el aprendiz en su mente. Falleció el 9 de julio de 2008 a los 90 años.

1. Teoría del aprendizaje significativo

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

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

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente"¹⁸.

Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico: concepto

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

Por sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún conocimiento existente específicamente relevante de la estructura

¹⁷ Ausubel D. P. y Sullivan E. El desarrollo infantil. Paidós Barcelona 1983 pag. 8

¹⁸ Ausubel D. P. y Sullivan E. El desarrollo infantil. Paidós Barcelona 1983 pag. 22

cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.¹⁹

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

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

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

El aprendizaje mecánico contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos preexistentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de formulas en Física. Cuando la nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente "significativa" (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga).

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" puesto que debe de existir algún tipo de asociación pero no en un sentido de una interacción como el aprendizaje significativo. El aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues éste facilita la adquisición de significados, la retención y la transformación de lo aprendido.

¹⁹ Ausubel D. P. y Sullivan E. El Desarrollo Infantil. Barcelona: Paidós, 1983. pag. 18

Finalmente Ausubel no establece una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un “continuum” es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir continuamente en la misma tarea de aprendizaje.

2. Tipos de aprendizaje significativo

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

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y proposiciones²⁰.

*Aprendizaje de representaciones:

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados o determinados símbolos. Al respecto Ausubel dice que ocurre cuando se igualan en significado, símbolos arbitrarios con sus referentes.²¹

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

Este aprendizaje es común cuando el niño adquiere vocabulario en inglés al estar en el ambiente e interactuar con el material real, estableciendo una relación sustantiva y no arbitraria entre la palabra y su representación real o gráfica, dándole un significado personal y formando una representación mental del concepto.

²⁰ Ausubel-Novak-Hanesen (1983) Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo 2º Ed. Trillas, México. Pag. 61

²¹ Ausubel D. P. y Sullivan E. El Desarrollo Infantil. Barcelona: Paidós, 1983. pag. 46.

*Aprendizaje de conceptos:

Los conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”.²²

Partiendo de ello, podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos, formación y asimilación.

En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) de concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior “pelota” este símbolo sirve también como significante para el concepto cultural “pelota”, en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterio comunes. De ahí que los niños aprenden el concepto de “pelota” a través de varios encuentros con su pelota y la de otros niños.

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

De la misma manera, en cada uno de los conceptos que se enseñan al niño en inglés, es necesario que existan varios encuentros con su significado, con el objeto que lo representa, con sus cualidades o características y con el uso que de dicho concepto hagan los otros niños; ello permite que el alumno logre la formación de conceptos en inglés y, por consiguiente, el enriquecimiento de vocabulario.

*Aprendizaje de proposiciones:

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

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir que una declaración que posee significado denotativo (las características conceden al oír

²² Ausubel D. P. y Sullivan E. El Desarrollo Infantil. Barcelona: Paidós, 1983. pag. 61

los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

El niño al estar trabajando en las diferentes áreas del ambiente y con sus respectivos materiales va a ser capaz de combinar conocimientos aislados y así lograr un nuevo significado de las cosas que es asimilado en su estructura cognitiva; es decir, podrá generar expresiones y responder a cuestionamientos elementales en inglés comprendiendo el significado y estableciendo una comunicación con el resto del grupo.

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

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

3. Condiciones para lograr el Aprendizaje Significativo:

- Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, presentar una estructura lógica que facilite la construcción de conocimientos.
- Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer, una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo. La información debe de ser adecuada a las características cognitivas y de desarrollo del alumno a fin de facilitar el aprendizaje.

- Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

David Paul Ausubel es un psicólogo que ha dado grandes aportes al constructivismo como su teoría de aprendizaje significativo y los organizadores anticipados, los cuales ayudan al alumno a que vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento y para una mejor comprensión de los conceptos. Para conseguir este aprendizaje se debe de tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación.²³

A continuación se describe una propuesta de trabajo para la enseñanza del inglés, integrando el método Montessori y las aportaciones didácticas del juego, que en conjunto contribuyen al logro de un aprendizaje significativo.

²³ Ausubel, D. P. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México Trillas, 1980. Pag. 80

Capítulo IV. Propuesta para la enseñanza de inglés en preescolar

A través del juego los niños van a adquirir conocimientos de una manera divertida y agradable, así también se logrará la integración del grupo y los alumnos conseguirán un aprendizaje significativo del inglés. Como se mencionó anteriormente, para fines de este trabajo se toma la teoría del preejercicio como fundamento de esta propuesta, ya que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y es un fenómeno ligado al crecimiento. Esta teoría del preejercicio permite utilizar el juego como recurso didáctico para desarrollar en los alumnos conocimientos y habilidades que contribuyen a la anticipación de las ocupaciones serias que habrá de realizar en diferentes momentos de su vida futura. Asimismo, se recupera el planteamiento de la teoría de Piaget, referente a los tipos de juego que se presentan en función de la etapa de desarrollo del niño y dado la propuesta presentada se realizó para el nivel preescolar, se recupera el estadio preoperacional del desarrollo con el juego simbólico, característico de esta etapa.

Cabe señalar que con esta propuesta se pretende que a través del juego, y el manejo del método y materiales Montessori se logre un aprendizaje significativo; es decir, que la información que debe aprender el alumno sea adecuada a sus características de desarrollo, en donde el aspecto lúdico y simbólico tiene un papel muy importante. De ahí que se haya tomado como fundamento la teoría del preejercicio, así como el juego de ejercicio y simbólico propuestos por Piaget. Por otro lado, también se pretende lograr un aprendizaje significativo en tanto la nueva información adquirida al aprender conceptos y formas elementales de comunicación en inglés, se relaciona con sus conocimientos previos y sus vivencias cotidianas.

Como se mencionó anteriormente, el método Montessori se sirve de las presentaciones o lecciones para poder establecer un puente entre el material y el niño. Estas presentaciones tiene como primera intención poner al niño en comunicación con el material, le inicia en su uso; en un segundo momento, interviene para ilustrar al niño que ya ha conseguido distinguir las diferencias de las cosas.

Esta propuesta recupera las presentaciones realizadas por la guía de español, y una vez que el niños ya conoce los materiales, éstos son utilizados con el fin de integrar el sistema Montessori en la clase de inglés; se puede utilizar material del área de lenguaje, área de vida práctica y área sensorial.

El uso del juego y el material Montessori permiten atender las necesidades de desarrollo del niño preescolar y vincularlo con su realidad inmediata, posibilitando la significatividad psicológica del aprendizaje. Por otro lado, las presentaciones y la organización de la información y los materiales permiten establecer relaciones significativas entre sus conocimientos previos y el nuevo aprendizaje, potenciando así la significatividad lógica. Finalmente, las actividades lúdicas impactan en su motivación y disposición favorable para el aprendizaje. Todas estas ventajas en su

conjunto constituyen las condiciones necesarias para lograr un aprendizaje significativo del inglés.

A continuación se presentan diversas actividades de juego para cada una de estas áreas.

ÁREA DE LENGUAJE

Algunas actividades que se pueden realizar con los preescolares es jugar memoria con el objetivo de introducir-revisar vocabulario referente al tema que se esté trabajando: animales de la granja-zoológico-mar, útiles escolares, ropa, transportes, etc., también se pueden utilizar rompecabezas que es algo que les gusta mucho, rompecabezas grandes con el fin de que todo el grupo participe y una vez armado, se introduce vocabulario u oraciones acerca del tema del rompecabezas, etc.

Actividades de juego:

Canasta de objetos (animales del mar-zoológico-granja-ropa, etc.), éstos están cubiertos con una servilleta de tela se van sacando uno por uno y se introduce el nuevo vocabulario del tema o se revisa el vocabulario de clases pasadas, posteriormente se efectúan las preguntas y respuestas;

What is it? - It's a pen
What are they? They are lions

Una vez que el alumno ha adquirido y comprendido el uso de estas preguntas, se le puede invitar a jugar a ser el maestro/a, a los alumnos les gusta tomar el lugar del profesor, todos participan y la clase es dinámica y atractiva para ellos.

Tarjetas. Las tarjetas u objetos que podemos tener en el ambiente tendrán que estar clasificados y algunos de los temas pueden ser verduras, frutas, peces, oficios, etc., con estas tarjetas como están en pares, se puede jugar memoria e integrar el material Montessori en la clase de inglés.

Libros. Como son libros de imágenes reales de animales-objetos-colores-figuras geométricas, etc. Es muy atractivo para los alumnos.

Lectura y comprensión de cuentos en inglés. La maestra puede leer e introducir vocabulario y preguntas para verificar la comprensión auxiliándose de imágenes del cuento y el niño podrá ejercer su vocabulario e intentar contestar las preguntas.

En el ambiente Montessori los libros de lectura son de pasta dura e imágenes reales para acercar al niño a la realidad, creatividad e imaginación.

El emplear libros de historia en inglés permite:

- Los niños se divierten escuchando historias.
- Los niños desarrollan una actitud positiva hacia la lengua extranjera.
- Las historias ejercitan la imaginación desarrollando así la creatividad.
- Escuchar historias en clase integra a los alumnos, todos se divierten y aprenden.
- El leer historias en clase nos permite a los docentes introducir estructuras, expresiones que usamos en el inglés cotidiano.

La literatura infantil pretende favorecer su expresión libre de ideas y sentimientos, iniciarlo en el ordenamiento lógico de las ideas, educar su vida emocional²⁴.

Algo muy importante de la literatura es primero, satisfacer necesidades e intereses literarios, segundo, ayudar al niño en la adquisición de un lenguaje claro, tercero, ampliar su vocabulario, cuarto, pulir su dicción, quinto, proveer su imaginación, sexto, despertar su amor por los libros, fortalecer su atención y memoria, desarrollar su elocuencia, enseñarle valores, detectar sus problemas de articulación, fonación, audición, respiración, etc.²

Después de realizar la lectura de libros en clase, se sugiere realizar diferentes actividades como: representación de la lectura por medio de títeres o vestuario, expresión libre de lo que les agrado más de la lectura por medio de dibujos, plastilina, recortes, etc. invitar a los alumnos a hacer ellos mismos la narración de la historia de manera oral, etc.²⁵

Materiales para collage. Este material se puede emplear después de alguna presentación de temas del mar-zoológico-granja, etc. con el fin de que el niño desarrolle el tema que más le ha gustado y use su creatividad.

Los niños al finalizar su trabajo, formarán un círculo y uno por uno expondrá y explicará su trabajo. A parte del desarrollo del lenguaje en inglés, se favorece su coordinación motora fina y su creatividad.

ÁREA DE VIDA PRÁCTICA

Los ejercicios de vida práctica son actividades que realizamos diariamente para el cuidado de uno mismo y del lugar donde vivimos.

Cuando el niño empieza a caminar, es cuando quiere empezar a actuar en el ambiente y generalmente lo lleva a cabo con mucho cuidado.

²⁴ Nervi Fre. R. "Breve introducción a la problemática de la literatura infantil-juvenil" en Expresión literaria en preescolar. Antología de la Licenciatura en educación Plan 94. México: UPN, 1994, p. 33.

²⁵ Ídem.

A través de las actividades de vida práctica, se enriquece el vocabulario y lenguaje del niño, esto permite que paralelamente al aprendizaje del español pueda adquirir, de manera significativa, conocimientos lingüísticos del idioma inglés. Para ello se cuenta con los espacios de cocina, parcela y cuidado personal.

Actividades de juego:

Cocina. Es un espacio al tamaño de los niños que cuenta con fregadero, secador, mesa, sillas, platos, cuchillos, cucharas, tenedores, recipientes, tablas de picar, delantales, etc. Integro este espacio en mis clases de inglés al dar la clase de verduras y frutas. En este espacio se les puede presentar las frutas en inglés, it's an apple, they are bananas, etc. También la estructura y preguntas what is it?. It's an apple. What are they?. They are bananas y posteriormente los puedo invitar a ponerse el delantal y preparar una ensalada de frutas/verduras.

Esta actividad es activa y significativa porque los niños se organizan para preparar la ensalada de frutas/verdura y posteriormente comparten este alimento y conviven.

Parcelas. Aquí se enseña al niño a sembrar y cuidar las plantas. En la materia de inglés se les enseñará a los niños el nombre de los objetos de jardinería, así como a sembrar diferentes plantas. El niño elegirá la planta o semilla que desea sembrar, la regará cada tercer día y si es alguna planta comestible, la podrá comer cuando haya alcanzado un tamaño adecuado.

Cuidado personal. Esta actividad también es constructivista ya que el niño se hace consciente de la importancia del cuidado de sí mismo. En esta actividad les enseñará a los niños a cepillarse los dientes/cabello, a lavarse las manos, a ponerse el suéter, atarse los zapatos, etc., todo en inglés, estas actividades una vez aprendidas el niño las seguirá realizando a través de su vida.

ÁREA SENSORIAL

Es un espacio donde hay materiales como colchones, aros, costalitos, sonajas, instrumentos musicales, zancos, etc. Aquí los alumnos podrán cantar y hacer movimientos corporales, también ellos pueden crear música en grupos de tres niños en una forma libre y constructivista.

Los objetos sirven de diversas maneras como nexo de unión entre el niño y el entorno. Permiten disponer de un medio con que un niño puede representar o expresar sus sentimientos, intereses o preocupaciones. Proporciona también una vía de interacción social con adultos y otros niños. Esta área permite al niño el desarrollo del lenguaje al cantar, y favorece la expresión corporal e integración de los alumnos.

Actividades de juego:

Desarrollo del esquema corporal. Esta actividad se realiza en el patio empleando la canción

here we go- looby loo.
here we go- looby ligh.

Es con el fin de repasar partes del cuerpo y lateralidad.
(Pon la mano derecha al frente, atrás, gira, etc.)

Juego del espejo. Un niño será el espejo y el otro el que se este viendo en este.
Objetivo: esquema corporal, se divierten los alumnos.

Caja mágica. Los niños están sentados en circulo, la maestra empleando mímica lleva una caja al centro del circulo y posteriormente la abre y saca un helado, el niño que conteste correctamente es invitado al centro a sacar algo de la caja mágica, aquí el objetivo es revisar vocabulario de una forma activa, dinámica y divertida.

Dentro del juego podemos incluir actividades de psicomotricidad y de patio para trabajar vocabulario y seguimiento de instrucciones.

Una actividad en que en un papel estraza del tamaño del niño, éste dibuje su silueta y posteriormente las partes del cuerpo así como su vestuario y finalmente la recorte. Aquí el niño reconocerá su esquema corporal, posteriormente les invito a expresar cómo se perciben a si mismos y finalmente les pongo música aquí; realizamos movimientos de lateralidad, espacio y tiempo.

Globos de colores. Es otra actividad empleada (aquí la maestra retoma el tema de colores); los niños en el patio cantarán y seguirán instrucciones usando verbos, los niños que tengan el globo de color rojo salten etc.

Se puede jugar con aros, sillas, mesas en el patio e integrar el sube y baja, columpios, resbaladilla del jardín. Aquí la maestra narra una historia y al mismo tiempo interactúa en ella. Nos vamos a ir de viaje, siéntense cada uno en su silla, aquí se va a visitar un estado de la república mexicana; se ven costumbres y características de este estado, hay un aterrizaje forzoso y hay que utilizar la resbaladilla para salir del avión, etc. Esta actividad les agrada mucho a los niños y hay mucho aprendizaje significativo, en tanto les permite vivenciar a través del juego las costumbres y características del Estado de la República haciendo uso de vocabulario en inglés, el alumno relaciona su conocimiento previo visto en las clases de español con la nueva información.

El juego podemos vincularlo a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales, ya que el juego permite explorar diversas experiencias, brinda condiciones en donde practicar destrezas físicas y mentales, así como ejercitar roles y vivenciar situaciones hipotéticas a las que podrá dar solución o resolver desde su propia perspectiva. De ahí, la importancia de emplear el juego como estrategia pedagógica. Todo lo anterior favorecerá el desarrollo de la independencia del niño, así como su desarrollo intelectual y su creatividad.

El juego funciona en clase para promover el trabajo de aprendizaje y el desarrollo de los niños, motivo por el que se puede emplear en la materia de inglés, logrando con esto una clase activa y dinámica, integración del grupo, gusto por el idioma inglés y sobre todo un aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

El juego es, indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines.

El juego está vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje de lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El desarrollo de la sonrisa cursa paralelamente al del juego y refleja algunas de las características importantes de éste, en tanto el juego es una actividad agradable, divertida y de interés para el niño, contribuye a lograr una disposición favorable para enfrentarse al nuevo conocimiento, condición que es requisito para obtener un aprendizaje significativo.

Con las actividades lúdicas expuestas en el presente trabajo, se podrá promover en el niño, a través del juego en la escuela, su motivación y el desarrollo de un aprendizaje distinto al que tradicionalmente ha tenido, favoreciendo un aprendizaje significativo al interactuar el niño con otros de la misma edad, con otros escenarios y con otras habilidades; asimismo, el juego posibilita establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre sus conocimientos previos y el nuevo aprendizaje, haciéndolo significativo. También se facilita “un descubrimiento y una competencia interpersonal” que contribuye enormemente al desarrollo personal.

La actividad física es inherente al juego del niño pequeño. El equilibrio, la agilidad y la coordinación de los ojos, el cerebro y los músculos, combinados con los poderes manipulativos sobre los materiales, el dominio propio del cuerpo y la competencia en los movimientos propios determinan mayores sensaciones de autoconfianza y de estima personal.

Con las actividades lúdicas propuestas también se integra el sistema Montessori a la clase de inglés, logrando con esto un aprendizaje significativo del mismo, así como la unión del niño con su entorno, al emplear material de las diversas áreas del ambiente Montessori, se enriquece simultáneamente, su vocabulario y formas básicas de expresión en inglés, posibilitando las oportunidades de conversación, comprensión y visualización del idioma.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel D. P. y Sullivan E. El Desarrollo Infantil. Barcelona: Paidós, 1983.
- Ausubel, D. P. y cols. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial. Trillas, 2000.
- Axline, V. M. Terapia de Juego. México: Editorial Drena, 1985.
- Chateau, J. “Por qué juega el niño” en Psicología de los juegos. Buenos Aires: Kapelusz, 1987.
- Delval, J. El Desarrollo Humano. México: Siglo XXI, 1994.
- El juego concepto y teorías en <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- Garvey, C. El Juego Infantil. Madrid: Morata, 1999.
- Merani, A. L. Diccionario de Psicología. México: Grijalbo, 1999.
- Montessori, M. La educación para el desarrollo humano. México: Diana, 1976.
- Montessori, M. El niño, el secreto de la infancia. México: Diana, 1990.
- Montessori, M. El niño y la mente absorbente. México: Diana, 1977.
- Moyles, J. R. El Juego en la Educación Infantil y Primaria. Segunda Edición. España/ Ministerio de Educación y Cultura: Ediciones Morata. S. L., 1999.
- Nervi, F. R. “Breve introducción a la problemática de la literatura infantil-juvenil” en Expresión literaria en preescolar. Antología de la Licenciatura en educación Plan 94. México: UPN, 1994.
- Ramsey, M. E. y K.M. Bayles. “Valores y propósitos del juego” en El jardín de infantes, programas y prácticas. México: Paidós, 1989.
- Rodríguez Estrada, M. y Márhyar, K. Los niños son creativos. En Creatividad en los juegos y juguetes. México: Pax-México, 1992.
- Rogers, C. “El juego y el currículo en preescolar” en Psicología social de la escuela primaria. Madrid: Paidós, 1992.
- Vázquez, J. Curso Guía Montessori en Comunidad Infantil. México: Mecnograma, 1994.
- Zhukovkaia. El juego y su importancia pedagógica. Habana: Pueblo y educación. 1987.