



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA APROXIMACIÓN
DEL LENGUAJE ESCRITO EN LOS NIÑOS DE TERCER
GRADO DE PREESCOLAR**

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE

PRESENTA

ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA

MÉXICO, D. F.

FEBRERO DEL 2011



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA APROXIMACIÓN AL
LENGUAJE EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE
PREESCOLAR**

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA

ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA

MÉXICO, D. F.

FEBRERO DEL 2011

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., 23 de septiembre de 2010

**C. ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA
P R E S E N T E**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA APROXIMACIÓN AL LENGUAJE
ESCRITO EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PREESCOLAR**

opción Proyecto de Innovación, a propuesta del asesor Profra. Marina Arellano Jaramillo, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E



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

GGQC/arr

AGRADECIMIENTOS

Ante todo doy gracias a Dios que en los momentos de debilidad, falta de motivación y de interés por las circunstancias vividas a lo largo de estos cuatro años, me dio la fortaleza y la inteligencia para seguir adelante con un sueño que se trunco hace muchos años, pero al final se cumplió, terminar una licenciatura.

DOY GRACIAS:

A mi hermano Antonio Martínez Ledesma que fue mi maestro y mi guía tanto en las TIC`s como en los diversos trabajos realizados en la universidad, así como el de finalizar el presente proyecto.

A mi hermano Roberto Martínez Ledesma, que aun tan lejos me motivó y me aconsejó para seguir con la carrera y terminarla satisfactoriamente.

A mis Padres, el apoyo incondicional de toda la vida hacia mi persona como el apoyo hacia mis hijos. Se los agradeceré día a día hasta el fin de mi existencia, mil gracias:

Antonio Martínez Martínez y Beatriz Ledesma Ángeles.

A mis hermanas doy gracias, pues en cada momento que lo necesité estuvieron dispuestas a apoyarme hasta morir.

A mis sobrinas, que estando disfrutando un evento, una fiesta o un domingo familiar me ayudaban a recopilar material para terminar alguna actividad escolar y/o de la universidad. Espero ser un ejemplo de vida y de superación constante; para que en un

futuro muy cercano logren alcanzar sus sueños con esfuerzo, dedicación, entusiasmo, interés y motivación.

A mis hijos por haber tenido la paciencia necesaria en esos lloriqueos, enojos, tristezas, etc.; pero con un objetivo firme mejorar el nivel económico familiar. Esperando también sea un ejemplo de superación, esfuerzo y que vean que nunca es tarde para que se cumplan los objetivos planeados que alguna vez se truncaron.

A la maestra Verónica, que me orientó y apoyo para inscribirme a la universidad.

A mis 21 compañeras del grupo: 8.2, de la generación 2005-2009 de la Unidad 099 Poniente, de la Universidad Pedagógica Nacional, por compartir sábado a sábado cuatro años maravillosos de sus vidas y los conocimientos que contribuyeron en esta formación para ser mejores día a día **GRACIAS**.

A todos los maestros que conocí en el transcurso de la carrera que para hacer lo que hoy pretendo una Licenciada competente ante la sociedad y en especial a la maestra del eje metodológico Marina Arellano Jaramillo, por la ayuda brindada en la realización del presente proyecto.

Me felicito por la fortaleza y decisión firme en alcanzar objetivos cuando me lo propongo.

VIDA NADA TE DEBO, VIDA ESTAMOS EN PAZ.

(AMADO NERVO)

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	3
MARCO CONTEXTUAL	6
CONTEXTO SOCIAL	20
CONTEXTO ESCOLAR	23
METODOLOGÍA	27
CUESTIONARIO A APRENDICES	29
TIPO DE PROYECTO	31
DIAGNÓSTICO	32
GRÁFICA DE ENCUESTA A PADRES E HIJOS	34
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	44
PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA	45
PROPÓSITO GENERAL DEL PROYECTO	46
PROPÓSITO PARTICULAR	46
META	46
MARCO TEÓRICO	47
TEORÍA PSICOANALÍTICA	47
TEORÍA COGNOSITIVA	49
TEORÍA PSICOGENÉTICA	52
TEORÍA SOBRE EL JUEGO	61
EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA PEDAGOGÍA	68

ESPIRAL DEL JUEGO	69
PEDAGOGÍA CRÍTICA	69
PROBLEMATIZACIÓN DE LA EVALUACIÓN EN LA DIDÁCTICA CRÍTICA	72
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004	74
ENFOQUE PEDAGÓGICO DE TIPO CONSTRUCTIVISTA	78
ALTERNATIVA	80
TABLAS DE APLICACIONES	81
PLAN GENERAL DEL PROYECTO	91
PLAN DE TRABAJO	93
OBSRVACIONES Y EVALUACIÓN DE LAS APLICACIONES	102
GRAFICA DE LAS APLICACIONES	110
EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	116
CONCLUSIONES	118
BIBLIOGRAFÍA	121
GLOSARIO	124
ANEXOS	130

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto los docentes han observado que todos los niños traen conocimientos previos de su entorno familiar, actualmente se está trabajando con el Programa de Educación Preescolar 2004; basándose en los seis campos formativos que son: desarrollo personal y social, lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, expresión y apreciación artística y desarrollo físico y salud. El campo formativo al que corresponde dar solución a la problemática es el de lenguaje y comunicación, en el aspecto: lenguaje escrito.

En la cotidianeidad escolar se visualizan diversos problemas donde el docente debe formar parte como investigador en acción para darles solución a estas dificultades, analizar y reflexionar sobre su práctica docente con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza.

En preescolar los niños socializan a través de la convivencia con otros niños, se les apoya con ejercicios psicomotores para facilitar la coordinación motora fina y gruesa, sin dejar de realizar los cantos y juegos, todo esto con el fin de propiciar el lenguaje escrito. Considerando que la tarea pedagógica es de suma importancia y de responsabilidad en los niveles; puedo asumir que incumbe en parte fundamental al Jardín de Niños como eslabón en el proceso educativo a su siguiente nivel que es la primaria.

El presente proyecto está dividido en cuatro capítulos; En el primero se describe: la justificación, marco contextual, contexto escolar y el contexto social.

En el capítulo segundo: La Metodología, cuestionarios, tipo de proyecto, diagnóstico, resultados, gráficas, delimitación del problema, planteamiento del problema, propósito general del proyecto, propósito particular y la meta.

En el capítulo tercero: Marco Teórico, teoría psicoanalítica, teoría cognoscitiva teoría psicogenética, teorías sobre el juego, pedagogía crítica, problematización de la evaluación en la educación crítica, programa de educación preescolar 2004, enfoque pedagógico de tipo constructivista.

En el cuarto capítulo: Alternativa, tablas de las aplicaciones, plan general del proyecto, plan de trabajo, observaciones y evaluación de las aplicaciones, grafica de las aplicaciones, evaluación general del proyecto.

Conclusiones, reformulación bibliografía, glosario y anexos.

JUSTIFICACIÓN

Es importante realizar una investigación sobre el lenguaje escrito a nivel preescolar para cimentar bases sólidas que permitan al niño de esta edad (es decir que atraviesa el estadio preoperacional según Jean Piaget), estar en contacto directo con textos, con mayor cantidad de actos de lectura y de escritura. Tomando en cuenta que el lenguaje es la base de la lectura y escritura.

En educación preescolar se requiere familiarizar al niño con el lenguaje escrito a partir de situaciones que impliquen la necesidad de expresión e interpretación de diversos textos.

Los alumnos llegan al Jardín con ciertos conocimientos previos del lenguaje escrito que han adquirido en su entorno (observa e infiere los mensajes en los medios impresos, por su posible contacto con los textos en el ámbito familiar, social y cultural); sabe que las marcas gráficas dicen algo, que tienen un significado y son capaces de interpretar las imágenes que acompañan a los textos; asimismo, tienen algunas ideas sobre las funciones del lenguaje escrito (contar o narrar, recordar, enviar mensajes o anunciar sucesos o productos).

Los niños de preescolar aprenden a presenciar o intervenir en diferentes actos de lectura y escritura, como pueden ser escuchar a otros leer en voz alta, observar a alguien mientras lee en silencio o escribe, o escuchar algún comentario sobre textos leídos. De la misma manera, aunque no sepa leer y escribir como las personas alfabetizadas, también intentan representar sus ideas por medio de diversas formas gráficas y leen lo que creen que está escrito en un texto.

“Evidentemente algunos niños llegan a preescolar con mayores conocimientos que otros sobre el lenguaje escrito; esto depende del tipo de experiencias que hayan tenido en su contexto familiar. Mientras más ocasiones tengan los niños de estar en contacto con textos escritos y de presenciar una mayor cantidad y variedad de actos de lectura y de escritura, mejores oportunidades tendrán de aprender”.¹

Ayudar a que los niños entiendan para qué se escribe, vivir estas situaciones en la escuela es aún más importante para aquellos niños que no han tenido la posibilidad de acercamiento con el lenguaje escrito en su contexto familiar.

La interacción con los textos fomenta en los niños el interés por conocer su contenido y es un excelente recurso para que aprenda a encontrar sentido al proceso de lectura aun antes de saber leer.

Los niños construyen el sentido del texto poniendo en juego diversas estrategias: observación, la elaboración de hipótesis e ideas que, a su manera de inferencias, reflejan su capacidad para elaborar explicaciones a partir de lo que “leen” y lo que creen que contiene el texto. Estas capacidades son el fundamento del aprendizaje de la lectura y la escritura.

Las capacidades cognitivas juegan un papel muy importante para avanzar en la comprensión de los significados y usos del lenguaje escrito y para aprender a leer y a escribir.

“Presenciar y participar en actos de lectura y escritura permiten a los niños percatarse, por ejemplo, de la direccionalidad de la escritura, de que lee en texto escrito y no las ilustraciones, de las diferencias entre el lenguaje que se emplea en un cuento y un texto informativo de acuerdo a las características psicológicas del niño de esta edad pueden identificar esas diferencias de la distribución gráfica de

¹ Programa de Educación Preescolar 2004(2004), México, ed. 1.2004. Pág. 57-62

ciertos tipos de diferencia entre letras, números y signos de puntuación, entre otras”.² La realización de este proyecto es con el propósito de obtener nuevas estrategias del lenguaje escrito, como originar un ambiente alfabetizador, y como ya se mencionó, anteriormente cimentar bases sólidas desde preescolar para que en un futuro se observen más jóvenes interesados y fascinados con la lectura y escritura.

Al tener bases sólidas se les hará fácil transmitir de manera escrita sus sentimientos, emociones, angustias, tristezas, alegrías, etc.

Obviamente que con actividades de coordinación motriz fina, experiencias y actividades diversas se desarrollarán estructuras cognitivas básicas para la adquisición de la lectura y escritura.

La escritura ha sido siempre la materialización de la lengua viva, una forma de lenguaje que presenta a la vista lo que éste proporciona al oído y considerando que el lenguaje escrito es la clave de acceso al conocimiento. Los variados recursos creados por la tecnología moderna para la información constituyen importantes complementos pero no sustituyen a la escritura como medio cultural.

Actualmente la población mexicana, demanda una enseñanza aprendizaje de calidad, los alumnos piden una educación de nivel, que sea de su interés y que ellos mismos propicien sus propios conocimientos, que sea un aprendizaje significativo y constructivista.

La educación puede mejorar y ser de calidad, solo si el docente toma conciencia de apoyar y seguir innovando alternativas que permitan elevar el nivel educativo.

² Emilia Ferreiro y Margarita Gómez Palacio. Nuevas Perspectivas sobre los procesos de lecto-escritura. 2ed., México. Ed. XXI, 1998. Pág. 339.

MARCO CONTEXTUAL

Escudo del Estado de México³:

El escudo del Estado de México está constituido por el lema: Patria, Libertad, Trabajo y Cultura, y se describe de la siguiente forma:

Patria:

Águila nacional en el copete del escudo. La bandera, el himno nacional, y el dibujo en el cuartel superior izquierdo que representa el volcán Xinantécatl, la pirámide del Sol de Teotihuacan y el topónimo original de Toluca.

Libertad:

Representada en el segundo cuartel superior derecho por un cañón de la época, sobre el lugar donde se desarrolló la batalla del Monte de las Cruces, el 30 de octubre de 1810.

Trabajo y Cultura:

Representados juntos en el tercer y cuarto cuartel, contiene el topónimo de México, el cual le dio nombre a la patria y al estado, los surcos de la agricultura produciendo plantas de maíz y el libro abierto del saber, sobre de éste un engrane fabril, una hoz, un zapapico, una pala y un matraz, herramientas del trabajo humano. Contiene además dieciséis abejas que representan el número de los distritos judiciales del estado.

³ www.ecatepec.com.mx

Pastor Velásquez Hernández: Creador del escudo del estado de México.

Pintor nacido en la localidad de San Cristóbal Tecolito, municipio de Zinacantepec, estado de México, en 1895. Sus extraordinarias facultades para el dibujo y la pintura demostradas desde la infancia, lo llevaron a consagrarse a estas artes. Realizó sus estudios en la Academia de San Carlos, en la Ciudad de México, donde más tarde fue el primer maestro de acuarela.

ECATEPEC DE MORELOS

**Municipio de
Ecatepec de Morelos**



Escudo



Localización

Imagen:EME Escudo.PNG Estado de México
 México

Superficie:	186,9 km ²
Población:	1.620.000 habitantes ¹
Cabecera:	San Cristóbal Ecatepec
Fecha de creación:	1877
Pdte. municipal:	José Luis Gutiérrez Cureño
G ob. Edo. Méx.	Enrique Peña Nieto
Gentilicio:	Ecatepenses
Sitio web:	Sitio oficial

Municipios de Estado de México

Ecatepec de Morelos: es un municipio del Estado de México en la zona metropolitana de la Ciudad de México. Ecatepec es sede de la catedral y la diócesis

católicas más recientemente fundadas, la Catedral de Ecatepec y la Diócesis de Ecatepec.

Toponomía:

El nombre oficial de este municipio es Ecatepec de Morelos, aunque se le conoce simplemente como Ecatepec.

El nombre completo se usa en documentos y situaciones oficiales y a la vez para distinguirlo del municipio de Ecatepec en el estado de Oaxaca.

Etimológicamente **Ecatepec** proviene de la lengua náhuatl y significa **Cerro del Viento o Cerro del Aire** (Ehécatl = viento, tepētl = cerro). Este significado es una advocación al dios azteca Quetzalcoatl. Los historiadores Robelo, Olaguibel y Peñafiel proponen también **En el cerro consagrado a Ehécatl**.

Es llamado Ecatepec de Morelos en honor a José María Morelos, Héroe de la Guerra de Independencia quien murió fusilado en la cabecera municipal, San Cristóbal.

El gentilicio original de quien vive en Ecatepec es ecatepecano. Sin embargo, a por analogía al gentilicio mexiquense, se da el uso de ecatepequense, el cual evoluciona hasta la actual palabra ecatepense.

Geografía:

El municipio de Ecatepec se ubica al noreste (nororiente) de la Ciudad de México, colindando con la Delegación Gustavo A. Madero.

Colinda al Norte con los municipios de Coacalco de Berriozábal, Tecamac y Tultitlán; al Sur con los municipios Netzahualcóyotl y Texcoco; al Este con Acolman y Atenco; al Oeste con Tlalnepantla y con la Delegación Gustavo A. Madero.

Pertenece también al área metropolitana de la Ciudad de México, ya que Ecatepec es un núcleo habitacional e industrial de gran importancia en el nororiente la capital de la República Mexicana. Coordenadas Altitud: 2.259 metros Latitud: 19° 36' 03" N Longitud: 099° 03' 09" O.

Clima Ecatepec se halla en una zona templada con un clima semiseco y lluvias durante el verano. La temperatura media anual de Ecatepec oscila entre los 14°C y 18°C.

Demografía:



Foto 1 Palacio Municipal de Ecatepec

Palacio Municipal de Ecatepec:

- Área : 186,9 Km².
- Altitud: 2,250 m sobre el nivel del mar.
- Población aproximada: 1.620.303 habitantes[4]
- Localidades: Ecatepec se divide en 1 ciudad, 6 pueblos, 2 rancherías, 6 ejidos, 12 barrios, 102 fraccionamientos y 209 colonias.

Economía:



Foto 2. Tianguis en San Cristóbal Ecatepec

La economía de Ecatepec se basa en la industria, el comercio y los servicios. Existe una gran cantidad de fábricas. A pesar de que muchos de sus habitantes laboran en la Ciudad de México, muchos ecatepenses trabajan en el municipio así como otros de los municipios aledaños. También existe una cantidad de gente dedicada a la economía subterránea, mayoritariamente en tianguis.

Por el número de industrias (más de 1,550), medianas y pequeñas, el municipio ocupa el 4° lugar de los municipios más industrializados del país; se cuenta principalmente con fábricas de hierro, productos químicos, muebles, textiles, hidroeléctrica y otras de diversa actividad en este ramo.

Historia:

Época Precolombina

Las culturas prehispánicas, tolteca, teotihuacana, chichimeca, acolhua y azteca tuvieron gran influencia sobre los antiguos nativos ecatepenses. Estos pueblos desarrollaron técnicas de agricultura, pesca, caza, recolección y producción de sal. Ecatepec estuvo bajo la influencia de varios señores, entre ellos los de Xaltocan,

Azcapotzalco y México-Tenochtitlán. Los aztecas en su peregrinación se establecieron temporalmente en territorio ecatepeense, situado en las orillas del Lago de Texcoco, junto con otras poblaciones como Coatitla, Chiconautla, Xalostoc y Tulpetlac. En lo que ahora es una de las iglesias de Tulpetlac, se hallaba un centro ceremonial de los principales nobles de Tenochtitlan, donde enterraron a sus seres queridos Huanitzin, Señor de Ecatepec, hijo de Tezozómoc y nieto de Axayácat.

Mientras tanto Santa Clara Coatitla fue gobernada por los señores de Tlatelolco, este lugar representaba una de las más importantes fuentes de nopales, maguey y pulque. Durante algunos años estos territorios pertenecieron a Moctezuma.



Fig. 1. Mapa del Lago de Texcoco

De 1428 a 1539, Ecatepec fue gobernada por un tlatoani, durante las expansiones del territorio de Tenochtitlán, sus gobernantes fueron:

- ❖ Chimalpilli I, nieto de Moctezuma I.
- ❖ Tezozomoc.
- ❖ Matlaccohuatl.

- ❖ Chimalpilli II.
- ❖ Diego Huanitzin.

Conquista de México y Época Colonial

Años después de la llegada de los españoles en 1517, Ecatepec fue uno de los pueblos los cuales Hernán Cortés dio en encomienda a Doña Leonor Moctezuma, durante este tiempo se inició el proceso de evangelización y la construcción de iglesias.

Desde 1525 empezó una rápida evangelización, acompañada de construcciones de iglesias. Entre las más importantes erigidas en esa época destacan la de Tulpetlac, Santa Clara, Santo Tomás y la de San Cristóbal.



Foto 3. Iglesia de San Cristóbal

Diego de Alvarado Huanitzin nació en Ecatepec, hijo de Tezozomoczin, fue el último gobernador de naturales de Ecatepec.

En 1767 se convierte en alcaldía y a finales de este siglo en marquesado. Durante los años siguientes la población fue decreciendo de una manera rápida, debido a las grandes epidemias de viruela que azotaron a las ciudades.

Se calcula que el 60% de la población murió durante en un periodo de dos años en esta ciudad.

Época Independiente

Durante la época de Independencia sólo se registra a Ecatepec como sede del fusilamiento del general insurgente José Ma. Morelos y Pavón el día 22 de diciembre de 1815, en lo que hoy se conoce como la Casa de Morelos.

Siglos XIX y XX

Durante la Revolución Mexicana, en Ecatepec, las haciendas fueron tomadas como cuarteles por los revolucionaros, y también ayudó a los ejércitos revolucionarios.

Época contemporánea

La rápida explosión demográfica de la Ciudad de México contribuyó a que la mancha urbana se extendiera hasta el vecino municipio de Ecatepec.

En pocas décadas la población aumentó y con ello el número de industrias, comercios y lugares educativos.

Esto provocó la creación de colonias y unidades habitacionales, lo que se ve reflejado en la reducción de espacios libres, pues al edificar las unidades habitacionales no fueron contempladas las necesidades prioritarias que están tendrían a futuro debido a que sus diseñadores sólo pensaron en aprovechar cada uno de los espacios que les fue proporcionado para construir.

En la actualidad existe la problemática de que muchas de las comunidades de Ecatepec no tienen áreas de esparcimiento.

Esto ha propiciado situaciones en que jóvenes y niños de las dichas colonias, al no tener donde llevar a cabo actividades deportivas, sociales o culturales, canalizan sus ratos de ocio a los videojuegos, a la drogadicción, a la delincuencia y al alcoholismo.

Personajes Destacados

❖ José Saborío Escritor

Vialidad



Foto 4. LA vía Morelos

Entre las principales Avenidas y autopistas de Ecatepec destacan las siguientes:

Autopista México-Pachuca

Esta autopista comienza en la Ciudad de México, pero posee una salida a San Cristóbal Ecatepec; también la autopista tiene un ramal que se dirige al sitio arqueológico de las pirámides de Teotihuacán.

Sistema de Transporte Colectivo (Metro)

Sobre la Avenida Central corre la Línea B del Metro que va desde Buenavista a Ciudad Azteca, con una extensión de cinco kilómetros dentro del municipio y seis estaciones.

Vía Morelos

Es la continuación de la Avenida Martín Carrera. Atraviesa por importantes zonas industriales de Ecatepec como Xalostoc, Santa Clara, Tulpetlac y otras. Sobre la Vía Morelos se ubican empresas y fábricas importantes como Júmex, La Costeña. Concluye entroncando en la Carretera libre a Pachuca, en la colonia Venta de Carpio, Ecatepec.

Avenida Central

Esta vialidad comienza en los límites con la delegación Gustavo A. Madero; es la continuación de las avenidas Oceanía y Avenida 608.

Atraviesa toda la zona de Aragón desde el Bosque de Aragón hasta Plaza Aragón, pasando por varias colonias como San Juan de Aragón, Bosques de Aragón, Valle de Aragón, Jardines de Aragón, Rinconada de Aragón. La Avenida Central continúa después de Aragón pasando por otras colonias como Ciudad Azteca, Río de Luz, Valle de Ecatepec, Las Américas, Jardines de Morelos, después de pasar la Central de Abastos de Ecatepec, misma a la que debe su nombre: **Central**.

Avenida R-1 (o Vía Adolfo López Mateos).

Esta avenida comienza en los límites de Ecatepec con la delegación Gustavo A. Madero. La Avenida R-1 es la continuación de la Avenida León de los Aldama, pasa a un costado de las zonas industriales y habitacionales. Concluye entroncando con la Avenida Central después de La Curva, a un costado del depósito de evaporación solar de la Ciudad de México **El Caracol**.

Anillo Periférico Oriente (o Boulevard Río de los Remedios)

Esta vialidad tiene gran importancia para la comunicación vial de Ecatepec y de toda la Ciudad de México. El Periférico marca el límite sur de Ecatepec. Mediante el Periférico, Ecatepec marca sus límites territoriales con la delegación Gustavo A. Madero y con el municipio de Nezahualcóyotl, además a un costado del Periférico corre el cauce del Río de los Remedios, que junto con el Gran Canal, son los canales más importantes del desagüe de la ciudad.

Avenida 30-30 (o Avenida Revolución)

Esta avenida se ubica en San Cristóbal (centro de Ecatepec). La Avenida 30-30 comienza entroncando con la Vía Morelos. Es en esta avenida que desemboca el distribuidor vial **Siervo de la Nación**. Es famosa debido a su explanada 30-30, donde se presentan grupos musicales de renombre; esta avenida comunica a los provenientes de Ecatepec, hacia la Vía José López Portillo, que comunica hacia municipios como Coacalco de Berriozábal, Tultitlán y Cuautitlán Izcalli. El nombre original de la avenida es Avenida Revolución, pero la mayoría de la gente la conoce como 30-30, porque al entronque de esta avenida con la Vía Morelos se encontraba una maderería que se llamaba **Maderería La 30-30**. Actualmente en este predio se encuentra una gasolinera.

Avenida Valle del Guadiana

Esta vialidad es local de la colonia Valle de Aragón, en especial la 3ª sección; esta avenida comienza en Valle de Aragón 3ª sección, atraviesa con un puente vehicular la Avenida Central donde se ubica la estación del Metro Muzquiz.

Boulevard de los Aztecas

Esta vialidad es local, de la colonia Ciudad Azteca, atraviesa con un puente vehicular la Avenida Central a la altura de los talleres del Metro de la línea B.

Avenida Jardines de Morelos

Esta vialidad es local, de la colonia Jardines de Morelos, atraviesa por la mayoría de las secciones de Jardines de Morelos.

Esta avenida comienza en el cruce con la Avenida Central donde se encuentra ubicado el centro comercial Las Palomas.

Autopista Circuito Exterior Mexiquense

Si bien esta autopista comienza en los límites de Ecatepec con el Anillo Periférico, la cual es la vialidad que marca los límites al sur del municipio y llega hasta Querétaro, conectando al norte de Ecatepec, tiene una salida a la Avenida Central a la altura de Las Américas. Esta autopista en su tramo Periférico - Las Américas sirve como libramiento de la Avenida Central para evitar el tráfico varios automovilistas usan esta autopista en horas pico, pero la principal avenida es la Avenida Central ya que en ella se encuentran todos los servicios como Metro, y otros tipos de transporte público, centros comerciales, escuelas, además de ser el principal acceso a lugares conocidos como Plaza Aragón o Plaza Las Américas.

Oferta educativa

En el municipio la demanda de educación superior universitaria es muy alta, encontrando una cantidad considerable de universidades privadas, entre las universidades que ofrece el estado se encuentran:

Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec, Escuela Normal de Ecatepec, Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México, División Ecatepec, Unidad Académica Profesional Ecatepec, perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de México, Universidad de Ecatepec, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Unidad Pedagógica de Ecatepec (UPE), Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 153 Ecatepec, Instituto Politécnico Nacional (IPN).

Lugares de interés histórico y cultural



Foto 5. Casa de la Cultura José María Morelos y Pavón

Casa de la cultura José María Morelos y Pavón

- ❖ Zócalo de Ecatepec
- ❖ Casa de Morelos - Museo dedicado a José María Morelos y Pavón, quien fuera fusilado en esta casa.
- ❖ Iglesia de San Cristóbal
- ❖ Catedral de Ecatepec
- ❖ San Cristóbal Ecatepec
- ❖ Museo Puente de Arte
- ❖ Casa de la Cultura **José Ma. Morelos y Pavón**
- ❖ Museo de la Pluma
- ❖ Cerro del viento **Cerro de la cruz**, zona especial para los amantes de la escalada deportiva. A la vez, es posible encontrar la piedra del sol, por Ecatepec.

Política

Cada tres años se realizan elecciones democráticas en marzo para la elección de presidentes municipales. Toman el cargo el 18 de agosto del año que les corresponda. En el pasado tenían otras fechas y el periodo de mandato era de dos años.

CONTEXTO SOCIAL

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA COLONIA

Una colonia común en el Estado de México, es la llamada **Estrella de Oriente**; las colonias que la circundan son: Granjas Valle de Guadalupe, Sagitario III, Sagitario V e Izcalli; Su medio físico se representa en el croquis (ver figura 2).

La Infraestructura es muy deficiente y mal planeada. Sus servicios públicos son escasos; no cuenta con escuelas de preescolar, primaria ni secundarias públicas, por lo que los vecinos tienen que desplazarse a las colonias vecinas para sus hijos puedan recibir sus estudios básicos; No cuentan con Mercado, lechería **LICONSA** centros de salud, Iglesia, transporte deficiente e insuficiente, y el costo es de \$4.00 para ser transportados al Metro que se ubica en la Av. Central.

Tampoco cuenta con aéreas recreativas; sólo un **Deportivo** el cual fue adquirido con ayuda de los colonos; a ellos se les cobró el valor de 2 a 3 metros por colono, el total de colonos fue de 500. Actualmente una parte de este predio fue dado por la jefa de la colonia a Teléfonos de México, por lo cual se entabló una demanda para poder desalojar al intruso. También cabe mencionar que hay una sola escuela privada que imparte preescolar y primaria; se llama **Ehécatl**, que está al principio de la colonia.

Hay luz, agua, pavimentación, alumbrado público raquítrico, como el drenaje. En épocas de lluvia, las casas se inundan - este año fue vivido en la escuela donde hubo pérdidas de material didáctico principalmente, y se dañó el mobiliario;- no hay contenedores de basura; el camellón que hay está descuidado, no tiene árboles ni le dan mantenimiento adecuado.

El nivel socioeconómico es de nivel medio bajo, por los comentarios que se realizan en los Consejos Técnicos de Actualización, se ha analizado que los padres de hijos que asisten a las escuelas particulares, los dos miembros de la familia trabajan o son madres solteras y las abuelas las apoyan con sus hijos; no en todos los casos son madres solteras, también casadas que reciben el apoyo de los abuelos. El contexto social es muy peligroso, es una zona con delincuencia; no hay la seguridad suficiente.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL COLEGIO AUSUBEL

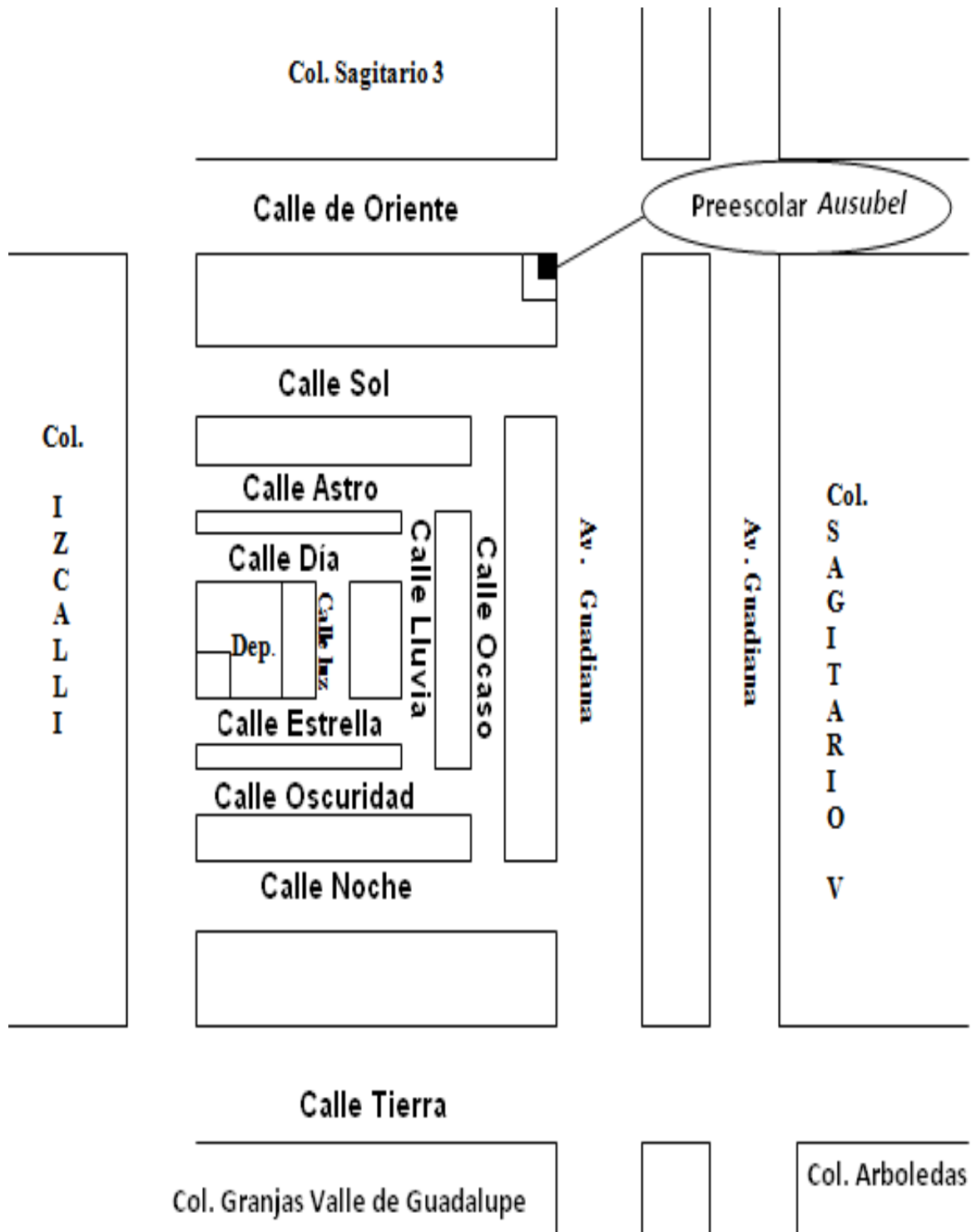


Figura 2. Croquis

CONTEXTO ESCOLAR

El Plantel Escolar Objeto de estudio, es el Colegio **AUSUBEL**, y su lema es **CON AMOR TODO SE PUEDE.**

Es una escuela que imparte preescolar uno, dos, y tres; cuenta con tres salones de clases con un patio de 3 metros de ancho por 4 metros de largo, dispone de una dirección, una cocina integral, 4 baños: dos en la parte inferior después de la cocina y los otros dos en la parte superior. En el primer piso, solo se usa para juntas de padres de familia, considerándose un área desperdiciada, ya que bien podría ser un aula de usos múltiples. La parte de la azotea está techada, iluminada, pintada con dibujos de la naturaleza y sirve para eventos especiales, pastorelas, fiesta de independencia, día de muertos, etc.

El inmueble anteriormente era la casa de la directora y la acondicionó como escuela; realizó diversas modificaciones para lograr la incorporación, ya que es pequeña en la parte inferior y grande en construcción.

Hay tres escuelas privadas a su alrededor; en esta zona que son de un nivel medio bajo y no cuenta con otras actividades como: danza, computación, etc., por lo tanto es muy escasa la población escolar; si hay gente padres de familia que se interesan que sus hijos estén en este colegio; pero el costo de estas es elevado y se van donde es más económica la colegiatura. Los salones de preescolar son un mundo donde solo interviene el profesor y el alumno (ver foto 6).



Foto 6. Salón de Clase

Se considera que el salón de clases debe ser de un ambiente donde se sienta seguridad, respeto, confianza, apoyo, y sobre todo, libres de poder expresar sus sentimientos, dudas, preocupaciones y miedos. Tomando en cuenta todo los puntos mencionados, esto hará que el trabajo del profesor ofrezca resultados favorables y que el aprendizaje sea significativo; y pensando en esto se incorporan el juego en este aprendizaje y logrando captar el interés de los niños y de las niñas, particularmente en la aproximación al lenguaje escrito que es en lo particular el motor para llevar a cabo este proyecto innovador.



Foto 7. Escenario externo de la escuela Ausubel

El patio juega un papel también importante (ver foto 7 y 8), ya que tiene un sinfín de letreros, señalamientos o indicaciones tanto para las personas adultas como para los niños, aunque no saben leer, pero observan los dibujos y uno les indica qué es lo quieren informarles.



Foto 8. Escenario externo (Patio)

El periódico mural (ver foto 9), se considera importante, ya que es un medio indispensable, donde se colocan diversos frisos con la información adecuada de las fechas cívicas relevante de cada mes u información para los alumnos, docentes y padres de familia.

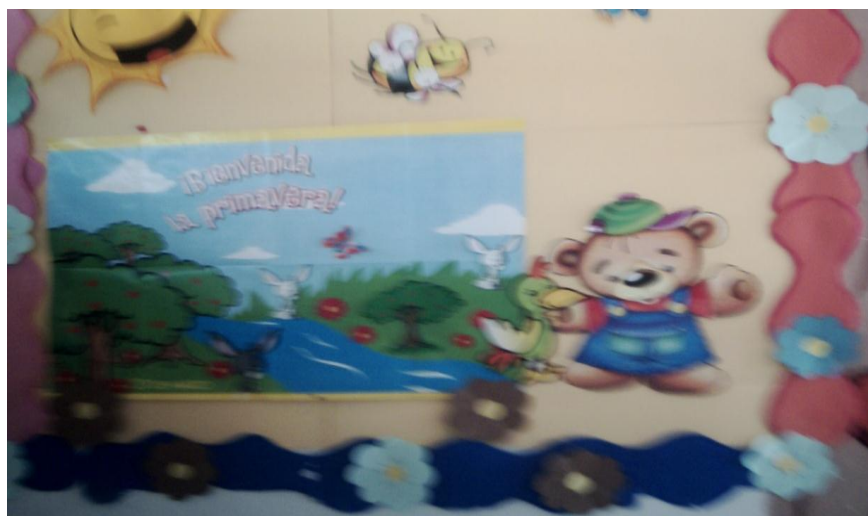


Foto 9. Periódico Mural

El pizarrón es un medio visual, que todo salón de clases tiene y toma parte elemental en el acercamiento a la lengua escrita (ver foto 10), el docente crea o innova material didáctico para lograr una enseñanza aprendizaje significativo en los alumnos. Al escribir el nombre de animales, cosas, objetos, fecha, etc., observan: dirección de la escritura, letras, palabras cortas y largas, induciéndolos al lenguaje escrito.



Foto 10. Pizarrón

PROFESIOGRAMA DEL PERSONAL DEL PREESCOLAR AUSUBEL

CARGO	NOMBRE	NIVEL DE ESTUDIO
DIRECTORA	MARÍA DE LA LUZ CALDERÓN GUZMÁN	LICENCIADA EN EDUCACIÓN
DOCENTE 1° Y 2° DE PREESCOLAR	VIRGINIA CALDERÓN GUZMÁN	ASISTENTE EDUCATIVO
DOCENTE 3° DE PREESCOLAR	ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA	ESTUDIANTE DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

METODOLOGÍA

Se parte en primera instancia de estas dos técnicas utilizadas en este proyecto que son la: documental y de campo.

De la documental, se tiene la primera fuente que es la directa (observación) que utiliza el docente para detectar los problemas y elegir solo aquél que tiene mayor prioridad para darle solución.

Según Lerner (1976), define la observación como un método científico que, teniendo un campo específico de actuación o técnicas propias con lo que se pretende llegar a un conocimiento lo más profundo posible de la personalidad del niño.

Se realiza una descripción para reunir información partiendo de lo general a lo particular (método deductivo), contexto social, contexto escolar, institucional, comunidad, adultos y niños, organismos, escuela, salón, etc.

La segunda fuente utilizada fue indirecta o documental, apoyada con libros de la Universidad Pedagógica Nacional, Libros de la biblioteca del maestro, Internet, encarta, etc.

De las técnicas de campo se utilizaron cuestionarios para los padres de familia, como a los alumnos de tercer grado de preescolar de la institución Ausubel.

Los cuestionarios fueron elaborados con diez preguntas cada uno. Utilizando la gráfica estadística llamada diagrama de sectores, siendo este de 360° de un círculo se representa proporcionalmente a la frecuencia de los distintos valores de la variable. Para realizar una adecuada recogida de datos y una tabulación de los

mismos cuestionarios y realizar adecuadamente una interpretación de los datos, lo que consecuentemente dará como resultado el diagnóstico.

Se seleccionó una gama de estrategias posible a dar solución ala problemática existente en la práctica cotidiana con los alumnos de tercer grado de preescolar en la Institución AUSUBEL.

Se puso en práctica la solución seleccionada: El juego como una estrategia en la aproximación del lenguaje escrito en los niños/as de tercero grado de preescolar. Se elaboró un plan general y posteriormente un plan por cada sesión a trabajar siendo estas diez en total.

Cabe señalar que cada sesión contiene un propósito, una situación didáctica, una secuencia didáctica, tiempo, material, observaciones y evaluación.

La libreta de notas: permitió registrar datos requeridos para la investigación.

El diario de campo: para registrar lo que acontece cada día detallando bien las observaciones de forma ordenada.

La cámara fotográfica: fue un instrumento importante para la recopilación de evidencias de los niños y hacer uso de los medios tecnológicos.

Se definieron indicadores para poder evaluar a los niños/as, que después permitió realizar las gráficas correspondientes a la aplicación.

COLEGIO AUSUBEL

GUIÓN DE ENTREVISTA APLICADO A NIÑOS DE TERCERO DE PREESCOLAR

PROYECTO: El juego como una estrategia en la aproximación del lenguaje escrito.

OBJETIVO: Cuál es la importancia del lenguaje escrito.

INSTRUCCIONES: Marca con una "X" la carita feliz (si tu respuesta es sí), la carita triste (si tu respuesta es no) y la carita confundida (si la respuesta es a veces).

1.- ¿Tu mamá te lee cuentos?



2.- ¿Tu papá te lee cuentos?



3.- ¿Tu hermana(o) te lee cuentos?



4.- ¿Tu abuelita te lee cuentos?



5.- ¿Te agrada que la guía te lea cuentos?



6.- ¿Te agrada que la guía emita sonidos, realice movimientos y gesticulaciones a la hora de leer cuentos?



7.- ¿Te agrada tener una variedad de libros en el salón?



8.- ¿Realizas dibujos de los cuentos que te leen en el aula y en casa?



9.- ¿Tienes un árbol lector cerca de ti?



10.- ¿Conoces para que sirve el árbol lector?



COLEGIO AUSUBEL

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA DE TERCERO DE PREESCOLAR

PROYECTO: El juego como estrategia en la aproximación al lenguaje escrito

PROPÓSITO: Importancia del lenguaje escrito.

INSTRUCCIONES: Marque con una "X" la respuesta que usted consider más adecuada a la pregunta.

1. ¿Considera Importante el Lenguaje Escrito?
Si () No () Indiferente ()
2. ¿Considera Importante que los niños se les Fomente el Lenguaje Escrito en Preescolar?
Si () No () Indiferente ()
3. ¿Considera Importante que en la Escuela haya un Ambiente Alfabetizados?
Si () No () Indiferente ()
4. ¿Considera Importante que en el salón de clases haya un Ambiente Alfabetizados?
Si () No () Indiferente ()
5. ¿Usted Lee?
Si () No () Indiferente ()
6. ¿Usted les Lee Cuentos a sus Hijos?
Si () No () Indiferente ()
7. ¿Cuántas Veces a la Semana les Lee Cuentos a sus Hijos?
Si () No () Indiferente ()
8. ¿En su contexto Familiar, tiene con Medios Alfabetizadores?
Si () No () Indiferente ()
9. ¿En su Contexto Social, nota Interés por los Medios alfabetizadotes?
Si () No () Indiferente ()
10. ¿Usted induce a su hijo al lenguaje escrito? .
Si () No () Indiferente ()

TIPO DE PROYECTO

Los tres proyectos que se trabajan para éstas investigaciones son:

1. Proyecto de gestión escolar: Organización, planeación educativa a nivel escolar o supervisión.
2. Proyecto pedagógico de acción docente: procesos, sujetos, conceptos de la docencia.
3. Proyecto de intervención pedagógica: Contenidos Escolares.

El presente proyecto pedagógico pertenece a la tercera opción que es el que se adecúa al planteamiento del problema, porque el docente está involucrado en la problemática existente dentro del salón de clases, lo conoce, lo vivencia cotidianamente, sabe de los recursos y posibilidades que existen de resolverlo. Esto permite que la problematización del quehacer cotidiano de la posibilidad de la construcción de una alternativa que no se resista a un cambio y permita ofrecer respuesta a la problemática de mayor importancia en ese momento.

El tiempo y el espacio son factores importantes en la aplicación de este proyecto, su aplicación será realizada en el grupo escolar correspondiente al resultado del diagnóstico de grupo y simultáneamente se desarrollará, se evaluará y por último se concluirá.

El propósito general del presente proyecto pedagógico de intervención pedagógica, es innovar, mejorar y transformar la práctica docente como en la educación, lograr que el nivel de la misma sea de calidad.

DIAGNÓSTICO

Se observa mucho interés de los padres de familia o tutores de ingresar a sus hijos en escuelas particulares en nivel preescolar, incorporadas a la Secretaria de Educación Pública (SEP), donde su primer objetivo es que se les proporcione cimientos en el área de la lectura y la escritura. (Por eso es Intervención Pedagógica).

Con respecto a la Institución se desea aumentar la matrícula, por lo que la Dirección promete a los padres de familia que sus hijos al término de sus tres años de preescolar egresarán leyendo y escribiendo.

Cabe mencionar que en preescolar a los niños/as, no necesariamente tienen que aprender a leer y escribir de manera convencional, usando recursos como las “planas de letras o palabras”, los ejercicios musculares o caligráficos que muchas veces hacen, es con idea de que se está preparando al niño/a” muy bien” en la escritura, y no, porque se trata de actividades en las que no plantea ningún reto conceptual para los niños.

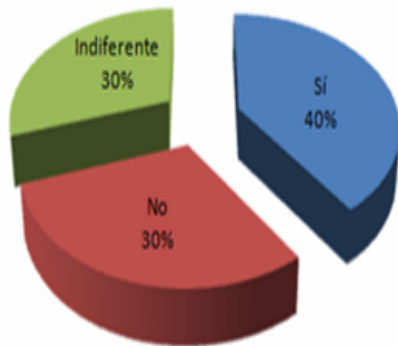
El Programa de Educación Preescolar 2004 vigente comprende seis campos formativos, de los cuales sólo se abordará el campo formativo del lenguaje y comunicación, en el aspecto: lenguaje escrito, por lo que se dará seguimiento a la competencia mencionada en el presente trabajo.

La finalidad es aproximar a los niños al lenguaje escrito con actividades lúdicas, para que realicen experiencias y obtengan conocimientos significativos en los niños de tercer grado de preescolar en la institución Ausubel.

Se desarrolla un plan de trabajo con diez sesiones que contendrán: propósito, tiempo, material, situación didáctica, secuencia didáctica, competencia a desarrollar, evaluación, observaciones, para aplicarlas a los alumnos de tercer grado de preescolar.

GRÁFICAS A 10 ALUMNOS CONSULTADOS

¿Tú mamá te lee cuentos?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	40	4
No	30	3
Indiferente	30	3

Este gráfico muestra que el 40% de las madres si les lee cuentos a sus hijos, el 30% les es indiferente y el otro 30% si les lee cuentos.

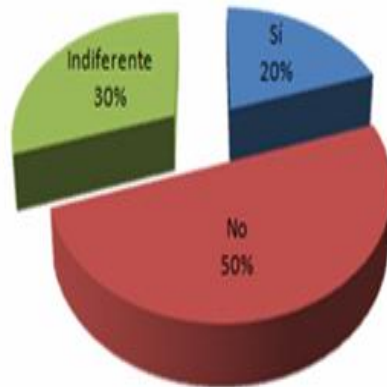
¿Papá te lee cuentos?



Respuestas	Porcentaje %	N° Respuestas
No	40	4
Si	30	3
Indiferente	30	3

En ete cuadro se señala que el 40% de los padres no les leen cuentos, el 30% si les leen cuentos y el otro 30% les es indiferente.

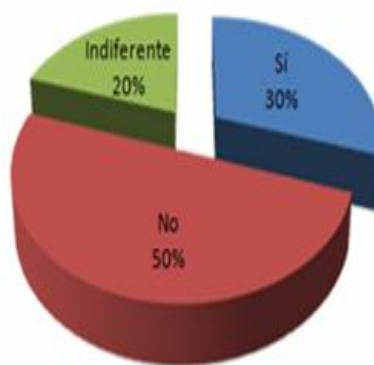
¿Abuelita te lee cuentos?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
No	50	0
Indiferente	30	1
Si	20	9

Este grafico muestra que el 50 % de los abuelos no les leen cuentos a sus nietos, el 30% les es indiferente y el 20% si leen.

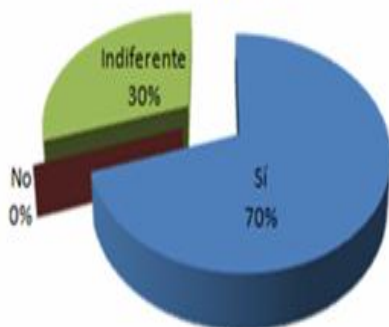
¿Tú hermano (a) te lee cuentos?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
No	50	5
Si	30	3
Indiferente	20	2

En estos datos se observa que el 50% de los hermanos mayores no les leen, el 30% si les leen cuentos , mientras que el 20% es indiferente

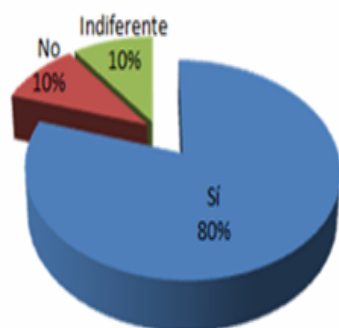
¿Te agrada que la guía te lea cuentos?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Sí	70	5
Indiferente	30	0
No	0	5

Aquí se aprecia que el 70% de los menores entrevistados les gusta que la guía les lea cuentos diversos, mientras que el 30% demuestra una indiferencia.

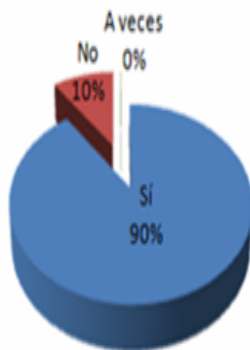
¿Te agrada que tu guía imite sonidos y realice movimientos corporales cuando cuenta cuentos?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Sí	80	5
No	10	5
Indiferente	10	0

El 80% de los niños entrevistados reporta que les agradan los movimientos y sonidos producidos al contar los cuentos; es sólo una fracción 10% que señale desagrado y el otro 10% les es indiferente.

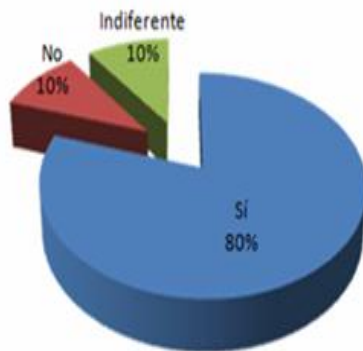
¿Te agrada tener una gran variedad de libros en el ambiente?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	90	90
No	10	10
Indiferente	0	0

El 90% de los niños participantes indican que les interesa tener una gran variedad de libros, mientras sólo un 10% les es indiferente para los que leen.

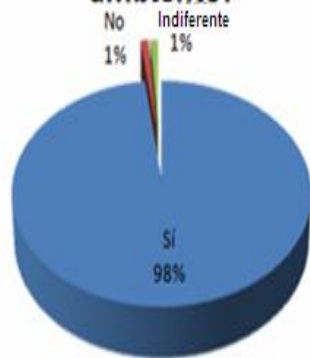
¿Realizas evidencia cuando lees algún cuento?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	80	80
No	10	10
Indiferente	10	10

La grafica demuestra que el 80% le agrada realizar las evidencias cuando terminan de contar el cuento, mientras que el 10% no y el otro 10% se les es indiferente.

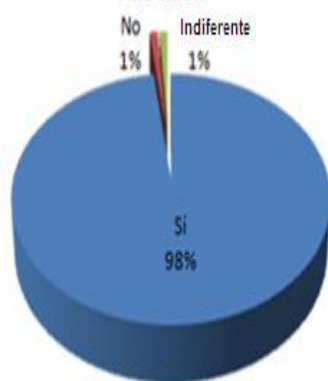
¿Tienes el árbol lector en el ambiente?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	98	9.8
No	1	0.2
Indiferente	1	0.2

La grafica demuestra que el 98% si tiene árbol lector en el salón de clases.

¿Conoces para que sirve el árbol lector?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	98	9.8
No	1	0.2
Indiferente	1	0.2

El gráfico demuestra que el 98% utiliza y conoce la secuencia del árbol lector (cantidad de cuentos leídos durante un ciclo escolar).

GRÁFICAS A 10 PADRES DE FAMILIA CONSULTADOS

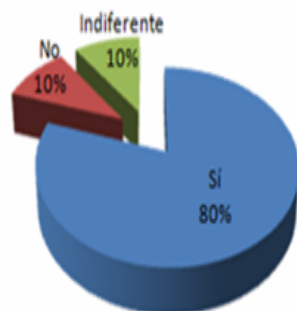
¿Considera importante el lenguaje escrito?



Respuestas	Porcentaje	Nº Respuestas
Si	80	8
No	10	1
Indiferente	10	1
Total	100	10

El 80% de los padres de familia consultados si consideran importante adentrar a sus hijos al lenguaje escrito.

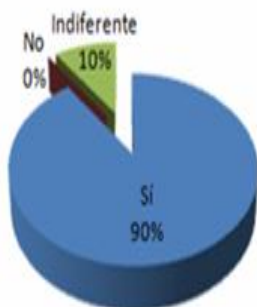
¿Usted cree importante que a los niños se les fomente el lenguaje escrito en preescolar?



Respuestas	Porcentaje	Nº Respuestas
Si	80	8
No	10	1
Indiferente	10	1
Total	100	10

Al 80% de los padres de familia consultados les importa que en preescolar se inicie el lenguaje escrito, aspecto muy favorable ya que es una etapa donde a los niños se les desarrollan sus capacidades y potencialidades a una edad temprana.

¿Considera importante que en la escuela haya un ambiente alfabetizador?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	90	9
No	0	0
Indiferente	10	1
Total	100	10

Este grafico muestra que el 90 % de los padres les importa que en el contexto escolar haya medios alfabetizadores.

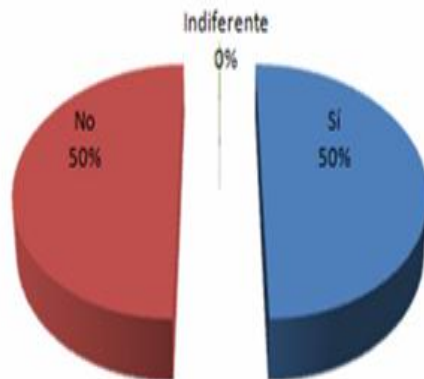
¿Considera importante que en el salón de clases haya un ambiente alfabetizador?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	90	9
No	0	0
Indiferente	10	1
Total	100	10

Se observa que el 90 % de los padres les interesa que haya medios alfabetizadores en el salón.

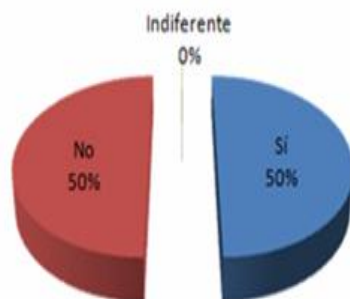
¿Usted lee?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	50	5
No	50	5
Indiferente	0	0
Total	100	10

Se puede observar en la grafica que hay una proporción de los padres que si leen .

¿Usted lee, cuentos a su hijo (a)?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	50	5
No	50	5
Indiferente	0	0
Total	100	10

Se puede observar en la grafica que hay una proporción de los padres que si leen cuentos a sus hijos.

¿Cuántas veces a la semana lee cuentos a su hijo (a)?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Una vez a la sem.	50	5
Cada tercer día	30	3
Todos los días	20	2
Total	100	10

El 20% de los padres de familia dedican tiempo para realizar lectura de cuentos a sus hijos.

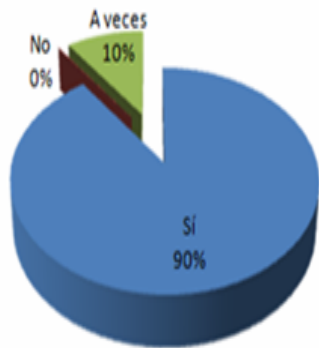
¿En su contexto familiar, tiene contacto con los medios alfabetizadores?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Si	100	10
No	0	0
Indiferente	0	0
Total	100	10

Esta grafica nos demuestra que el 100% de los niños están en contacto directo con los medios alfabetizadores en su ceno materno.

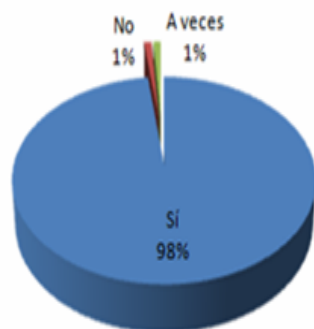
¿En el contexto social, nota interés por los medios alfabetizadores a su hijo (a)?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Sí	90	9
No	0	0
A veces	10	1
Total	100	10

Se observa que el 90% de los niños les interesa saber lo que dicen esas letras impresas en los diferentes portadores de texto.

¿Induce a su hijo (a) al lenguaje escrito?



Respuestas	Porcentaje	N° Respuestas
Sí	100	10
No	0	0
A veces	0	0
Total	100	10

El 90% de los padres de familia aseguran que desde pequeños les enseñan el lenguaje escrito.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Los sujetos de estudio; fueron los alumnos de cinco años de edad, cursando el tercer grado de preescolar; En la Institución se llama AUSUBEL, ubicada en el Estado de México, calle valle de Guadiana, No. 29, Colonia Estrella de Oriente. Incorporada a la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se permitió que se llevara a cabo la investigación, gracias al apoyo brindado por la Directora y con respeto a las reglas y normas instituidas.

El enfoque de la investigación será serio, ya que integra una sucesión de pasos que se deben dar para descubrir nuevos conocimientos, para justificar la teoría que implican o predicen conductas de fenómenos desconocidos hasta el momento (Felipe Pardina).

La temporalidad será aproximadamente de 2 a 3 meses.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La problemática a resolver en este proyecto, es con los niños de tercer grado de preescolar en el jardín de niños AUSUBEL.

La Institución, tiene cuatro años funcionando: tiene dos años incorporada a la Secretaría de Educación Pública (SEP), y su registro es CCT 15PJN536U, Acuerdo No 2051100-AC425.2004.

En el periodo lectivo contaba con una población escasa de 23 niños en total, distribuidos de la siguiente forma: primero con cinco niños; segundo, ocho, y tercero, con 10 alumnos.

La presión de los padres de familia exigiendo se les proporcione una educación de calidad enfocada a la lectura y escritura principalmente.

La presión de la institución educativa por satisfacer las necesidades de los padres de familia, vendiendo la promesa de que al término de tres años de preescolar los niños saldrán con buenos cimientos en la lectura y escritura.

El Programa de Educación Preescolar 2004, no señala que en el nivel preescolar se deba enseñar a leer y a escribir, pero sí a aproximar al niño a la competencia del lenguaje escrito, que forma parte del campo formativo: lenguaje y comunicación en el aspecto: lenguaje escrito, que forma parte del campo formativo: lenguaje y comunicación.

En la práctica cotidiana es común observar el interés que tienen los niños por la grafía (escritura).

Algunos niños llegan a la Institución con conocimientos previos adquiridos de su contexto familiar, social y cultural, y algo muy importante, es la estimulación que se les brinda por parte de sus padres y familiares cercanos a él.

Gracias a esto los niños se les facilitan familiarizarse con el lenguaje escrito, haciendo que el docente presente mayor atención al problema y se involucre como investigador, lo que obliga a plantear la siguiente pregunta:

¿Sería posible que mediante la estrategia del juego se pueda introducir a los niños de tercer grado de preescolar al lenguaje escrito?

PROPÓSITO GENERAL DEL PROYECTO

Utilizar el juego como una estrategia en la aproximación del lenguaje escrito en los niños de tercer grado de preescolar, para adquirir capacidades y habilidades en el aprendizaje de la lectura y la escritura, en el Colegio AUSUBEL, en la Col. Estrella de Oriente, Estado de México.

PROPÓSITO PARTICULAR DEL PROYECTO

Que el docente y el alumno vivencien sus saberes para el logro de la lectura y escritura en un ambiente alfabetizador y socializador.

META

Elevar la calidad del proceso enseñanza- aprendizaje en el área del lenguaje escrito.

MARCO TEÓRICO

En el presente proyecto se incluirán diversas teorías que servirán para fundamentar la investigación que se realizará con los niños de tercer grado de preescolar.

Estas teorías permitirán conocer el proceso de desarrollo de los niños/as en lo que señala el PEP 2004, como aproximación del lenguaje escrito.

Si el niño no está en óptimas condiciones psicológicas, emocionales, anímicas y sociales, esto hará posible que en un 100% o no tenga ganas o interés de aprender.

TEORÍA PSICOANALÍTICA

Esta teoría se centra en los cambios evolutivos del yo y en la personalidad. Según S. Freud con su teoría del psicoanálisis, parte del estudio del inconsciente, considerando que la personalidad tiene tres entidades:

- Consiente
- Preconsciente
- Inconsciente

Recalca la importancia de las etapas psicosexuales por las que atraviesa el niño; en estas etapas se resalta el órgano o función que proporciona un placer especial y que despierta un interés del niño en un momento específico de su evolución.

- Etapa o fase oral: se desarrolla durante el primer año de vida, el interés del niño se centra en el placer bucal que le proporciona la succión o la función nutritiva en general.

- Etapa o fase anal: entre los dos y los tres años, centra el interés del niño en el placer de la eliminación o retención de las heces. En esa etapa se adquiere en general el control de las esfínteres, que es especialmente importante.
- Etapa o fase fálica: de los tres a los seis años, enfoca la atención del niño en los genitales, que constituyen el mayor centro de interés y de placer. En esta etapa se crea el **complejo de edipo**, que se caracteriza precisamente por la atracción fundamental que el niño siente por el padre del sexo opuesto y la hostilidad hacia el padre del mismo sexo y todo el complejo coexiste con la atracción parcial hacia el padre del mismo sexo y la hostilidad hacia el padre del sexo opuesto (Edipo negativo), negativamente, si se reprime por completo los impulsos. Esto es lo que constituye la represión y los orígenes de la neurosis, psiconeurosis y psicosis. Positivamente, si se supera sin represiones y se permite al niño entrar sin problemas a la siguiente fase.
- Etapa o fase de latencia: se inicia de los cinco a los seis años, cuando se realiza diversas preguntas que no le son contestadas o si le son contestadas le genera otras, por ejemplo: el origen de los bebè, por qué yo tengo pene y las niñas no, etc. Finalmente el niño aprende que no puede hablar de estos temas y ya no ocupa el plano consiente, ocasionando al pequeño que cada vez es más **misterioso**, exteriorice cada vez menos sus afectos, sus fantasías y sus preocupaciones, las cuales ocupan cada vez menos lugar en su vida consiente.

Según la teoría psicoanalítica de Freud, " el niño puede quedarse en alguna etapa y no evolucionar adecuadamente o resolverlas en forma parcial y arrastrar, por el resto de su vida, jirones de esas etapas mal superadas".⁴

Esta teoría influyó mucho en los años treinta y cuarenta en Estados Unidos y posteriormente en Europa, cuando se inició la transición de una educación rígida purista a una educación laxa y permisiva, ya que los padres tenían miedo de crear **complejos** a los niños y preferían el *laissez-faire* (dejar hacer).

⁴M. Isaías López. Psiquiatría Infantil Desarrollo Infantil Normal. Monografía No 1, México, 1976. Pág. 12.

TEORÍA COGNOSCITIVA

La teoría que centra su estudio en el desarrollo del conocimiento se incluye en este proyecto por ser de interés las siguientes:

Teoría cognitiva de David P. Ausubel (aprendizaje significativo) de lo general a lo particular.

El aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

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

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

Tipos de Aprendizajes Significativos:

- Aprendizaje de representaciones.
- Aprendizaje de conceptos.
- Aprendizaje de proposiciones.

Según D. P. Ausubel: “concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimientos sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.”.⁵

J. Bruner, (andamiajes) de lo particular a lo general. Según Bruner, “inducir una participación activa del aprendiz en el proceso del aprendizaje, especialmente si se considera el énfasis que le confiere al aprendizaje por descubrimiento”.⁶

Enfatiza que el crecimiento intelectual depende del dominio de ciertas técnicas por parte del individuo y no puede ser entendido sin hacer referencia al dominio de esas técnicas.

Hay dos aspectos: 1) La maduración, el desarrollo del organismo y de sus capacidades permite que el individuo represente el mundo de estímulos que lo rodea en tres dimensiones progresivamente perfeccionadas, a través de las diferentes etapas del crecimiento, que son la acción, la imagen y el lenguaje simbólico. 2) La

⁵ Margarita Gómez Palacio. et al. El niño y sus primeros años en la escuela. 2 ed., México, Ed. Subsecretaría de Educación Básica y Normal, 1995. Pág. 62.

⁶ Araujo, Joao B. y Clifton B. Chadwick. La teoría de Bruner. en: Tecnología Educativa. Teoría de Instrucción. en Antología básica. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, UPN, 1994. Pág.114

adquisición de técnicas para el dominio de la naturaleza, consiste en la integración o sea la utilización de grandes unidades de información para resolver problemas. Con respecto a la integración, es evidente que hay muy pocas acciones que los adultos efectúen y que no puedan ser realizadas por un niño.

También señala que los niños en su etapa de desarrollo pasan por tres modos de representación del mundo.

1. La representación enativa: consiste en la representación de sucesos pasados mediante respuestas motrices apropiadas.
2. La representación icónica: Se configura una organización selectiva de percepciones e imágenes de los sucesos, por medio de estructuras espaciales, temporales y connotativas que permiten a los niños percibir el ambiente y transformarlo en imágenes.
3. La representación simbólica: el aprendiz representa internamente el ambiente (incluyendo connotaciones históricas y arbitrarias); es decir, que los objetos del ambiente no necesitan estar presentes en su campo perceptivo ni estar en un determinado orden.

Uno de los efectos de ese desarrollo o posiblemente una de sus causas, es el poder que el niño adquiere para procesar información y que da lugar a esfuerzos de resolución de problemas más integrados y duraderos. Es importante destacar dos formas de competencia que deben darse para que haya desarrollo: la representación y la integración. A medida que los niños se desarrollan, deben adquirir medios para representar lo que ocurre regularmente en su ambiente, pero también deben aprender a trascender lo momentáneo y para ello desarrollan medios que unen el pasado con el presente y éste con el futuro. De ahí la necesidad de proporcionar a los niños un ambiente intelectual abierto que les permita descubrir y cultivar esos medios de representación e integración de la experiencia. La tesis de Bruner (1961) es la siguiente: **Si la superación intelectual del hombre es la mayor de sus aptitudes, también es un hecho que lo que le es más personal es lo que ha**

descubierto por sí mismo. Según Bruner “el material debe ser organizado por él mismo ya que el modo de representación. El ritmo y el estilo de capacitación de una idea son diferentes para cada profesor y para cada alumno, y que en última instancia, es a éste a quien apuntan el interés y la finalidad de la enseñanza”.⁷

LA TEORÍA PSICOGENÉTICA

Según J. Piaget, “el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia”.⁸ No es que a Piaget no acepte que los aspectos emocionales y sociales sean relevantes, si no que para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante. El individuo recibe dos tipos de herencia intelectual:

1. La herencia estructural: parte de las estructuras biológicas que determinan al individuo en su relación con el medio ambiente. Por ejemplo, de acuerdo con nuestro sistema visual los humanos no pueden ver lo que los gatos o gallinas ven, lo mismo pasa con el sonido se percibe ciertos sonidos y otros no, mientras otros animales perciben sonidos más débiles.

Todos reciben la misma herencia estructural, el poder oír, ver, memorizar, conocer, etc.

2. La herencia funcional: gracias a ella se producen distintas estructuras mentales, que parten de un nivel muy elemental hasta llegar a un estadio máximo. Este desarrollo se llama génesis y por esto a la teoría que estudia el desarrollo de las estructuras mentales se denomina psicología genética.

La originalidad de la psicología genética radica en estudiar cómo se realiza este funcionamiento (el desarrollo de las estructuras mentales), cómo se puede propiciar y en cierto sentido estimularlo.

⁷ Ídem

⁸ Ibíd.

Gracias a la herencia funcional se organizan las distintas estructuras. La función más conocida, tanto biológica como psicológicamente, es la adaptación. La adaptación y la organización forman lo que se denomina las invariantes funcionales, llamadas así porque son funciones que no varían durante toda la vida, ya que permanentemente se tiene que organizar la estructura para adaptarnos.

De estas invariantes funcionales se analiza la adaptación, formada por dos movimientos: el de asimilación y el de acomodación.

LA ADAPTACIÓN

Desde el punto biológico: el ser humano tiene necesidades específicas, entre otras comer, dormir. Todas sus necesidades las satisface adaptándose al medio: si tiene frío, se tapa, si tiene calor se cubre del sol, si tiene hambre, busca que comer, etc. En general, a través de muchas maneras, el ser humano ha encontrado medios para adaptarse. Mediante su inteligencia ha inventado instrumentos que van desde lo más sencillo, como el palo para bajar una fruta de un árbol, hasta los aviones y los cohetes espaciales para llegar a la luna.

Desde el punto vista psicológico: el ser humano ha desarrollado su inteligencia al desarrollar sus estructuras mentales con el fin de adaptarse mejor a la realidad. La adaptación se divide en dos:

- 1) La asimilación: es el resultado de incorporar el medio al organismo y de las luchas o cambios que el individuo tiene que hacer sobre el medio para poder incorporarlo. Por ejemplo, al comer se mastica la comida, luego se digiere y se toman los nutrientes que se requieren y por último lo que no sirve se expulsa.

Psicológicamente: al leer un texto se analiza, se comprende y se asimila en la medida en que es comprendido, lo que no es importante del texto, se olvida.

2) La acomodación: es la modificación que permitió la asimilación. Por ejemplo, un bebé no puede comer grasas **no la puede asimilar**, a medida que crece el organismo crea jugos gástricos más complejos para que los pueda digerir. En el caso de la lectura sucede lo mismo. El niño tiene que leer primero cosas muy sencillas con una trama fácil. A medida que crezca, su intelecto podrá entender cuentos más complicados. El hombre culto podrá leer artículos o libros llenos de dificultades o abstracciones, pero ya puede asimilarlos. A su vez, estos libros irán modificando al individuo y le darán cada vez más elementos para comprender las ideas más complejas. Así, la mente se irá desarrollando, se irá acomodando a lenguajes, ideas, argumentos más y más difíciles. Toda la vida se está adaptando a través de las funciones de la asimilación y la acomodación.

Estos movimientos de asimilación y de acomodación se pueden repetir y de hecho se repite constantemente. Esa repetición tiene como resultado facilitar la adaptación. A la incidencia de invariancia de invariantes funcionales se llaman esquemas de acción. Los esquemas de acción se pueden automatizar y las acciones se realizan rápidamente. Por ejemplo, el niño tiene que adaptarse al lápiz, al papel y la forma de las letras. Cuando ya lo ha hecho esto, escribe rápido, sin pensar en cómo se hace cada letra. Gran parte de la vida está formada por esquemas de acción. Los esquemas de acción se pueden modificar y de hecho cada modificación de un esquema de acción provoca una acomodación que permite la asimilación de situaciones más complejas. Durante el aprendizaje, la creación y modificación de esquemas de acción será lo que determine su aplicación y progreso. Finalmente, la generación de tales esquemas se traducirá en un aprendizaje real y significativo. Cuando los esquemas de acción son aplicados a situaciones idénticas, lo único que tiene que hacer el sujeto es repetir el esquema y de esta manera la acción se automatiza.

Lo importante es que los esquemas se pueden aplicar a situaciones u poco diferentes. Entonces, el sujeto tendrá que elegir o seleccionar el o los esquemas de

acción que le servirán para resolverlas, es decir, para adaptarse a cada situación. Esta adaptación formará un nuevo esquema de acción. Los esquemas de acción no son únicamente motores o perceptuales, pueden ser también intelectuales, como por ejemplo. Ir de compras elegir seis artículos y rápidamente multiplicar para saber si alcanza el dinero o no. También sucede cuando hay que resolver alguna situación difícil o complicada, se reflexiona sobre cómo resolverla. Esta reflexión no es más que pensar anticipadamente qué esquema de acción habrá que utilizar y formular una combinación y secuencia de los mismos.

Una de las aportaciones más importantes de Piaget a la psicología y a la educación en general fue estudiar los esquemas de acción que caracterizan los diferentes estadios o etapas de desarrollo del individuo.

Piaget,” distingue cuatro periodos en el desarrollo de las estructuras cognitivas, íntimamente unidos al desarrollo de la afectividad y de sociabilización del niño (personalidad)”.⁹

1° periodo o estadio: sensorio-motriz, desde que nace hasta los 14 meses, es el de la, anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho.

- Juego de ejercicios de los reflejos que las reacciones del niño no están íntimamente unidas a tendencias instintivas como la nutrición, la reacción simple en defensa, etc.
- Reacciones circulares primarias.
- Aparecen los primeros hábitos elementales.
- Reacciones circulares escudaría, coordinación visión.
- Coordinación de esquemas secundarios.
- Reacciones circulares terciarias. Descubrimiento de nuevos medios por experiencia activa.
- Invención de nuevos medios por combinación mental.

⁹ Margarita Gómez Palacio. et al. El niño y sus primeros años en la escuela. 2 ed., México, Ed. Subsecretaría de Educación Básica y Normal, 1995. Pág. 46

En este periodo o estadio es el más importante, ya que el proyecto que se llevara a cabo será ejecutado a niños de 4 a 6 años de edad.

2° Período o estadio: pensamiento preoperacional, de los dos a los siete años de edad. Representaciones elementales (reacciones y percepciones coordinadas interiormente).

- Imitación (actos simbólicos)
- Principios del Lenguaje
- Egocentrismo intelectual
- Es incapaz de prescindir de su propio punto de vista
- Maneja símbolos

En este periodo el niño aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello a utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica que subyacen en todas las formas de comunicación. Los diferentes sistemas de representación como son:

- a) La percepción: desde que se nace se tiene percepciones, es decir las sensaciones que están en la base de la percepción permiten que algo llegue a la mente en forma significativa.
- b) La imitación: hay dos tipos de imitación:
 1. Imitación actual: Es aquella que se realiza con el modelo presente.
 2. Imitación diferida: imita actos vistos previamente de otras personas y verbalmente también.
- c) La imagen mental o imitación interiorizada: será el contenido de recuerdos.

Piaget habla de imágenes reproductoras y de imágenes anticipatorias. Ambas pueden ser estáticas o de anticipación.

En la práctica pedagógica se utiliza mucho la inferencia que, entre otras cosas, obliga al sujeto a manejar un recuerdo con imágenes recientemente creadas y luego

lo invita a que, de acuerdo con sus esquemas de conocimiento, se lance al futuro y descubra o imagine lógicamente qué pasará o habría pasado.

d) El juego: en este periodo es un juego simbólico comienza a los antes de los tres años, pero se consolida a los cuatro años cuando ya consolidado el lenguaje y su realidad está mucho más estructurada. El simbolismo tiene sus diferentes componentes:

1. significantes: juguetes
2. significados: oso de peluche significa un animal real.

El juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste le permite representar una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles o papeles.

También es muy utilizada por algunos psicólogos para interpretar las situaciones de conflicto que los niños pueden proyectar en el juego. Los cuentos son también, en gran parte, juegos simbólicos, particularmente cuando el se lleva al niño a inventar o a reinventar un cuento.

El juego de reglas: aparece en forma incipiente hacia los cuatro o cinco años, cuando el niño quiere imitar a los niños mayores pero aún no entiende lo que es una regla. Sucede entonces que el niño acomoda las reglas a su conveniencia, dado que él quiere participar, pero no quiere perder (egocentrismo).

e) El lenguaje: Es la capacidad que el niño adquiere, hacia el año y medio o dos de vida, para diferenciar el significado del significante, manera que las imágenes interiorizadas de algún objeto, persona o acción, permitan la evocación o representación de los significados. Poco a poco y con ayuda del medio externo y especialmente de las personas, las imágenes se van acompañando de sus correspondientes sonoros.

Según Piaget, “el niño repite palabras sólo por el placer de hacerlo. Su hablar es una ecolalia, un lenguaje egocéntrico que no tiene todavía un significado social”.¹⁰

El lenguaje egocéntrico se divide en:

1. Repetición: balbucea y se ejercita en sus emisiones vocales.
2. Monólogo: al hablar consigo mismo.
3. Monólogo colectivo: habla con otro niño, pero cada quien en su dialogo.

Cuando el niño habla se empieza a socializar, el niño pasa del lenguaje egocéntrico al lenguaje social, cuando toma en cuenta el dialogo de la otra persona. Dentro del lenguaje socializador están:

1. El lenguaje adaptativo: habla, pero toma en cuenta las indicaciones de las otras para modificar su acción.
2. El lenguaje crítico: cuando está o no de acuerdo en algo que dialogan.
3. El lenguaje de petición o mando: cuando exige e tono de mando.
4. Las preguntas: pregunta, pregunta y vuelve a preguntar.
5. Las respuestas: aseveraciones (¿qué tengo un coche?).

Para Piaget, “El lenguaje como instrumento de expresión y comunicación, es susceptible de llegar a ser el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto”.¹¹

El lenguaje está subordinado al pensamiento, puesto que apoya no solamente sobre la acción sino también sobre la evocación simbólica.

¹⁰ Margarita Gómez Palacio. et al. El niño y sus primeros años en la escuela. 2ed., México, Ed. Subsecretaria de Educación Básica y Normal, 1995.Pág. 30

¹¹ Op. Ct Margarita Gómez Palacios. Pág. 47

Evolucionar del lenguaje, desarrolla también la construcción del tiempo, espacio y casualidad. Esto permitirá al niño situar sus acciones, no sólo presente sino también en el pasado o en el futuro.

- f) El dibujo: El dibujo es otra de las formas mediante las cuales el niño es de iniciar la representación de su realidad. La relación entre dibujo y las otras formas de representación semiótica es muy estrecha, por lo cual en un principio resulta muy difícil de separarlas. El niño encuentra en el dibujo una actividad placentera de la cual goza y que le permite expresarse y experimentar en cada nueva producción. El dibujo se inicia como una prolongación de la actividad motora. Por eso los primeros trazos sólo reflejan el movimiento de la mano en círculo, ondulaciones o zigzag. Esos movimientos darán paso a intención de imitación de los objetos y de las personas que lo rodean al niño, quien entonces tratará de recoger las características del objeto que le resulten más significativas en su interior por reproducir la realidad. Además, el dibujo implica un componente cognitivo importante, que permitirá al niño reflejar su comprensión en lo que concierne a la realidad que le rodea. Tiene una participación considerable en el desarrollo afectivo, ya que es un instrumento de gran utilidad para representar aquello que al niño le interesa, le agrada o desea.

El dibujo depende mucho, en su realización y en su desarrollo, de las posibilidades que proporciona la cultura en la que crece el niño. La disponibilidad de tapiz y papel como instrumentos para su realización, o la disponibilidad de un pizarrón con un gis, un trozo de yeso y una pared, un simple palo sobre tierra o cualquier otro instrumento con el que pueda rayar una superficie, constituyen factores determinantes para que un pequeño pueda desarrollar el dibujo. Todo esto tiene repercusiones sobre el aprendizaje y naturalmente, sobre la enseñanza.

Por semiótica se entiende cualquier sistema que permita comunicarse por medio de simbolizaciones o representaciones. Estas se caracterizan por la capacidad que

adquiere el niño para no tener que actuar directamente sobre los objetos, sino para hacerlo a través de un elemento que los representa.

Los sistemas de representación se les llaman significantes:

- a) Significado: Objeto
- b) Significante: Palabra o Dibujo que representa ese objeto

3° Periodo o Estadio: Operaciones concretas, de los 7 a los 11 años.

- Socialización
- Objetivación del pensamiento
- Operaciones concretas simples

4° Periodo o estadio: operaciones formales, de los doce años en adelante.

- Capacidad de desarrollar hipótesis
- Deducir nuevos conceptos, manejando nuevos símbolos abstractos
- Operaciones formales avanzadas
- Pensamiento lógico
- Etapa difícil

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

TEORÍAS CLÁSICAS

Las primeras explicaciones sobre el origen y significado del juego tienden a subrayar algunos de los aspectos que la caracterizan. Según Rubin, Freían y Vanden ver g (1983), se puede clasificar en cuatro grupos:

Las teorías del exceso de energía: Friedrich Schiller (1759- 1805) el que, en sus cartas sobre la educación estética del hombre (1795), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros. En su trabajo hace una distinción entre el juego de actividades físicas y el juego de tipo simbólico.

La teoría de la regulación: En el origen de èsta idea puede situar al filósofo alemán del Siglo XIX Lazarus, quien sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajos que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven de regulación.

Teoría de la práctica o del pre ejercicio: Goos, sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

La teoría de la recapitulación: Defendida ésta por Stanley Hall (1904) parte de la interpretación darwinista, según el cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto, el niño reproducirá durante la infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

TEORÍAS COGNOSITIVAS

Según **J. Delval**: “El juego es una actividad que realizan los niños y encuentran un placer claro en ejecutarlas y lo hacen por la satisfacción que les produce. Se constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y se piensa que para los niños es importante jugar”.¹²

Delval: El juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad si no de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Piaget: comparte que el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño”.¹³
Clasifica al juego en tres dimensiones:

- Juego de ejercicio (periodo sensorio-motor): Este se puede observar en los primeros meses de vida, que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos, con fines adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por puro placer. Estas actividades consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor.
- Juego simbólico (Dominante entre los 2-3 y 6-7años de vida): Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. La realidad a la que está continuamente sometida en el juego se somete a sus deseos y necesidades.
- Juego de reglas (de los 7 a la adolescencia): De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto necesita la

¹² J. Delval. El juego, en: El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. Pág. 285.

¹³ A. Reborado, El juego, en jugar es un Acto Público. El juguete Industrial: Recursos de Dominación. México, CEESTEM, Nueva Imagen, 1983. Pág. 60.

cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego y la competencia, pues generalmente un individuo o equipo gana. También cabe mencionar que es muy importante para la superación de **egocentrismo**.

El juego puede servir para todos los fines.

Piaget: Considera, que... ciertos juegos consisten en reproducir simbólicamente acontecimientos penosos con el único propósito de dirigirlos o asimilarlos. Y resumió: puede reducirse el juego a una búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo: el placer lúdico sería la expresión afectiva de esta asimilación.

Vigotsky: “considera que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño”.¹⁴ También piensa que el autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego. En primer lugar: El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

En segundo lugar: La importancia del cambio del predominio de la situación imaginaria al predominio de las reglas en la evolución del juego.

También considera que las situaciones cotidianas de la conducta de un niño son contrarias a su conducta en el juego. En el curso de este, la acción se subordina al significado, pero, como es lógico, en la vida real la acción domina al significado. Con ello, es totalmente incorrecto considerar al juego como el prototipo de la actividad cotidiana de un niño, así como su forma predominante.

Bruner (1977: V), “considera que el juego tanto en los niños como en los adultos, no es su contenido sino su modo. El juego constituye un enfoque de la acción, no una forma de actividad”.¹⁵

¹⁴ L.S. Vygotski. El papel del juego en el desarrollo del niño. en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.Crítica,1988.Pág. 149.

¹⁵ J. Bruner, “The nature and uses of immaturity”, AMERICAN Psychologist, 1972, 27, Pág. 687.

El desarrollo integral se puede realizar por medio de la relación que se establece en el juego, pensamiento-lenguaje; El juego según Bruner se permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines.

Por otra parte opina que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función de algo, sino que el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Bruner: Opina además de que “el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un **medio** para **mejorar la inteligencia**, que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad un juego. **Jugar para el niño y para el adulto...es una forma de utilizar la mente...**”.¹⁶

TEORÍAS PSICOANALÍTICAS

Freud: considera que “el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones, y en particular con la pulsión del placer y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconscientes es decir, los deseos insatisfechos de la realidad”.¹⁷

El juego tiene una función crítica (catarsis).

H.E. Erickson: Considera “al juego indispensable para el género”.¹⁸

En la edad temprana es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara lo que permitirá al niño extender su auto esfera esta es una afirmación de **JOAN HERICKSON**. También considera que se empieza a la vida con esta relación con los

¹⁶ J. Bruner. Juego, pensamiento y lenguaje, en: Acción, pensamiento y lenguaje. J.L. Linaza (Compilados), México, Alianza, 1986. Pág. 215.

¹⁷ Ídem

¹⁸ H. Erikson. El juego y actividad, en: Juego y desarrollo. México, Ed. Grijalbo, H. E. Erikson, 1988. Pág. 120.

ojo, es con los ojos que se comunican la preocupación y el amor (maternal), así como la distancia y la ira.

Garvey: Considera, “al juego como catarsis”.¹⁹

TEORÍAS SOCIOLÓGICAS

Heller: En su postura sociológica, manifiesta que “el juego puede estar celoso, envidioso, indiferente...”.²⁰

Realiza un análisis del juego desde tres perspectivas:

1. **Juego de pura fantasía:** La realidad es sustituida por una realidad imaginaria y se vive en mundos inventados y autónomos, todo juego se convierte en una satisfacción de fantasía.
2. **Juego Mimético:** Es cuando el niño asume un personaje.
3. **Juego Reguladores:** Es el que está determinado por reglas y tiene dos elementos característicos:
 - Primero elemento: Que en lo general son juegos colectivos y no se pueden jugar solos.
 - Segundo elemento. Es de carácter competitivo. En ellos se puede ganar o se puede perder.

A. Reboredo: “Considera que el juego es entre todo imaginar, siempre y cuando se utilice **el juguete artesanal**, porque **el juego industrial**, roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos”.²¹

¹⁹ C. Garvey. Qué es el juego infantil, en: El juego infantil. Madrid, México, Morata, 1983. Pág. 42.

²⁰ A. Heller. El juego, en. Sociología de la vida cotidiana, Barcelona, Península, 1977. Pág. 375.

²¹ A. Reboredo, El juego en jugar es un Acto político. El juguete Industrial: Recurso de dominación. México, CEESTEM, Nueva Imagen, 1983. Pág. 68.

El juguete industrial: Es el producto de las culturas dominantes, crea cohesión, es un medio de comunicación de masas, etc.

El juego es el terreno de experiencias de los niños. En él aprende tanto a niveles cognitivos, como afectivos y los papeles que la colectividad espera que asuma.

El juego revela las relaciones humanas entre edades, clases y sexo, así como la interacción entre sujeto y medio.

G. Weisz: Define al juego viviente como “un sistema en proceso de realización y no un objeto terminado por el proceso y no pretenderlo con la clasificación letal de las categorías absolutas”.²²

El juego viviente está conformado por el cuerpo (niño), el instrumento (juguete) y la actividad lúdica (juego); También son los cimientos en el mundo de la representación, absorben la problemática del ambiente y muestran actividades hacia los demás.

Así mismo el mimetismo (Capacidad del individuo de adoptar color y formas del entorno), con la mímica (imitar estos, movimientos y posiciones corporales de animales, flores y objetos) formulan la representación.

La actividad lúdica y el largo periodo de la infancia, características de la propia especie plantean actividades muy intensas en el desarrollo.

El evento lúdico, tan eficaz mente adherida a nuestra biología y expresa rasgos prominentes en la historia natural de las actividades cognitivas.

²² G.Weisz. El juego Viviente: México, Siglo XXI, 1986, Pág. 20.

Los juegos tradicionales y el juguete artesanal entran en relación directa con una concepción abierta del cuerpo.

En el terreno lúdico se compone por una serie de relaciones en el que se incluye la naturaleza del juego sacro, el ritual el juguete y el objeto sacralizado.

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA PEDAGOGÍA

ZHUKOUSKARA: Considera que... “la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el niño no se harte de ella y sepa pasar a las actividades programadas”.²³

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juego como un medio de educación que es la actividad propia del niño y que la independencia en él es necesaria conservarla y estimularla.

EL JUEGO COMO UN RECURSO DE LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

Principios Fundamentales del juego:

1. El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente un resultado pero capaz de tener alguno si lo desea el participante.
2. El juego es necesario para los niños y para los adultos.
3. El juego no es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
4. El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales, o contextos en que se produce.
5. La exploración constituye un paso preliminar o formas más retadoras del juego que, en el entorno escolar, probablemente estarán dirigidas por el profesor.
6. Un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.
7. Los padres tienen derecho a opinar que el juego en las escuelas se organicen de un modo significativo y distinto del practicado en casa y en otros sitios. Si pueden ser que esto es así es más probable que le otorguen valor e importancia.

²³ Zhukouskara. El juego y su importancia pedagógica. Habana, Pueblo y Educación. 1987. Pág. 36.

8. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”.²⁴

ESPIRAL DEL JUEGO

El acceso al juego libre: Es la oportunidad de explorar e investigar materiales y situaciones por uno mismo, puede ser prelude de una actividad lúdica más retadora.

Juego dirigido: Dirigido por la educadora utilizado primero el juego libre permitirá conducirlos a nuevas situaciones.

Estos dos pasos advertirán su mayor potencial, liberándolo de las limitaciones impuestas por una reflexión demasiado didáctica respecto a la estructura.

Al ser dirigido el juego, influye en todos los aspectos de la personalidad infantil. En su conciencia, sentimientos, voluntad, comportamiento; Lo utiliza con fines de educación intelectual, moral, estética, física y social.

Las distintas formas de juego representan diferentes retos y es precisamente esta variedad la que hace tan difícil de definir. Las categorías del juego siempre consiguen presentarse como discretas de un modo que muestran evidencia que no lo son.

PEDAGOGÍA CRÍTICA

La pedagogía crítica lo que pretende es crear docentes reflexivos, críticos, y consientes de su labor; su objetivo es transformar la práctica educativa, en una educación que permita crear individuos consientes de su entorno social, económico, político y cultural, con la finalidad de realizar cambios como: dejar de ser oprimidos, robots a los cuales se les pueda manipular, explotar, humillar, discriminar en todas las formas existentes, para vivir de manera justa, democrática y más humana.

²⁴ M.E. Ramsery y K.M.Bayles. Valores y propósitos del juego, en: El jardín de infantes, programas y prácticas. México, Paidós, 1989. Pág. 85.

Esa tarea es muy difícil, pero no imposible, si el docente en su entorno escolar empieza a realizar cambios con ese poder que, ejercer ante los alumnos se creara sujetos pensantes, críticos, analíticos y reflexivos de su entorno social, político y cultural.

La teoría crítica tiene sus orígenes antes de la Segunda Guerra Mundial, en el Institut Fur Sozialforschung de Alemania (Instituto para la Investigación Social). Los miembros de este grupo que escribieron brillantes y esclarecedores trabajos éticos de análisis Feudo Marxistas, incluyen figuras como: Max Horkheimer, Teodoro W. Adorno, Walter Benjamín, Leo Lowenthal, Erich Fromm, Herber Marcuse, Agnes Sèller. Estos se consideran la primera generación de los teóricos críticos.

Durante la Guerra varios miembros del Instituto partieron a los Estados Unidos, como resultado de la persecución de los Nazis a los izquierdistas y a los Judíos; Después de la Guerra se restablecieron en el Instituto de Frankfurt, surgiendo la segunda generación de los teóricos críticos: Jurgen Habermas, Henry Giroux, Stephen Kemmis, Wilfred Carr, Peter McLaren, Paulo Freire.

En los Estados Unidos, la Escuela de Frankfurt, actualmente esta haciendo nuevas incursiones en la investigación social e influye en numerosas disciplinas tales como: la crítica literaria, la antropología, la sociología y la teoría educativa.

Principios Fundamentales

La pedagogía critica, “no consiste en un conjunto homogéneo de ideas, es más exacto decir que los teóricos críticos unidos por sus objetivos”:²⁵

- Habilitar a los desposeídos
- Transformar las desigualdades sociales
- Injusticias sociales existentes

²⁵ Peter McLaren. El surgimiento de la pedagogía Crítica y Pedagogía Crítica. Una versión de los principales conceptos, en: McLaren Peter. La vida en las escuelas. Una Introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación. Siglo XXI, México, 1994. Pág. 199.

La pedagogía crítica es tan Revolucionaria como los primeros propósitos de los autores de la declaración de la Independencia: dado que la historia esta fundamentalmente abierta al cambio y puede alumbrar un mundo por completo diferente.

La pedagogía crítica ha revelado y desafiado el papel que las escuelas desempeñan en la vida política y cultural.

En la última década, los teóricos críticos han comenzado a ver a la escuela como una empresa resueltamente política y cultural, que siempre presenta una introducción, una preparación y una legitimación de firmas particulares de vida social".²⁶

En general los teóricos críticos sostienen que las escuelas siempre han funcionado formas que racionalizan la industria del conocimiento en estratos divididos de clase, que producen la desigualdad, el racismo, el sexismo y que fragmentan las relaciones democráticas mediante el énfasis en la competitividad y el etnocentrismo cultural.

La pedagogía crítica y la construcción social del conocimiento.

El conocimiento es una construcción social profundamente arraigada en los nexos de relaciones de poder. Cuando los teóricos críticos afirman que el conocimiento esta socialmente construido, quiere decir, que es producto del acuerdo o consentimiento entre los individuos que viven relaciones sociales particulares (por ejemplo de clase, raza y género) y que viven en coyunturas particulares en tiempo y dependen de la cultura, contexto, costumbres y especificidad histórica.

²⁶ Peter McLaren. El surgimiento de la pedagogía Crítica y Pedagogía Crítica. Una versión de los principales conceptos, en: McLaren Peter. La vida en las escuelas. Una Introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación. Siglo XXI, México, 1994. Pág. 210.

FORMAS DE CONOCIMIENTO.

El conocimiento es lo que puede ser medido y cuantificado, hay tres tipos:

- 1) **Conocimiento técnico:** basado en las ciencias naturales, utiliza métodos amnióticos hipotéticos deductivos o empíricos y es evaluado, por coeficiente de inteligencia, niveles de lectura y exámenes SAT, estos son utilizados por los educandos para calificar, regular y controlar.
- 2) **Conocimiento práctico:** apunta a ilustrar a los individuos de modo que pueda dar forma a sus acciones diarias en el mundo. Se adquiere en general mediante descripción y análisis, en forma histórica o de desarrollo de situaciones sociales y está articulado para ayudar a los individuos a comprender los hechos sociales en curso y situación.
- 3) **Conocimiento emancipatorio:** ayuda a entender como las relaciones sociales son distorsionadas y manipuladas por las relaciones de poder y privilegios; ayuda a crear las condiciones bajo las cuales la racionalidad, la dominación y la opresión pueden ser transformados y superadas por medio de la acción deliberadora y colectiva (asienta los fundamentos para la justicia, la igualdad y el habilitamiento).

PROBLEMATIZACIÓN DE LA EVALUACIÓN EN LA DIDÁCTICA CRÍTICA.

Históricamente la evaluación ha cumplido fundamentalmente el papel de auxiliar en las tareas administrativas de las Instituciones Educativas. La tarea de la evaluación trasciende la asignación de calificación, las prácticas evaluativas arrastran vicios y deformaciones, y es necesaria mayor reflexión teórica sobre la evaluación.

La evaluación constituye una empresa mucho más amplia y completa que la de someter a los estudiantes a exámenes, para Taba, esta tarea comprende:

- Desarrollo y empleo de diversas maneras de obtener evidencias de los cambios y se producen en los estudiantes
- Empleo de la información obtenida acerca de que los estudiantes progresan o no con el objetivo de mejorar plan de estudios y enseñanza.

Entonces la evaluación en un proceso eminentemente didáctico, se concibe como una actividad, que convenientemente planeada y ejecutada, puede coadyuvar a vigilar y mejorar la calidad de toda la práctica pedagógica.

Al haber relación con los conceptos de aprendizaje de enseñanza y de evaluación es necesaria una redefinición de enseñanza y evaluación.

La ausencia de explicaciones teóricas de la evaluación ha dado lugar a una **Teoría de evaluación**.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004

En el presente proyecto se utilizó el nuevo Programa de Educación Preescolar 2004(PEP 2004). Siendo este una herramienta de apoyo para los docentes; comprende todas las actividades que se deben llevar a cabo en un ciclo escolar; el docente será guía de los alumnos y proporcionará una gama de experiencias que les permitan construir un aprendizaje significativo de forma gradual; con el propósito de conseguir el desarrollar sus competencias (habilidades, destreza, hábitos, valores, etc.).

LOS FUNDAMENTOS DE UNA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE CALIDAD SON:

- El aprendizaje y la importancia de la educación preescolar.
- Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar.
- El derecho a una educación preescolar de calidad.

LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SON:

1. Tiene carácter nacional
2. Establece propósitos fundamentales para la educación preescolar.
3. Está organizado a partir de competencias.
4. Tiene carácter abierto.
5. Organización del programa

LOS PROPÓSITOS FUNDAMENTALES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos (expresen sentimientos, actuar con iniciativa, regule sus emociones, etc.)
- Sean capaces de asumir roles distintos en juegos y otras actividades.
- Adquieran confianza para expresarse y conversar en su lenguaje, etc.
- Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito, etc.
- Reconozcan que las personas tienen rasgos culturales distintos.

- Construyan nociones matemáticas.
- Desarrollen capacidad de resolver problemas de manera creativa.
- Se interesen en la observación.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad.
- Desarrollen sensibilidad, iniciativa, imaginación y creatividad.
- Conozcan mejor su cuerpo, etc.
- Comprendan que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento.

LOS PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS SON TRES CARACTERÍSTICAS:

1. Características infantiles y procesos de aprendizaje.
2. Diversidad y equidad.
3. Intervención educativa

ESTE PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR ESTÁ INTEGRADO POR SEIS CAMPOS FORMATIVOS QUE A SU VEZ SE CONFORMA POR ASPECTOS SON:

1. Desarrollo personal y social: aspecto: autonomía y relaciones interpersonales.
2. Lenguaje y comunicación: aspecto: lenguaje oral y lenguaje escrito.
3. Pensamiento matemático: aspecto número y forma, figura y peso.
4. Exploración y conocimiento del mundo: natural y social.
5. Expresión y apreciación artística: aspecto: expresión y apreciación musical, expresión y apreciación de la danza, expresión y apreciación plástica y expresión dramática y apreciación teatral.
6. Desarrollo físico y salud: aspecto: físico y salud.

De los cuales, solo se tomará en cuenta el campo formativo: lenguaje y comunicación en el aspecto: lenguaje escrito, indicando cuales son las competencias a desarrollar en esta área.

LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO DOCENTE: El inicio del ciclo escolar debe ser el conocimiento de los alumnos y el ambiente del salón de trabajo. El diagnóstico inicial proporciona una gama de información valiosa y las características de cada niño y niña. La información recopilada se incluirá en el expediente del alumno que permitirá documentar su proceso (avances y dificultades) de aprendizaje y desarrollo personal. La situación didáctica es: un conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la docente, con la finalidad de construir aprendizajes.

Las situaciones didácticas pueden adoptar distintas formas de organización de trabajo: como proyectos, talleres, unidades didácticas, centros de interés, áreas, etc., siendo estas las modalidades.

LAS ACTIVIDADES PERMANENTES: En el proceso de planificación, es importante prever ciertos momentos para realizar determinadas actividades de manera periódica (todos los días, dos o tres veces por semana, según el tipo de actividades y la intención de realizarlas) con el fin de atender competencias que se consideran muy importantes según la situación del grupo en función de los propósitos fundamentales.

EL PLAN DE TRABAJO: Se planea y se lleva a cabo una reflexión anticipada, para prever los desafíos que implica conseguir que los niños logren las competencias esperadas y para analizar y organizar el trabajo educativo con las características del grupo y las experiencias propias del docente.

EL CARÁCTER PRÁCTICO: El plan tiene un sentido práctico, por que ayuda a cada docente a tener una visión clara y precisa de las intenciones educativas, a ordenar y sistematizar su trabajo, a revisar o contrastar sus previsiones con lo que pasa durante el proceso educativo.

EL PERIODO QUE ABARCA UN PLAN DE TRABAJO: En los campos formativos a partir de las competencias implica pensar en una distribución de tiempo como puede

ser de una semana, una quincena o un mes, siempre y cuando permita desarrollar las situaciones didácticas previas.

LA JORNADA DIARIA: Es la decisión de la docente, basado en el conocimiento de sus alumnos y de las circunstancias particulares en que realiza su labor.

LA EVALUACIÓN: Es cualitativa y constante para comparar o valorar lo que el niño conoce y sabe hacer. Cabe mencionar que la evaluación es inicial, media y final; También se evalúan los docentes, los directivos y a los padres de familia.

ENFOQUE PEDAGOGICO ES DE TIPO CONSTRUCTIVISTA

El método constructivista, en un sentido amplio, parte de una premisa: Hacer del niño/a a protagonista de su aprendizaje, que construya su aprendizaje por sí mismo/a en contraposición al aprendizaje memorístico.

En este proyecto se prevé el enfoque constructivista, y consta de cuatro puntos importantes:

- Necesidad de partir del nivel de desarrollo del alumno en el aprendizaje escolar, atendiendo a dos aspectos: su nivel de competencia cognitiva, es decir, el nivel de desarrollo operatorio (Piaget, Diversificación Programación del Ámbito Científico 1969) en el que se encuentra, y los conocimientos previos con los que el alumno inicia su participación en las experiencias educativas (Ausubel, 1977). El inicio de un nuevo aprendizaje se realiza siempre a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en el transcurso de sus experiencias previas. Estos conocimientos le sirven como punto de partida e instrumento de interpretación de la nueva información.
- El proceso de enseñanza/aprendizaje debe asegurar la construcción de aprendizajes significativos (Ausubel, 1973). Si el nuevo material de aprendizaje se relaciona de forma substantiva y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe, y es asimilado a su estructura cognitiva se produce un aprendizaje significativo, duradero y sólido que pueda ser utilizado en las circunstancias reales en que el alumno lo necesite, es decir, que sea funcional. Si por el contrario no se alcanza dicha conexión, se producirá un aprendizaje memorístico o repetitivo, por lo general, condenado a rápido olvido. Todo aprendizaje significativo supone memoria comprensiva cuya importancia radica en que no es sólo el recuerdo de lo aprendido, sino el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes.

- Aprender a aprender, como objetivo ambicioso e irrenunciable de la educación escolar, equivale a posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos. Por lo tanto se permitirá la adquisición de estrategias de exploración, descubrimiento, planificación y regulación de la propia actividad.
- El alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje es quien, en último término, construye, modifica, enriquece y diversifica su conocimiento. La enseñanza ideal es la que parte del nivel de desarrollo del alumno, pero no para acomodarse a él, sino para hacerlo progresar y ampliarlo (Vigotsky, 1979). Por eso, deben facilitarse actividades que favorezcan trabajos cooperativos y relaciones de tipo tutorial, alumno-alumno, y que resalten la constatación de los resultados de la actividad propia y el papel educativo de los errores.

Estos cuatro principios resultan incompatibles, a todas luces, con una concepción de la enseñanza entendida como pura transmisión de conocimientos. Más bien delimitan el concepto de educación como un conjunto de prácticas y actividades con las que los grupos sociales tratan de promover el desarrollo individual de sus miembros.

De ahí arranca la necesaria individualización de la enseñanza cuyo criterio básico es el ritmo de aprendizaje: los alumnos más lentos necesitan más tiempo para aprender, y los rápidos, menos.

La verdadera Individualización consiste en adaptar los métodos de enseñanza a las características individuales de los alumnos. El método de enseñanza óptimo para alumnos con unas determinadas características puede no serlo para alumnos con características diferentes, y a la inversa (Coll, 1988).

ALTERNATIVA

Detectado el problema que se presenta con los niños/as de tercer grado de preescolar de la institución AUSUBEL, así como los intereses que se tienen administrativamente, sociales y familiares en esta institución particular, se pretende brindar a los alumnos/as bases sólidas en el lenguaje escrito para vincularlos con sus aprendizajes del nivel próximo (primaria).

En el presente trabajo se ofrece a los alumnos de preescolar la oportunidad de realizar un desarrollo de sus competencias y habilidades básicas para el lenguaje escrito, utilizando como estrategia el juego.

Se ejecutará un plan de trabajo previo elaborado por competencias, como marca el Programa de Educación Preescolar 2004, con el fin de lograr la participación en experiencias educativas que le permitan desarrollar, de manera prioritaria sus competencias: afectivas, cognitivas y sociales. Lo que se pretende lograr en los niños/as es:

- Que conozca diversos portadores de textos e identifique para qué sirven.
- Interpreten o infieran el contenido de textos a partir del conocimiento que tienen de los diversos portadores y del sistema de escritura.
- Expresen gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbalicen para construir un texto con ayuda de alguien.
- Identifiquen algunas características del sistema de escritura.
- Conocen algunas características y funciones propias de los textos literarios.

Con base a lo anteriormente mencionado, se elaboraron algunas actividades de juego acorde al interés de los niños/as, logran implicar un alto valor emocional y significativo.

Por lo tanto, se ha decidido que **el juego fuera estrategia en la aproximación del lenguaje escrito en los niños/as de preescolar tres de la institución AUSUBEL.**

TABLA DE LA APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 06 AL 10 DE OCTUBRE

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: I

SITUACIÓN DIDÁCTICA: IDENTIFICANDO LA LETRA DE MÌ NOMBRE.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICAN LA LETRA DE SU NOMBRE	IDENTIFICAN OTRO NOMBRE QUE EMPIECE CON SU NOMBRE	IDENTIFICAN LA LETRA DEL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS	IDENTIFICAN DENTRO DE SU NOMBRE ALGUNA OTRA LETRA
IVÁN	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
ALIN	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓	❖
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO			@	
MIGUEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
GABY	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 13 AL 17 DE OCTUBRE.

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: II

SITUACIÓN DIDÁCTICA: LOTERÍA DEL ABECEDARIO CON MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		PONEN ATENCIÓN: VISUAL-AUDITIVA	IDENTIFICAN LAS LETRAS MAYÚSCULAS	IDENTIFICAN LAS LETRAS MAYÚSCULAS
IVÁN	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO	Ⓢ		
DANIEL	LOGRADO	✓	✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO			
ALIN	LOGRADO	✓	✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO			
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO			
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO			
VALERIA	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO	Ⓢ		
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO			
MIGUEL	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO			
GABY	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO			
ENDER	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO			
LOGRADO	✓			
EN PROCESO	❖			
NO LOGRADO	Ⓢ			

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 20 AL 24 DE OCTUBRE.

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: III

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUEGO DEL CALCADO.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		CALCARON LA PALABRA DE SU ENVOLTURA	RELACIONAN PALABRAS IGUALES A LAS DE SUS COMPAÑEROS	RECONOCEN LO QUE ESTA ESCRITO EN LOS PRODUCTOS QUE TRAJERON
IVÁN	LOGRADO			
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO		@	@
DANIEL	LOGRADO			
	EN PROCESO		❖	
	NO LOGRADO	@		@
ALIN	LOGRADO			✓
	EN PROCESO		❖	
	NO LOGRADO	@		
AMBAR	LOGRADO			
	EN PROCESO	❖		
	NO LOGRADO		@	@
FERNANDA	LOGRADO	✓		✓
	EN PROCESO		❖	
	NO LOGRADO			
VALERIA	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO	@		
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO		✓	✓
	EN PROCESO	@		
	NO LOGRADO			
MIGUEL	LOGRADO	✓		✓
	EN PROCESO		❖	
	NO LOGRADO			
GABY	LOGRADO	✓	✓	✓
	EN PROCESO			
	NO LOGRADO			
ENDER	LOGRADO	✓		✓
	EN PROCESO		❖	
	NO LOGRADO			
LOGRADO	✓			
EN PROCESO	❖			
NO LOGRADO	@			

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 27 AL 31 DE OCTUBRE.

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: IV

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUEGO DE SIMBOLOGÍA Y PALABRAS NUEVAS.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		TRANSCRIBE ALGUNA/AS PALABRAS	PRONUNCIA CORRECTAMENTE LAS PALABRAS	LES INTERESA LEER LO QUE DICEN LAS ESTAMPAS	SE CONFLICTUA Y CUESTIONA LAS ADIVINANZAS
IVÁN	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓		✓	
	EN PROCESO		❖		❖
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓			✓
	EN PROCESO		❖	❖	
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓	✓	❖
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
MIGUEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO		✓	✓	✓
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE LA APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.
APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.
FECHA DE APLICACIÓN: DEL 03 AL 07 DE NOVIEMBRE.
REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.
SESIÓN: V
SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUEGO DE LA TELARAÑA.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICO LA PALABRA CON LA LETRA QUE LE CORRESPONDÍO FORMAR	IDENTIFICO CONSONANTES DE LAS PALABRAS	ESCRIBIERON LAS PALABRAS QUE LES CORRESPONDIERON	ESCRIBIERON ALGUNA OTRA
IVÁN	LOGRADO				✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO	@		@	
DANIEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO		✓	✓	
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO				@
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
MIGUEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO		✓	✓	✓
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 10 AL 14 DE NOVIEMBRE.

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: VI

SITUACIÓN DIDÁCTICA: IDENTIFICANDO PALABRAS CORTAS Y PALABRAS LARGAS.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICA LAS PALABRAS CORTAS	IDENTIFICA LAS PALABRAS LARGAS	IDENTIFICA QUE EL TOTAL DE SÍLABAS	IDENTIFICA EL TOTAL DE LETRAS
IVÁN	LOGRADO		✓		✓
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO			@	
DANIEL	LOGRADO	✓		✓	
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				@
ALIN	LOGRADO	✓			✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO			@	
AMBAR	LOGRADO	✓	✓		
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO			@	
FERNANDA	LOGRADO		✓	✓	✓
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO		✓	✓	
	EN PROCESO	❖			❖
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓		
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO			@	
MIGUEL	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
ENDER	LOGRADO	✓	✓		
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO			@	
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.
APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.
FECHA DE APLICACIÓN: DEL 17 AL 21 DE NOVIEMBRE.
REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.
SESIÓN: VII
SITUACIÓN DIDÁCTICA: EL TESORO DE LAS PALABRAS.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICA LA PRIMERA LETRA DE SU NOMBRE EN OTRAS PALABRAS	IDENTIFICA LAS VOCALES Y LAS CONSONANTES	IDENTIFICA ALGUNA LETRA, NO CONOCIDA AÚN	IDENTIFICA Y CUENTA EL TOTAL DE LETRAS REPETIDAS EN LA PALABRA
IVÁN	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO		✓	✓	✓
	EN PROCESO	❖			
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓	❖
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
FERNANDA	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO		@		
VALERIA	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
MIGUEL	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.
APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.
FECHA DE APLICACIÓN: DEL 24 AL 28 DE NOVIEMBRE.
REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.
SESIÓN: VIII
SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A SER ESCRITORES.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICA EL TÍTULO DEL LIBRO	SE LE FACILITA HACER CAMBIOS A LOS PERSONAJES	SE LE FACILITA CAMBIAR LAS ESCENAS	CUESTIONA EN CADA MOMENTO EL CAMBIO DEL CUENTO
IVÁN	LOGRADO	✓		✓	✓
	EN PROCESO		❖		
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
MIGUEL	LOGRADO		✓	✓	
	EN PROCESO	❖			❖
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

FECHA DE APLICACIÓN: DEL 01 AL 05 DE DICIEMBRE.

REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.

SESIÓN: IX

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A FORMAR PALABRAS CON LAS SÍLABAS.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICA LAS SÍLABAS	UNE LAS SÍLABAS CORRECTAMENTE	IDENTIFICA SI ES PALABRA CORTA O LARGA	TRANSCRIBE LA PALABRA FORMADA
IVÁN	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
AMBAR	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
MIGUEL	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓		✓
	EN PROCESO			❖	
	NO LOGRADO				
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	Ⓜ				

TABLA DE APLICACIÓN

OBJETIVO: INTRODUCIR A LOS NIÑOS AL LENGUAJE ESCRITO.
APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.
FECHA DE APLICACIÓN: DEL 08 AL 12 DE DICIEMBRE.
REACTIVO APLICADO A NIÑOS DE PREESCOLAR III, EN EDAD DE 5 AÑOS.
SESIÓN: X
SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A LA MEMORIA DE NOMBRES.

NOMBRE DE LOS ALUMNOS		IDENTIFICA SU NOMBRE	IDENTIFICA EL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS	IDENTIFICA SI ES UN NOMBRE CORTO O LARGO	SE LE DIFICULTO EL JUEGO
IVÁN	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
DANIEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
ALIN	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
AMBAR	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
FERNANDA	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
VALERIA	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
MIGUEL ÁNGEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
MIGUEL	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				❖
	NO LOGRADO				
GABY	LOGRADO	✓	✓	✓	✓
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				
ENDER	LOGRADO	✓	✓	✓	
	EN PROCESO				
	NO LOGRADO				@
LOGRADO	✓				
EN PROCESO	❖				
NO LOGRADO	@				

PLAN GENERAL DEL PROYECTO

Gracias a la alternativa planteada se elaboró un plan de trabajo acorde a los intereses del grupo principalmente y que deberá contener los siguientes elementos:

- Propósito
- Competencia
- Situación didáctica
- Secuencia didáctica
- Material a emplear
- Tiempo
- Fecha
- Observaciones
- Evaluación
- Seguimiento del proceso que contiene una aplicación
- Reactivos
- Gráfica

En cada situación didáctica se realizarán juegos acorde al lenguaje escrito con el fin de solucionar la problemática que compete.

Logros a evaluar son:

- La manera en que se llevarán a cabo las actividades.
- Observar el avance que tendrán los niños/as.
- Valorar el logro del propósito principal.

Criterios de evaluación:

- A través de la observación.
- Recolección de evidencias.

PLAN GENERAL DEL PROYECTO

Se realizarán las sesiones y las aplicaciones con los niños de tercero de preescolar de la Institución AUSUBEL, con el objetivo de tomar como estrategia el juego en la aproximación del lenguaje escrito.

SESIÓN	ACTIVIDAD	FECHA
PRIMERA	IDENTIFICANDO LA LETRA DE MÍ NOMBRE	06 AL 10 DE OCTUBRE DEL 2008.
SEGUNDA	LOTERÍA DEL ABECEDARIO CON MAYUSCÚLAS Y MINUSCÚLAS	13 AL 17 DE OCTUBRE DEL 2008.
TERCERA	JUEGO DEL CALCADO	20 AL 24 DE OCTUBRE DEL 2008.
CUARTA	JUEGO DE SIMBOLOGÍA Y PALABRAS NUEVAS	27 AL 31 DE OCTUBRE DEL 2008.
QUINTA	JUEGO DE LA TELARAÑA	03 AL 07 DE NOVIEMBRE DEL 2008.
SEXTA	IDENTIFICANDO PALABRAS CORTAS Y LARGAS EN LAS ENVOLTURAS	10 AL 14 DE NOVIEMBRE DEL 2008.
SÉPTIMA	EL TESORO DE LAS PALABRAS	17 AL 21 DE NOVIEMBRE DEL 2008.
OCTAVA	JUGAR A SER ESCRITORES	24 AL 28 DE NOVIEMBRE DEL 2008.
NOVENA	JUGANDO A FORMAR PALABRAS CON LAS SÍLABAS	01 AL 05 DE DICIEMBRE DEL 2008.
DÉCIMA	JUGANDO A LA MEMORIA DE NOMBRES	08 AL 12 DE DICIEMBRE DEL 2008.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: I

TIEMPO: DEL 06 AL 10 DE OCTUBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Identificando la letra de mi nombre.
COMPETENCIA: Reconoce la relación que existe entre la letra de su nombre y el sonido inicial correspondiente, paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño identifique su nombre y de sus compañeros del salón, así como las letras que los componen.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se realizarán los nombres con marcador negro en cartulina blanca y se enmica.- Se pegaran en el pizarrón los nombres de todos los alumnos.- Se pegarán pedacitos de hojas de diversos colores, debajo de la banca.- Se dará la consigna.- Pasará el que encuentre debajo de su banca el color que se indique en ese momento.- El primero pasará a identificar su nombre.- Si no sabe se le ayudará.- Se jugará así sucesivamente hasta que pasen todos los niños.- Después se jugará a identificar los nombres de los demás compañeros.- Copiarán su nombre en una hoja blanca.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Plumón- Cartulina- Mica- Diurex- Hojas de color y blancas- Crayolas, colores o plumones.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: II

TIEMPO: DEL 13 AL 17 DE OCTUBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Lotería del abecedario de letras mayúsculas y minúsculas.
COMPETENCIA: Identifica algunas características del sistema de escritura.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño logre identificar las letras mayúsculas de las minúsculas y sus usos.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se les menciona el juego a realizar.- Se menciona la consigna:- Se elegirá por votación al niño que deberá barajar las tarjetas.- La maestra tomará la tarjeta una por una hasta terminar con el mazo.- Deberán poner atención.- No se repite.- El juego, empieza cuando todos la hayan entendido la consigna.- Se jugará hasta que el niño/a termine de colocar sus frijolitos y mencione ¡lotería! será el ganador.- El ganador se le dará un chocolate.- A los demás se les dará un dulce de consolación.- Se observará si algún niño/a tiene problemas y se le ayudará.- Se puede jugar otra vez mientras el niños/as, les interés seguir jugando.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Una lotería del abecedario.- Frijoles- Un chocolate- Dulces

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: III

TIEMPO: DEL 20 AL 24 DE OCTUBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Juego del calcado.
COMPETENCIA: Conoce diversos portadores de texto e identifica para que sirven.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el conozcan el orden adecuado del lenguaje escrito en el idioma español.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Solicitar diferentes envolturas o etiquetas a los padres de familia.- Seleccionar las más comunes para los niños/as.- Mencionar la consigna:- Se les proporcionará su envoltura favorita.- Colocarán la hoja de papel cebolla, en la envoltura.- Colocarán en esta uno o unos clips, para evitar que se muevan.- Se les proporcionarán plumones, con los cuales deberán copiar la palabra de su envoltura seleccionada.- También pueden copiar el diseño de la envoltura.- Al terminar deberán quitar los clips y adherir cinta adhesiva en sus extremos del papel cebolla.- Irlas pegándolas en el pizarrón.- Evitar que no queden encimados y obstruyan los diseños y las palabras.- El juego inicia cuando el niño/a más rápida/o haya terminado.- Será el ganador quién logre identificar la misma palabra de las envolturas en los calcados que elaboraron sus compañeros.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Envolturas diversas u etiquetas.- Papel cebolla.- Cinta adhesiva.- Clips.- Plumones de diversos colores.- Pizarrón, pared

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: IV

TIEMPO: DEL 27 AL 31 DE OCTUBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: El juego de simbología y palabras nuevas.
COMPETENCIA: Interpreta sobre el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño amplíe su vocabulario y logre una buena pronunciación de las nuevas palabras.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Mencionar el nombre del juego.- Mencionar la consigna:- Poner atención auditiva y visual.- Repartir a los niños una hoja de papel periódico.- Se irá mencionando las características de los insectos que se encuentran en las tarjetas.- Se guardarán en un bote o caja de manera que los pequeños no vean los insectos o bichos.- Deberán imaginar, para posteriormente modelarlos con periódico.- Un ejemplo sería: Hablar sobre un insecto que tiene una gran cola con gran aguijón, dos tenazas y es venenoso (alacrán).- Los niños tendrán que imaginar a que insecto se refiere e ir rasgando el papel periódico de manera que elaboren el insecto del que se está hablando.- Para cada bicho o insecto se puede mencionar rasgos muy generales.- Al finalizar sus rasgos, saca del bote o caja las tarjetas una a una y comparar.- Colocar sobre la mesa sus composiciones.- Copiar el nombre de los bichos en una hoja.- Realizar por último el dibujo o con cualquier material, el bicho que fue de su agrado.- Mostrar a los padres de familia las palabras nuevas aprendidas.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Tarjetas de insectos.- Papel periódico.- Cajita o bote.- Hojas blancas- Plumones, colores o crayolas.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: V

TIEMPO: DEL 03 AL 07 DE NOVIEMBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: El juego de la telaraña.
COMPETENCIA: Conoce diversos portadores de texto (cualquier escrito que contenga mensajes gráficos convencionales: un letrero, una carta, un periódico, una receta, etc.) e identificar para que sirven.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Estimularlos e interesarlos por el lenguaje escrito.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se realizarán tarjetas de 40x20cm. de cartulina de cualquier color.- Se escribirán palabras que inicien con las letras: m, s, t, r y l.- Se perforará el extremo superior izquierdo de las tarjetas.- Se elegirá un lugar como la pared o el pizarrón.- Repartir el estambre que mida 1 metro y cinta adhesiva a cada equipo.- Se mencionará la consigna:- Se integrarán equipos de dos niñas/os.- Se escribirá la letra en un papelito, la cual se colocará en una bolsa; para que un integrante de cada equipo tome y vea que con que letra participará en el juego.- Cada equipo con la letra que les tocó, buscará las palabras que empiezan con esas letras.- Posteriormente las irán uniendo, con el estambre proporcionado e irán pegándolas en el lugar seleccionado.- Será el ganador quien termine primero de unir los letreros y formar la telaraña más grande del pizarrón.- Cuando los niños vayan uniendo los estambres se van a ir uniendo unos estambres con otros y de esa forma se va armando una telaraña.- Leerán las palabras de ellos y las de sus compañeros.- Por último, mencionarán que portadores de texto tienen en casa.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Cartulina.- Marcador.- Diurex .- Estambre.- Perforadora.- Mesas.- Pizarrón o pared.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: VI

TIEMPO: DEL 10 AL 14 DE NOVIEMBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Identificando palabras cortas y palabras largas.
COMPETENCIA: Identifica algunas características del sistema de escritura.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño se inicie en el proceso de reconocer características de la palabra (si es más o menos larga, si tiene más o menos letras) y cuáles son esas letras (con cuál empieza, con cuál termina, tiene la e..., empieza con la de...).
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se elaborarán láminas de palabras cortas y largas así como sus nombres de los niños/as.- Se enmicarán.- Se dará la consigna:- Se le mencionará, que del lado derecho del pizarrón pegarán las palabras largas y del lado izquierdo las palabras cortas.- Contaran el número de letras que tienen las palabras.- Mencionar con qué letra empieza y con qué letra termina.- Cada niño pasará al pizarrón y colocará cuatro palabras, en su respectivo lugar.- Así sucesivamente, hasta terminar con todos.- Por último, identificarán su nombre si es largo o corto.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Cartulina.- Marcador.- Diurex.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: VII

TIEMPO: DEL 17 AL 21 DE NOVIEMBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: El tesoro de las palabras.
COMPETENCIA: Establece comparaciones entre las características gráficas de su nombre, compañeros y otras palabras nuevas.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño observe y que conozca que las letras de su nombre forman otras palabras y de forma inversa.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se les pedirá a los padres de familia que proporcionen de tres a cuatro palabras que correspondan a la primera letra del nombre de su hijo.- Se realizarán 4 cofrecitos con material variado (que servirán para guardar las palabras).- Se esconderán evitando que los alumnos las vean.- Se dará la consigna:- Se formarán equipos de dos integrantes.- Se les mencionará que cada cofrecito tiene las palabras y que deberán buscar el mayor número de palabras que empiecen con su nombre y el de su integrante de equipo.- Si observan que en un cofrecito no las hay, deberán dejar las palabras en su lugar.- Deberán seguir buscando hasta que las encuentren.- De esta manera deberán seguir buscando los demás equipos, hasta terminar.- Por último se contará el número de sílabas que las componen.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Abate lenguas de madera.- Papel pellón.- Silicón.- Cartoncillo.- Tijeras.- Contactel.- Encaje.- Palabras diversas que empiecen con los nombres de los niños, elaboradas por los padres de familia.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: VIII

TIEMPO: DEL 24 AL 28 DE NOVIEMBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando a ser escritores.
COMPETENCIA: Comentan con otros el contenido de textos que han escuchado leer (Las actitudes de los personajes, otras formas de solucionar el problema, lo más interesante, lo que cambiarías a la historia).
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que los niños/as logren crear cuentos, modificarlos, cambiando o agregando personajes y sucesos.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- Se elegirá el cuento, según el interés de la mayoría.- El Mago de Oz.- En el pizarrón se colocará un pliego de papel bond.- Se colocarán en semicírculo.- Se les mencionará la consigna:- Harán cambios en el cuento (personajes, la historia, la actitud del personaje o personajes, etc.)- Pondrán atención al cuento.- Se leerá.- Al final, alzarán la mano para que puedan participar.- Los cambios se irán escribiendo en papel bond.- Así sucesivamente hasta que todos hayan participado.- Al final se leerá y si alguien quiere cambiarle algo, se podrá.- Se les cuestionará, para saber si les agradaron los cambios o prefieren como estaba al principio.- Realizarán un dibujo utilizando el material de su interés.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- El cuento del Mago de Oz.- Pliegos de papel bond.- Marcador.- Material variado.- Hojas blancas.- Diurex.

PLAN DE TRABAJO

PROYECTO: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGÍA EN LA APROXIMACIÓN DEL LENGUAJE ESCRITO.

APLICADORA: ISABEL MARTÍNEZ LEDESMA.

SESIÓN: IX

TIEMPO: DEL 01 AL 05 DE DICIEMBRE DEL 2008.

SITUACIÓN DIDÁCTICA: Jugando a formar palabras con las sílabas.
COMPETENCIA: Utiliza el conocimiento que tiene de las grafías de su nombre, de sus compañeros y palabras para escribir otras palabras que quiere expresar.
CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.
ASPECTO: Lenguaje escrito.
PROPÓSITO: Que el niño manipule, visualice, forme palabras y las lea.
SECUENCIA DIDÁCTICA: <ul style="list-style-type: none">- En cartulina realizar cuadrados de 10x10cm.- Elaborar las sílabas del abecedario.- Enmicarlas.- Se menciona la consigna:- Se les proporcionará en el centro de la mesa las tarjetas que podrán manipular libremente.- De forma individual, formarán palabras.- Deberán avisar para poder revisar o ayudar si hay alguna dificultad.- Se escribirá en el pizarrón la palabra formada.- Así sucesivamente hasta que todos hayan formado mínimo 5 palabras.- Se identificarán las letras que la forman.
MATERIAL DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none">- Cartulina.- Marcador.- Mica adherible.- Regla.- Tijeras.- Pizarrón.

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN I

SITUACIÓN DIDÁCTICA: IDENTIFICANDO LA LETRA DE MI NOMBRE.

La consigna se dio dos veces con la finalidad de responder algunas dudas de esta situación didáctica.

Se observó interés por parte de los alumnos en identificar la letra de su nombre, así como el de reafirmar los colores, ya que cada letra esta realizada con foamy de diversos colores.

También se observó como identificaron su letra en los nombres de sus compañeros; mencionaban y señalaban alguna otra letra que conocían.

Hubo emoción, ayuda mutua entre pares, ambiente agradable y respeto por el turno, ya que algunos mostraban saber de qué letra se trataba.

Algunos no se les dificulto identificar su letra de su nombre como a otras letras; Mientras que a otros solo identificaron su letra, las vocales y fallaron en identificar las consonantes.

Al finalizar la actividad escribió su nombre; pude observar como se esforzaban por escribirlo e iba una y otra vez a la pared donde estaban sus nombres, para observar que letra seguía y escribirlo correctamente; también se pudo observar como con su dedo índice tocaban la letra y la trazaban para que posteriormente la realizaran en su hoja blanca. (Ver anexo 1,2)

EVALUACIÓN: Un 80% se obtuvo resultados satisfactorios, logrando el propósito de la situación didáctica: que logre identificar su nombre y de sus compañeros del salón, así como las letras que lo componen.

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN II

SITUACIÓN DIDÁCTICA: LOTERÍA DEL ABECEDARIO DE LETRAS MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS.

Se observó interés por jugar la lotería, ya que anteriormente se había jugado la lotería de números, de figuras geométricas, colores, etc.

También los niños ponían atención auditiva – visual, con la finalidad de ganar y no perder. La mayoría pedía que les mostrara la tarjeta para diferenciar la mayúscula de la minúscula.

Al jugar, se les mencionaba la correcta aplicación de las letras mayúsculas, ejemplo: nombres, apellidos, países, al inicio de un párrafo, etc.

Se les indicaba algunos ejemplos plasmados en el propio ambiente alfabetizador. (Ver anexo 3)

EVALUACIÓN: Se logro en un 75% el propósito de la situación didáctica (lograr identificar las letras mayúsculas y minúsculas y sus usos).

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN III

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUEGO DEL CALCADO

Se observó una competitividad con sus pares mencionando quién trajo más o menos envolturas, y entre ellos, identificaban que envolturas eran iguales.

También al socializarse entre sus afines leían sus envolturas comunes para ellos, mencionaban el color de la envoltura y si era grande o pequeña.

Se mencionó dos veces la consigna y se realizó, con el propósito de que observaran como debería colocarse la envoltura con el papel cebolla y sostenido con los clips. Se cambió el papel calca por el papel cebolla.

Hubo cambio del lápiz por los plumones que fueron de su interés en ese momento. Se suscitaron algunos problemas cuando el papel se rompía, el clip se caía, la envoltura también.

Se pudo observar que la mayoría solo remarcó el contorno de las letras y solo dos rellenaron las letras. Utilizando de uno a más plumones.

Se observó ayuda para resolver algunos problemas de los antes mencionados, y querían seguir copiando las letras de sus envolturas favoritas. (Ver anexo 4, 5, 6).

EVALUACIÓN: Se logró el propósito de la situación didáctica (que conozca el orden adecuado del lenguaje escrito en el idioma español).

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN IV

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUEGO DE SIMBOLOGÍA Y PALABRAS NUEVAS

Les agradó el juego, ya que la base del este era adivinar lo que se iba mencionando de las características de un insecto; Lo más difícil fue cuando tuvieron que realizar el insecto en papel, al adivinar del cual se trataba.

Se tuvo que realizar un modelo de periódico para que observaran como hacerlo. Después de esto, ya lo habían entendido algunos, y los demás los realizaron con poca estructura.

Hubo dos niños que no lograron pronunciar correctamente los nombres de los insectos (Ende y Daniel).

No les agradó realizar el insecto en papel periódico; pero lo que sí fue realizar en papel periódico; pero lo que sí, fue realizar el dibujo de su insecto favorito. (Ver anexo 7, 8, 9).

EVALUACIÓN: Si se logró con la mayoría del grupo el propósito de la situación didáctica (que su vocabulario se amplíe y logre una buena pronunciación). Solo en proceso dos alumnos.

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN V

SITUACIÓN DIDÁCTICA: EL JUEGO DE LA TELARAÑA

Se observó en este juego cooperación en los equipo, ayuda a los otros, imaginación en la resolución de un problema (cómo colocar una tarjeta arriba de las demás).

Les agradó que se les marcara en su mano la letra que iban a buscar y colocar en el pizarrón. Se comunicaban entre ellos para decirse donde había más palabras que empezaran con la letra indicada.

Hubo unos momentos en donde contaban el número de tarjetas que llevaban y seguían buscando para ganar.

Se observó interés por saber que decían las tarjetas y por transcribirlas; también contaban las sílabas de cada palabra, mencionaban las letras que sabían y preguntaban qué letra es cuando no la conocían. Sus expresiones tuvieron agradable al ver como habían quedado las tarjetas en el pizarrón (Ver anexos 10,11, 12).

También cabe mencionar que al pasar por el salón la directora y algunos padres de familia que estaban conociendo y pidiendo informes de la institución; pidió la directora que preguntara a los niños que estaban haciendo, por lo que los niños con seguridad y confianza les contestaron.

Esto es motivo de satisfacción, ya que no hay ninguna presión por parte de nadie, y los niños han desarrollado algunos propósitos del Programa de Educación Preescolar 2004.

EVALUACIÓN: Se logró satisfactoriamente, el propósito previsto para esta sesión (estimulación al lenguaje escrito)

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN VI

SITUACIÓN DIDÁCTICA: IDENTIFICANDO PALABRAS CORTAS Y LARGAS EN LAS ENVOLTURAS

Observe que ya van conociendo su nombre que está pegado en la pared e identifican el nombre de su mejor amigos/as.

No se les dificultó conocer cuál es el nombre corto ni largo; lo que si les causo problema fue la lateralidad (izquierda- derecha).

Se colocaron algunas envolturas de productos comunes como: Sobritas, coca-cola, submarinos, paleta payaso, etc.; se logró identificar palabras cortas y largas, leyeron lo que decía el producto, contaron el total de letras de cada palabra y contaron cuántas sílabas tenían.

También se trabajó con los nombres de los niños, con el fin de identificar nombres cortos y largos. (Ver anexo 13).

Hubo una transversalidad de campos formativos y el más cercano fue el del pensamiento matemático, haciendo posible una reafirmación de número, color, largo-corto.

EVALUACIÓN: Hubo logros y algunos en proceso, para conseguir el propósito de la situación didáctica (iniciación en el proceso de reconocer las características de las palabras).

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN VII

SITUACIÓN DIDÁCTICA: EL TESORO DE LAS PALABRAS

Se observó apoyo constante de parte de los padres de familia y la satisfacción por los logros que han alcanzado sus hijos en tan poco tiempo.

No hubo cofrecitos, por lo que se colocaron en las sillas; también hubo el doble de palabras de la lera **A** y de la letra **M**. No ocasionó ningún problema.

Algunos niños identificaban sus nuevas palabras que empezaban con su letra de su nombre e indicaban si se repetía la misma letra en la palabra o en las de sus compañeros. (Ve anexo 14).

Al ayudarse mutuamente se observó compañerismo, respeto e interés por jugar armónicamente.

También al anotar las palabras en el pizarrón iban mencionando las letras una a una; les agradó contar las sílabas de las palabras con palmadas y se anotaba el número.

EVALUACIÓN: Se logro el propósito: que los niños identificaran la letra de su nombre como la de sus compañeros, aun así hubo dificultades en algunos.

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN VIII

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A SER ESCRITORES

El conflicto fue elegir el cuento que se leería, por lo que se tuvo llevar a cabo una votación para seleccionarlo, el que tuvo la mayor votación fue:

El mago de oz. Se mencionó la consigna, para llevar a cabo la actividad; se tuvo que contar y a la vez actuar, ya que los niños están acostumbrados a que lo representen.

No hubo la participación que se esperaba, quizá por que era ya la hora de la salida; se veían cansados y fastidiados.

EVALUACIÓN: El propósito previsto para esta sesión considerablemente en cuanto a la situación didáctica (el de conocer las diferentes partes del texto).

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN IX

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A FORMAR PALABRAS CON LAS SÍLABAS

Se formaron equipos de dos niños, con la finalidad de que compartieran las tarjetas de sílabas, pero se observó como pedían o se paraban para tomar las de sus demás compañeros con la intención de formar palabras.

También se pudo apreciar en los niños, que lograban no sólo formar palabras de dos sílabas sino leer; eso los hacía seguir esforzándose por buscar palabras.

Notaron dos niños que al cambiar la sílaba por otra formaban una palabra nueva. Otros, formaban palabras sin significado, por lo se les ayudaba a encontrar una palabra con significado. (Ver anexo 17, 18, 19, 20).

EVALUACIÓN: Propósito en proceso. Se cumplió favorablemente con el propósito de la situación didáctica (que observen que al cambio de una sílaba de una palabra, se puede formar una nueva).

OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN X

SITUACIÓN DIDÁCTICA: JUGANDO A LA MEMORIA DE NOMBRES

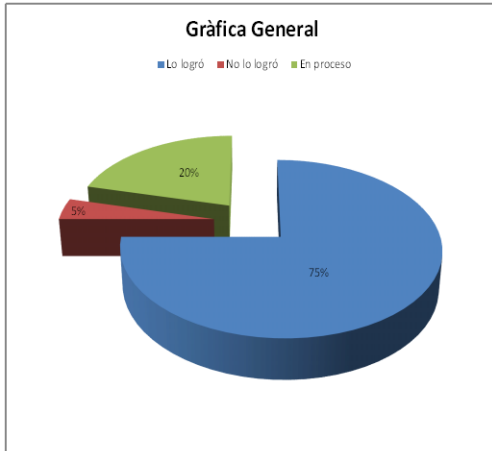
Se observó interés por participar en la actividad de memoria de nombres, ya que anteriormente se jugaba a memoria de colores, de números, figuras geométricas, etc.

Al mencionar la consigna, no se les dificultó y se observó interés, socialización, ayuda y entusiasmo por seguir jugando.

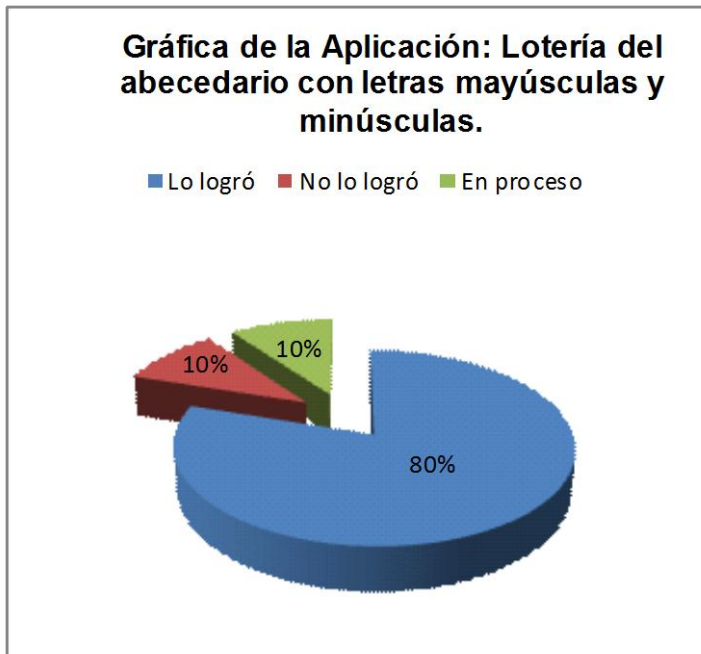
Se notó un proceso en identificar los nombres largos y cortos de sus compañeros, así como el de saber que dice la tarjeta.

EVALUACIÓN: Se logró, por lo que si se cumple el propósito de la situación didáctica (que establezcan comparaciones entre las características gráficas de su nombre y las de sus compañeros).

GRAFICAS DE LAS APLICACIONES.



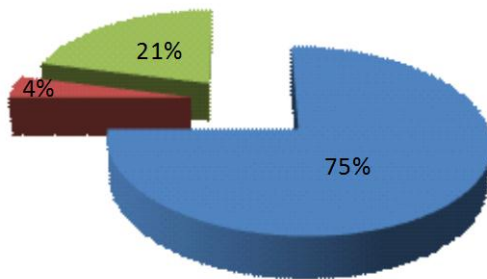
Este gráfico muestra que el 84% logró realizar satisfactoriamente las actividades; el 8. % está en proceso y el 8% no lo logró.



El gráfico muestra como el 80% logró ejecutar la actividad; 10% en proceso y el 10% no lo logró.

Gráfica de la Aplicación : Juego del calcado

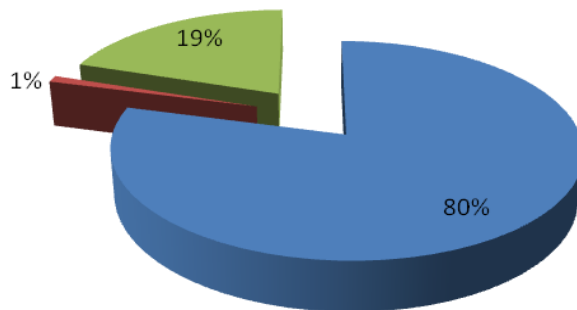
■ Lo logró ■ No lo logró ■ En proceso



La gráfica demuestra que el 75% logró llevar a cabo la actividad; el 21% en proceso; y un 4% restante...

Gráfica de la Aplicación: Juego de simbología y palabras nuevas.

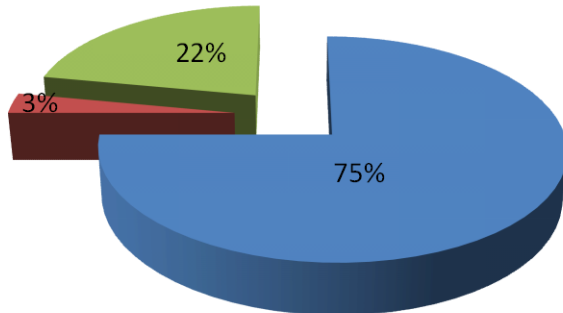
■ Lo logro ■ No lo logro ■ En proceso



En este gráfico demuestra que el 80% logró realizar la actividad; el 19% en proceso y el 1% no lo logró.

Gráfica de la aplicación: Juego de la telaraña

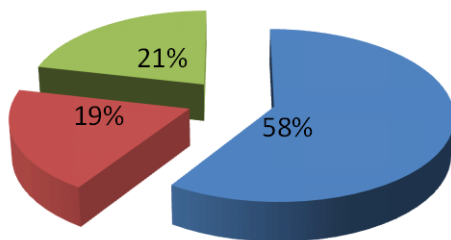
■ Lo logró ■ No lo logró ■ En proceso



La gráfica muestra que el 75% ha logrado realizar la actividad, mientras el 22% está en proceso de lograrlo el 3% aún no lo logra.

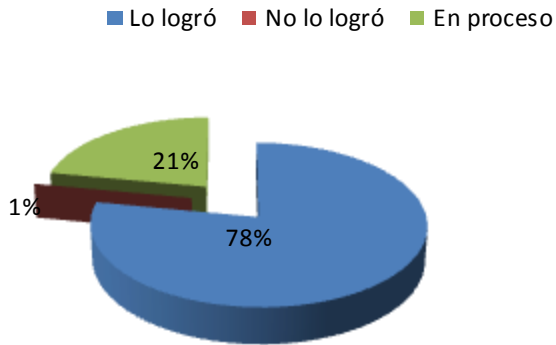
Gráfica de la Aplicación: Identificando palabras cortas y palabras largas

■ Lo logró ■ No lo logró ■ En proceso



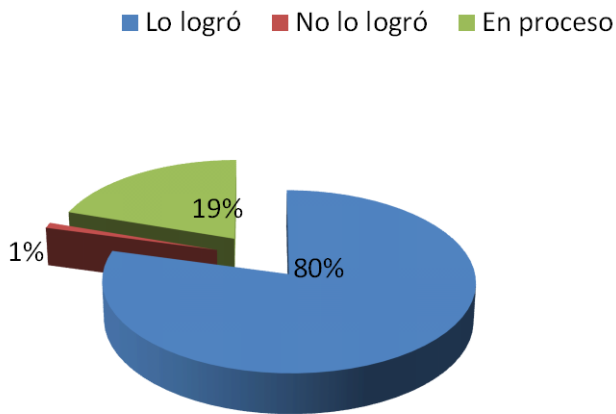
La gráfica muestra que el 58% ha logrado realizar la actividad, mientras el 21% está en proceso de lograrlo y el 19% aún no lo logran.

Gráfica de la aplicación: El tesoro de las palabras



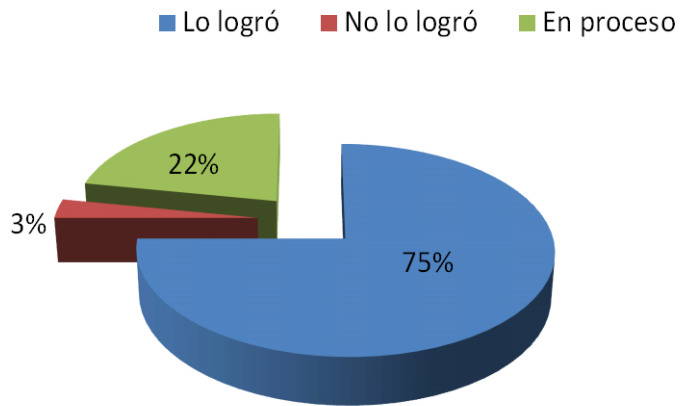
En este gráfico se demuestra como el 78% de los alumnos realizaron sus actividades favorablemente; el 21% está en proceso y no lo ha logrado el 1%.

Gráfica de la Aplicación: jugar a ser escritores



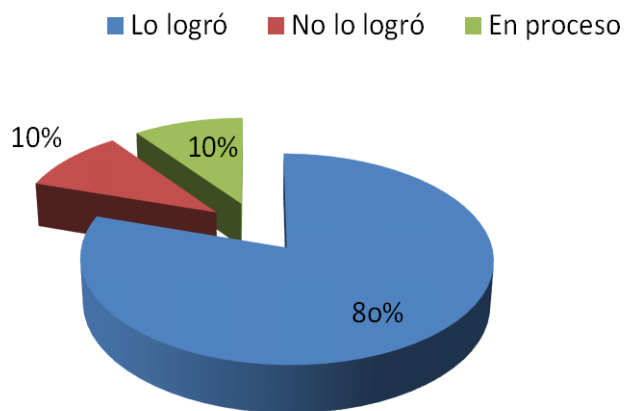
En este gráfico se demuestra que el 80% ha logrado llevar a cabo la actividad, mientras que el 19% está en proceso y el 1% no lo ha logrado.

Gráfica de la aplicación:Jugando a formar palabras con las sílabas



En este gráfico se demuestra que el 75% logró realizar la actividad; el 22% en proceso y el 3% no lo logró.

Gráfica de la Aplicación:Jugando memoria de nombres

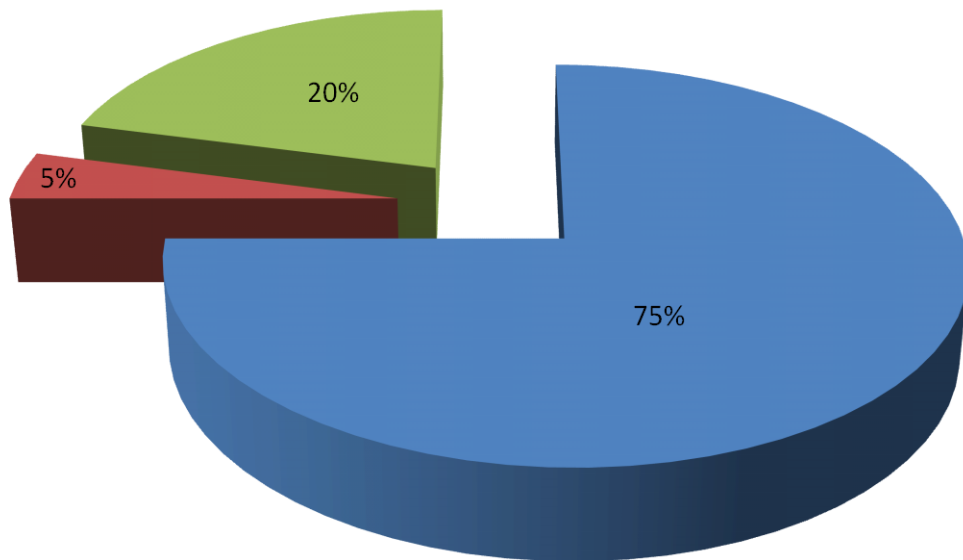


En este gráfico se muestra que el 80% realizó favorablemente la actividad; mientras que el 10% en proceso y el 10% no lo logró.

GRÁFICA GENERAL DE LAS APLICACIONES.

Gràfica General

■ Lo logró ■ No lo logró ■ En proceso



Se observa en la gráfica como el 75% logró satisfactoriamente realizar la actividad, mientras el 21% en proceso y el 5% no lo lograron.

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

En la realización del proyecto participaron 10 alumnos que constituyen el tercer grado de preescolar de la institución AUSUBEL, de los cuales hubo resultados satisfactorios del 75%, pero quienes no pertenecen a dicho porcentaje necesitan mucho apoyo para poder integrarlos al nivel de los demás compañeros con los menos rezagos posibles.

Las sesiones planeadas y llevadas a cabo cronológicamente, se apoyaron con materiales creados y comprados de manera que el alumnos/as pudiera manipular dentro del aula como fuera de ésta; lo que permitió un trabajo menos preocupante para la aplicación. De esta manera las actividades que se realizaron fueron de acuerdo a las necesidades del grupo y de la institución.

Se observó que al jugar con el material que ellos mismos manipulaban, se apoyaban, organizaban, motivaban, comunicaban, socializaban, creando un ambiente armónico y de respeto con alumno-alumno, y alumno-docente. Además hubo un desarrollo emocional e intelectual en cada uno de los alumnos.

Se favoreció el aprendizaje significativo ya que eran actividades secuenciales y estimulantes, teniendo como resultados la disposición, el interés constante de los alumnos; sin embargo faltó tiempo para que se vieran reflejados en los alumnos que necesitan mayor apoyo para crear un desarrollo en sus habilidades en la aproximación del lenguaje escrito.

Es un proyecto en el cual se rompe la rutina de un trabajo forzado, un ambiente con presión, y sobre todo, con planas interminables generando falta de interés por parte de los niños/as; por lo tanto, los docentes se deben de arriesgar más a realizar y crear juegos que ofrezcan y permitan a los niños/as que sus aprendizajes sean desarrollados realizando: juegos en equipos, individuales y grupales, eliminando la

homogeneidad en el grupo; realizar las actividades fuera del aula, ocupando espacios diversos de la institución para que el niño conozca, aprecie y se favorezca la ubicación espacial.

La transformación en las futuras planeaciones de actividades diarias deberán dar la pauta para fortalecer las capacidades y potencialidades de los niños/as, alentar aquellos que les cueste mucho trabajo aprender. La estimulación de parte del docente en la institución forma parte importante para que los alumnos se interesen y aprendan jugando.

Finalmente se puede aseverar que el presente proyecto funcionó cualitativamente de su meta, por lo que se deduce que fue viable en su ejecución y se pretende sea una guía para nuevos ciclos escolares.

CONCLUSIONES

Este proyecto se realizó con el fin de dar solución a un problema específico detectado en la práctica cotidiana del docente con niños/as de tercer grado de preescolar en la institución AUSUBEL.

En el quehacer docente, se observaron varios problemas que ameritaban ser resueltos, pero no se pueden solucionarlos todos, es necesario dar prioridad a uno; el más apremiante a consideración del docente, para mejorar la calidad de la enseñanza –aprendizaje; Involucrándose en una investigación, para satisfacer las necesidades de los padres de familia, de la institución y de los niños. Así como para el docente innovar y facilitar la enseñanza enfocada al lenguaje escrito, apoyándose con el **Programa de Educación Preescolar 2004**, que en este momento es vigente. La actitud del docente fue un factor importante en la investigación; Se analizó y se reflexionó en cada etapa del presente proyecto.

La estrategia seleccionada que fue **el juego** en la aproximación al lenguaje escrito; considerándolo como un proceso gradual a nivel preescolar.

Al diagnosticar la problemática y llevar a cabo la aplicación de la propuesta se obtuvo como resultado una gama mayor de logros donde los niños al jugar, les agrado más y surgió el deseo de aprender e interesarse por nuevos conocimientos, logros adicionales que se sumaron a la meta del proyecto.

Se tuvo un apoyo incondicional de los padres de familia para que no faltaran los niños/as a la escuela con el fin de lograr satisfactoriamente las aplicaciones de cada sesión.

En cada sesión se observaron logros, otros en proceso de lograrlo; pero sobre todo la actitud de cada niño fue lo más reconfortante.

Un hecho importante fue que el logro de esa estrategia didáctica fue gracias a que se trabaja con pocos alumnos. Al jugar, apoyarse, estimularse mutuamente, comunicarse y relacionarse, se ayudaron haciendo que el aprendizaje fuera importante y perdurable, como señala Ausubel y Vigotsky en sus teorías; también su aprendizaje entre pares en una estrategia que ayuda a tales propósitos.

Los niños/as se sintieron contentos e interesados por jugar, socializarse, comunicarse y tener una empatía favorable con la docente, lo que ayudó a obtener consecuencias benéficas e interesantes tanto para los directivos de la institución como para los padres de familia, quienes expresaron que fue notorio el extraordinario desarrollo en el área del lenguaje escrito, gracias a la motivación constante de su entorno.

También cabe mencionar, que en cada sesión hubo una transversalidad de los demás campos formativos, logrando abarcarlos sin descuidar el objetivo principal. Tomando en cuenta los dos tipos de evaluación se obtuvieron resultados satisfactorios y esto hace posible que se mejore la calidad de la enseñanza-aprendizaje de los niños/as estando en sus primeros años escolares.

Al observar el proceso de desarrollo en el lenguaje escrito gracias a la estrategia del juego, los padres de familia que se dieron cuenta de los logros adquiridos en sus hijos en esta área que tan importante es para la escuela; por lo tanto es de gran satisfacción haberse involucrado, investigado y sobre todo, haber generado el desarrollo de habilidades y capacidades en cada uno de los alumnos.

Se terminó el ciclo escolar 2008- 2009, utilizando el juego en la aproximación del lenguaje escrito, con resultados favorables.

Se considera que este proyecto puede ser perfectible y susceptible a cambios y modificaciones de acuerdo al contexto de quien desee abordarlo para mejorar y generar aprendizajes fructíferos en el nivel preescolar.

Como puede comprobarse en la gráfica final, el resultado de positividad fue del 75%, situación que resulta satisfactorio en la aplicación de presente trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

ARAUJO, Joao B.y Clifton B. Chadwick. La teoría de Bruner, en: Tecnología Educativa. Teorías de Instrucción. España. Paidós Educador. 1988.

ARNAIZ SÁNCHEZ, Pilar y Ma. Soledad Jiménez. La lectura-escritura en la educación infantil. 1ed., Argentina. Ed. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A. 2003.

BRASLAVSKY ¿Primeras letras o primeras lecturas? (una introducción a la alfabetización temprana). 1ed., Argentina. Ed. Fondo de Cultura Económica de Argentina s.a. 2003.

BRUNER, J., The nature and uses of immaturity. American Psychologist. 1972.

BRUNER, J. El juego, pensamiento y lenguaje en: Acción, pensamiento y lenguaje. J.L. Linaza (Compilados), México. Alianza. 1986.

Burns, M. Susana, Peg Griffin y Catherine E. Snow. Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia. *En: Biblioteca para la actualización del maestro-Secretaría de Educación Pública. México .2000.*

DELVAL, J. El juego, en: El desarrollo humano. Madrid. Siglo XXI. 1994.

DÍAZ HENAO, Luisa Emir y Carmen Emilia Echeverri de Zuloaga. Enseñar y aprender, leer y escribir. 2ed., Columbia. Ed. Magisterio. 2001.

DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. 4ª ed. México. Ed. Santillana.1987. Volúmenes: I, II, III.

FERREIRO, Emilia. Alfabetización teoría y práctica. 2ed., México. Ed. XXI. 1998.

FERREIRO Emilia y Margarita Gómez Palacios. Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. 15 ed., México. Ed. XXI. 1998.

FONS ESTEVES, Monserrat. Leer y escribir para vivir (Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela).1 ed., España. Ed. Grao. 2004.

GARVEY C. ¿Qué es el juego infantil?, en: El juego infantil. Madrid. México. Morata. 1983.

GÓMERZ PALACIOS, Margarita y Ma. Beatriz Villareal. El niño y sus primeros años en la escuela. 1ed., México. Ed. Subsecretaria de Educación Básica y Normal. 1995.

GOODMAN, Yetta M. Los niños construyen su lectoescritura. 5ed., Ed. Arique Grupo. 1991.

H, Erikson. Juego y actividad, en: Juego y desarrollo. México. Ed. Grijalbo. H. E. Erikson. 1988.

LÓPEZ, M. Isaías. Psiquiatría infantil Desarrollo Infantil Normal. Monografía No. 1, México, 1976.

MCLAREN, Peter. El surgimiento de la pedagogía Crítica” y Pedagogía crítica: Una revisión de los principales conceptos, en: McLaren Peter. La vida en las escuelas. Una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la vida educativa. Siglo XXI. México. 1994.

MALAGÓN Y MONTES Guadalupe. Las competencias y los métodos didácticos en el jardín de niños.3ed. México. Ed. Trillas.2009.p.200

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

MARTÓNEZ, P., Sahuquillo, M.I., García, F. Misu. Método de lectura. Ed. Bruno-Madrid. 1992.

Mi guía preescolar, México. Ed. Supernova. 2007.

Mi guía preescolar, México. Ed. Supernova. 2008.

PANZA GONZALEZ, Margarita y otros. Instrumentación didáctica. Conceptos generales, en: Fundamentación didáctica. México. Gernika. 1988.

Programa de Educación Preescolar (2004). México. ed. 1era. 2004.

REBOREDO, A. El juego en: jugar es un Acto Público. El juguete Industrial: Recurso de dominación. México. CEESTEM. Nueva Imagen. 1983. p.200

SASTRERIAS. El uso del Folklore para motivar a los niños a leer y escribir. 4ª ed., México. Ed. Pax México. 2003.

VYGOTSKI, L. S. El papel del juego en el desarrollo del niño, en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica, 1988.

WEISZ, G. El juego viviente. México. Siglo XXI. 1986.

ZHUKOUSKARA. El juego y su importancia pedagógica. Habana. Pueblo y Educación. 1987.

GLOSARIO

Aprendizaje: Proceso mediante el cual un sujeto adquiere **destrezas** o **habilidades** prácticas, incorpora contenidos informativos, o adapta nuevas estrategias de conocimientos y/o acción.

Cognoscitivo: Es lo relativo al conocimiento y a los procesos que comprende el conocimiento.

La problemática de lo cognoscitivo o del conocimiento se constituye en una de las partes medulares de la filosofía, que se denomina teorías del conocimiento, siendo abordadas por ésta desde tre puntos de vista.

1. **Naturaleza del conocimiento**, que es objeto de estudio por parte de psicología y analiza las formas de adquisición de las ideas hasta llegar a la abstracción como proceso superior del conocimiento.
2. **Los criterios del conocimiento**, estudios por la lógica, que no permite distinguir lo verdadero de lo falso o erróneo.
3. **El valor o la posibilidad de lo cognoscible**, que es abordado por la metafísica, según la cual son posibles las siguientes actitudes al respecto: el escepticismo o imposibilidad de conocer algo con certeza; el dogmatismo y el agnosticismo, que defienden el valor relativo de los conocimientos para el pensamiento humano.

Constructivismo: Concepción filosófica que surge como consecuencia de la interacción entre las ideas empíricas e innatismo. Sostiene, pues, que el niño construye de un modo activo, como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno.

Contexto: (Psic.) Según la teoría de la **Gestalt**, la percepción de cualquier objeto o estructura varía en función del contexto espacio-temporal en el que se inserta, pudiendo este influir decisivamente en la configuración perceptiva final e incluso en su significado.

Competencia: Ha sido introducido en el campo de la motivación por R.H.White y D.H.Scott.White afirma que, en gran parte, la conducta, tanto la humana como la animal, es impulsada por la necesidad de manifestar la propia habilidad para manejar el entorno (necesidad de competencia) en su expresión más simple, incluso, por la modificación del mismo; la satisfacción se acentúa cuando puede predecirse y controlarse este proceso. El ser humano, además trata de superar su propia capacidad obrando, a veces, por encima de ella y asumiendo el riesgo que esto comporta.

Destreza: Habilidad, arte o primor con que se hace una cosa.

(Psic.) **Capacidad de ejecución de una actividad**, La destreza se entiende, generalmente, vinculada a una actividad específica, por lo que supone el dominio de formas peculiares de llevar a cabo tal tarea. Así, puede hablarse de destreza perceptiva, motriz, manual, intelectual, social, etc.

Diagnóstico pedagógico: Proceso que mediante la aplicación de unas técnicas, específicas, permite llegar a un conocimiento más preciso del educando y orientar mejor las actividades de **enseñanza aprendizaje**. **El diagnóstico pedagógico** se orienta principalmente a aquellos aspectos más significativos y que incide de forma directa sobre el aprendizaje del alumno, dificultándolo o bloqueándolo, pudiendo incluso originar trastornos de conducta. A través de la exploración de la actividad del escolar se intenta comprobar, escribir, y evaluar los progresos del alumno en orden a la consecución de los objetivos educativos, así como aclarar las causas de los síntomas observándolos y los remedios que pueden ser aplicados para su eliminación.

Didáctica: Conjunto de procedimientos, técnicas y formas mediante las cuales se realiza la enseñanza.

Educación pedagógica: El análisis etimológico pone de manifiesto que la educación proviene, fonética y morfológicamente, de educare (conducir, guiar, orientar); pero semánticamente recoge desde el inicio también, la versión de educare (hacer salir), extraer, dar a luz) lo que ha permitido, desde más antigua tradición, la coexistencia de los modelos conceptuales básicos.

Ego: En psicoanálisis, parte consciente de la personalidad.

Egocentrismo: Tendencia a considerar sólo el propio punto de vista y los propios intereses.

Empatía: Capacidad de producir en uno mismo los sentimientos de otras personas, para así comprenderlos y comprender a ésta. Sería, en términos simples **ponerse en el lugar de otro**.

Enseñar: El acto de enseñar reside en el nombre de **acto didáctico** los elementos que lo integran son:

- A. Sujeto que enseña (docente).
- B. Un sujeto que aprende(distante)
- C. El contenido que se enseña/aprende.
- D. Un método, procedimiento, estrategia, etc. por el que se enseña.
- E. Acto docente o didáctico que se aprende.

Estrategia: **Conjunto de las directrices** a seguir en cada una de las fases de un proceso.

Estrategia cognitiva: Se define como planes o programas estructurados para llevar a cabo un determinado objetivo (solución de un problema) **Ensayo y error.**

Estrategia educativa: Planteamientos conjuntos de las directrices que determinan actuaciones concretas en cada una de las fases del proceso educativo.

Etapas: Periodo o fase del desarrollo de un individuo con sus notas propias que diferencian de los demás periodos del desarrollo. Se

utiliza en ocasiones como sinónimo de periodo, fase, túnel o estadio, aunque su amplitud, números no sean difícilmente homologables.

Evaluación: Actividad sistemática y continua, integrada dentro del proceso educativo, o tiene por objeto proporcionar la máxima información para mejorar este proceso, reajustando sus **objetivos, revisando críticamente planes y programas, métodos, recursos** y facilitando la máxima ayuda y orientación a los alumnos.

Evidencia: Traducción del término griego, introducido al latín por Cicerón, se ha entendido como criterio de certeza (desde el punto de vista subjetivo) y criterio de verdad (desde el punto de vista objetivo), de conocimiento que fundamenta los demás conocimientos, debido a su intrínseco valor de verdad y seguridad, por la potencia con que se presenta al pensamiento.

Metodología: De acuerdo con la psicología de la educación la metodología didáctica ha superado la concepción tradicional de los métodos estandarizados.

Al analizar los hechos esenciales del proceso de aprendizaje se pone de manifiesto un variado número de procedimientos, criterios, recursos, técnicas, y normas prácticas que el profesor puede utilizar en cada caso.

Motivación: Conjunto de variables intermedias que actúan la conducta y/o la orienta en un sentido determinado que la consecución de un objetivo, en el estudio de la motivación se distingue clásicamente, y al nivel hipotético dos componentes a saber:

- a. Componente energético.
- b. Componente direccional o estructural.

El primero se refiere a las características de intensidad y persistencia de la conducta. Conceptos relativos a esta dimensión son el de necesidad y el de impulso.

Plan: Ordenación de las enseñanzas de un determinado curso y coordinación de éstas dentro de la estructura general educativa. Ordenación general por cursos y asignaturas de los objetivos, contenidos y actividades que al desarrollarse en el centro educativo. Los criterios de la ordenación son marcados o los objetivos que se persiguen: formación de la mente, desarrollo de la personalidad, amplitud de conocimiento.

Planificación educativa: Planificar es prevenir con precisión unas metas y los medios congruentes para alcanzarlas. Se trata, pues, de relacionar la acción humana dentro de una pauta temporal en función del logro de unos fines bien definidos que se consideran valiosos.

Psicoanálisis: Con este término se designan tres áreas de conocimiento estrechamente relacionadas entre si, a saber:

1. Un método de investigación psicológica y exploración clínica trata básicamente de develar las características del inconsciente y del funcionamiento mental.
2. Un modelo de teoría psicológica: resultan de la ordenación de los datos obtenidos por el anterior método.

3. Una técnica terapéutica: destinada a modificar la estructura de la personalidad, por tanto, susceptible de corregir las enfermedades psíquicas.

Psicogénesis: Término que denota el origen y desarrollo de la mente y de los fenómenos mentales, así como la teoría de la evolución mental. Actualmente los estudios de psicología genética de J.Piaget han intentado explicar psicogenética a partir de los estudios de desarrollo, nació fundamentalmente para la determinación de la evolución mental, estudiando su mecanismo propio.

Recursos didácticos: Es el material necesario que se utilizará en cada unidad o situación didáctica.

Secuencia didáctica: Son las maneras de eslabonar una unidad didáctica.

Situación didáctica: Es una unidad básica de la enseñanza-aprendizaje, cuyas diversas variables presentan estabilidad por diferenciación: relaciones interactivas profesor-alumno y alumno-alumno, organización grupal, contenidos de aprendizaje.

Pueden adoptar distintas formas de organización de trabajo, como: talleres, unidades didácticas, áreas, rincones, proyectos, etc.

ANEXOS



Anexo 1. Identificando la letra de su nombre(primer parte).



Anexo 2. Identificando la letra de su nombre(segunda parte)



Anexo 3. Lotería del abecedario con mayúsculas y minúsculas.



Anexo 4. Juego del calcado (primera parte)



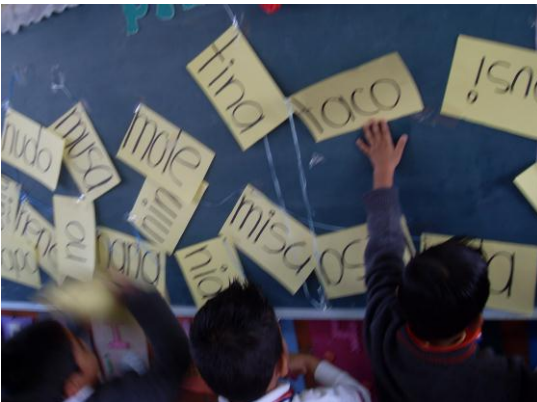
Anexo 5. Lotería del abecedario con mayúsculas y minúsculas (segunda parte).



Anexo 6. Lotería del abecedario con mayúsculas y minúsculas (tercera parte)



Anexo 10. Juego de la telaraña (primera parte).



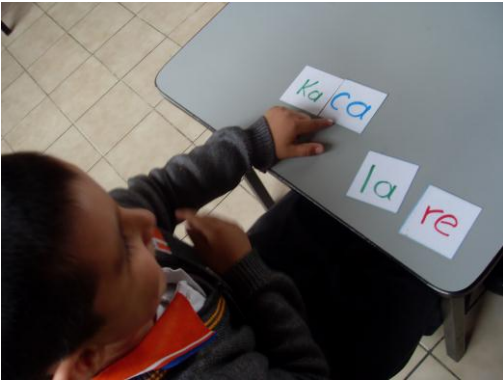
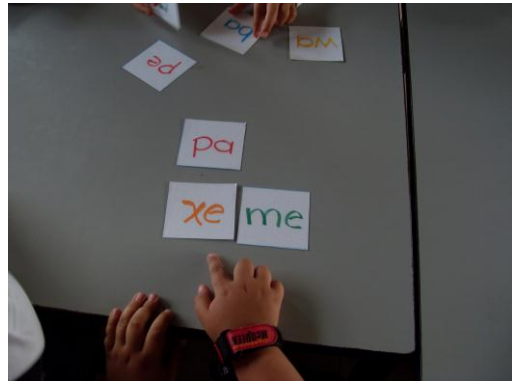
Anexo 11. Juego de la lotería (segunda parte).



Anexo 13. Identificando palabras cortas y largas.



Anexo 17. Jugando a formar palabras con sílabas (primera parte)



Anexo 18. Jugando a formar palabras con las sílabas (segunda parte)



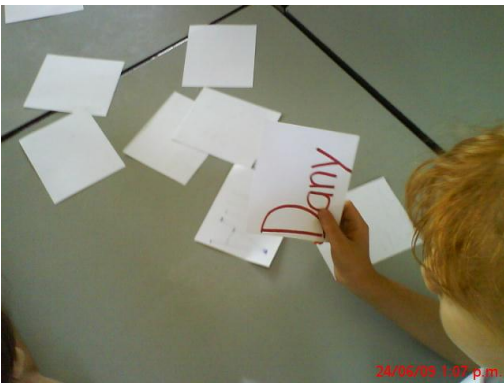
Anexo 19. Jugando a formar palabras con las sílabas (tercera parte).



Anexo 20. Jugando a formar palabras don sílabas (cuarta parte)



Anexo 21. Jugando a la lotería de nombres (primera parte).



Anexo 22. Jugando a la memoria de los nombre (segunda parte).



Anexo 23. Jugando a la memoria de nombres (tercera parte).



Anexo 24. Jugando a la memoria de nombres(cuarta parte).