



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER
GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS
“GEORGE BERNARD SHAW”**

TESINA

PRESENTA

ALEJANDRA SÁNCHEZ MARTÍNEZ

MÉXICO, D.F.

DICIEMBRE DEL 2010



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER
GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDIN DE NIÑOS
“GEORGE BERNARD SHAW”**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

ALEJANDRA SÁNCHEZ MARTÍNEZ

MÉXICO, D.F.

DICIEMBRE DEL 2010

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 18 de diciembre de 2010

C. ALEJANDRA SÁNCHEZ MARTÍNEZ
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 HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL
JARDÍN DE NIÑOS "GEORGE BRANARD SHAW"***

Modalidad **T E S I N A**, opción ensayo, a propuesta de la Asesora, Mtra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra, 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



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

MTRA. GUADALUPE G. QUINTANA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D.F. PTE.

GGQC/arr

Dedicatorias

*A mis padres Juventino y
Ana Maria por confiar en
mi y por brindarme todo su
amor.*

*A mis Hermanos por
brindarme su apoyo, en especial
a mi hermana Marce por
contar siempre con ella en todo
momento.*

*A mis Maestros por
compartir sus conocimientos
y darme armas para
enfrentar los obstáculos.*

*A mis asesores por guiarme
en el trabajo y brindarme su
tiempo.*

*A mi sobrina Abigail por
sus muestras de cariño*

*A todas mis amigas, por los
momentos compartidos, pero en
especial, a mi amiga Nancy
Marlen por su apoyo
incondicional*

*A la vida por las experiencias
difíciles y fáciles, complejas y
sencillas, tristes y alegres.*

*A toda aquella persona que
me regaló algún consejo o
alguna oración*

*A mis sobrinos Victor Hugo,
David, Ana Karen, con todo
mi amor*

ÍNDICE

	PÁG.
Introducción.....	7
CAPÍTULO 1	
LOS PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS EN EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA LA ELABORACIÓN DE LA TESINA.	
1.1. Justificación de la elaboración de la temática.....	10
1.2. El entorno de la problemática.....	11
1.3. El marco de la problemática.....	17
1.4. El planteamiento problemático que dio origen a la investigación.....	23
1.5. Una hipótesis guía.....	23
1.6. El planteamiento de los objetivos.....	24
1.6.1. El objetivo general.....	24
1.6.2. Los objetivos particulares.....	24
1.7. Exposición de la metodología de la investigación documental empleada en el desarrollo del análisis bibliográfico.....	25
CAPÍTULO 2	
EL ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS TEÓRICOS QUE GENERARON LA PLATAFORMA DEL ENSAYO COMO RESULTADO DE LA INDAGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.	
2.1. Los conceptos fundamentales del entramado teórico de la investigación son:	
2.1.1. Qué es el aspecto cognitivo dentro del pensamiento humano.....	27
2.1.2. Desarrollo cognitivo.....	28
2.1.3. Procesos cognitivos básicos en los niños.....	32
2.1.4. Definición de juego.....	37
2.1.5. Clasificación de los juegos.....	39
2.1.6. Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	40
2.1.7. Qué es jugar para el niño que cursa la educación preescolar.....	40
2.1.8. Valor educativo del juego.....	42

2.1.9. El juego como herramienta didáctica para el desarrollo cognitivo.....	45
2.1.10. Teoría del aprendizaje significativo.....	45
2.1.11. El rol de la educadora para provocar el desarrollo cognitivo a través del juego.....	48
2.1.12. Qué son las competencias docentes.....	50
2.1.13. Las competencias en Educación Preescolar.....	53
2.1.14. El PEP 2004 y Sus características.....	55
2.2. Importancia de la vinculación de la teoría con la práctica educativa.....	56
2.3. Una contrastación con la realidad de mi contexto escolar.....	57

CAPÍTULO 3

SOLUCIONANDO EL PROBLEMA CON BASE EN LA INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA.

3.1. Título de la propuesta.....	60
3.2. Beneficiarios de la propuesta.....	60
3.3. criterios específicos de la aplicación de la propuesta.....	61
3.4. Diseño de la propuesta.....	61
3.4.1. El mapa de las actividades para el salón de clases.....	62
3.4.2 Mecanismos de evaluación y el seguimiento en el desarrollo de la propuesta.....	72
3.5. resultados esperados con la implantación de la propuesta.....	72
Conclusiones.	74
Bibliografía.	75

INTRODUCCIÓN

La importancia fundamental que reviste el desarrollo cognitivo en la primera infancia, es la transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

El objetivo general del presente trabajo fue, diseñar y llevar a cabo una investigación de carácter documental para rescatar, los elementos teóricos, relacionados con el Juego y con el desarrollo cognitivo del niño, de igual manera para plantear una posible solución al problema.

A continuación se define el contenido del primer Capítulo. Este alberga la Metodología, que se siguió para la elaboración del trabajo. Se analiza el contexto social y el escolar, como aspectos trascendentales para comprender los aspectos culturales y socioeconómicos de los alumnos, objeto de estudio.

Todo lo anterior permitió establecer el planteamiento del problema en un primer análisis, y dar origen a una Hipótesis Guía decisiva del estudio. Así como el objetivo general y los objetivos particulares de la investigación.

En el Segundo Capítulo, se constituyó el Marco Teórico, con base en las ideas pedagógicas y constructivistas más relevantes que se pudieron consultar en relación

a los temas sobre desarrollo cognitivo, el aprendizaje significativo, definición del juego, las competencias, así como el desarrollo integral del alumno de educación preescolar.

El último Capítulo, se constituye con las propuestas de innovación, que son 10 secciones, dirigidas a alumnos de nivel preescolar, con actividades que a partir del análisis, la reflexión y la profundización de las vivencias personales, se pueda establecer una reconstrucción de su forma de trabajo en el aula y la aplicación de un nuevo modelo educativo constructivista, que ayude a mejorar el rendimiento escolar y una óptima interrelación profesor-alumno. Se culmina con una Conclusiones y se incluye la Bibliografía consultada.

CAPÍTULO 1

METODOLOGÍA

LOS PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS EN EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA LA ELABORACIÓN DE LA TESIS

Resulta innegable para cualquier investigador, la necesidad de realizar planteamientos metodológicos concretos para definir la temática base del desarrollo del trabajo investigativo para efectos de concluir, la etapa final del proceso de cursar una licenciatura en la Universidad Pedagógica Nacional.

Consecuentemente se hicieron los siguientes planteamientos metodológicos que son la guía para la realización de esta indagación y que impulsaron el sentido lógico de la investigación fundamentada en la modalidad Documental:

1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA PROPUESTA

A lo largo de la práctica docente se ha podido observar, que los niños de tercer grado de preescolar, necesitan comprender y actuar en su mundo que los rodea, ya que según Jean Piaget, el niño construye su conocimiento al interactuar con el medio.

Es por ello que se busca hacer conciencia de cómo la educación se encuentra en un proceso de cambio continuo, donde tanto docentes como alumnos, estamos plenamente involucrados, para la obtención del conocimiento. Hoy en día el concepto de educación ha evolucionado ampliamente de esa educación tradicional

donde el maestro era el único que se encargaba de la transmisión de los conocimientos, actualmente contamos con una educación constructivista, que permite que tanto maestros como alumnos participen en la formación del conocimiento, los alumnos se vuelven investigadores y toman parte activa en la impartición de clase, se ha pasado de ser un alumno pasivo a un alumno activo que constantemente está en la búsqueda de nuevos conocimientos, convirtiendo al maestro en un guía o facilitador. Es por ello que hoy por hoy en esta sociedad del conocimiento se debe dar importancia, al desarrollo cognitivo, ya que es un factor indispensable para el desarrollo integral del niño.

1.2. EL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

Mapa de la República Mexicana ubicando el Estado de México.¹

La institución objeto de estudio, **Jardín de Niños “George Bernard Shaw”**, se ubica dentro del Estado de México; concretamente, en el Municipio de Huixquilucan.



¹ www.mapasmexico.net/mapaestadode_mexico.html. (octubre de 2010).

LOCALIZACIÓN²

Huixquilucan es un Municipio del Estado de México, perteneciente a la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Se constituyó como Municipio el 21 de octubre de 1846. Se localiza en la parte centro del Estado de México, en la vertiente Oriental del monte de Las Cruces. En las coordenadas 19° 18' 07" y 19° 26' 27" de Latitud Norte y 99° 14' 10" y 99° 24' 15" de Longitud Oeste, a una altura variable que va de los 2,501 a los 3,500 MSNM. Limita al Norte con *Xonacatlán* y Naucalpan; al Sur con *Ocoyoacac* y *Acopilco* Distrito Federal al Oeste con Lerma y por el Este con *Chimalpa* Delegación *Cuajimalpa*.



El escudo o jeroglífico representa un *tepetl* o cerro con laterales sinuosos semicirculares. En la cima y en la parte inferior e interior tiene un maguey. Los extremos laterales del escudo representan simbólicamente el campo donde se encajonan y precipitan las aguas.

RESEÑA HISTÓRICA ³

La palabra "*Huixquilucan*", se compone de *huitzquilitl* o *huitzquillutl*, derivado de *huitzquilitl*, cardo comestible, por lo que significa "lugar lleno de cardos comestibles". El territorio tiene una extensión de 143.52 kilómetros cuadrados.

² Es.wisquikipedia.org./wiki/huixquilucan. (octubre de 2010).

³ www.huixquilucan.gob.mx/.../historia.html. (octubre de 2010).

La historia de *Huixquilucan*, esta ligada a Hernán Cortés e Isabel *Moctezuma Huixquilucan*. Antes, estaba dominado sucesivamente por otomíes, *tepanecas*, *mexicas* y *acolhuas*. Hasta 2005, 2,5% de la población de *Huixquilucan* habla una lengua indígena.

Aunque *Huixquilucan* se constituyó como Municipio el 21 de octubre de 1846, este territorio tiene historia desde la época prehispánica. Sus primeros habitantes fueron otomíes, quienes se asentaron, entre otros lugares, en la actual Cabecera Municipal que en su momento recibió el nombre de *Minkkani*. Después, los otomíes fueron dominados por los tecpanecas y éstos a su vez fueron derrotados por los mexicas y *acolhuaques*.

A partir de la llegada de los españoles, Cortés estuvo vinculado con la exposición de los pueblos de *Huixquilucan* a la religión católica. El códice *Techialoyan*, señala que en 1532 el Gobernador de Tlacopa y el Señor de Acolman convocaron a los tributarios de *Huixquilucan* para transmitirles la fe y repartirles tierras de contribución a las que pusieron nombres de santos.

Huixquilucan también tiene historia en la Guerra de Independencia, ya que en el movimiento liberal o de Reforma destaca un episodio célebre: la muerte del General Santos Degollado en los llanos de Salazar en 1861, sucedida al proteger el paso de un convoy de víveres, armas y municiones que al mando del Coronel Tomás Harán, pasaba de México a Toluca. Fue velado en Rincón de las Flores, actual barrio de Ignacio Allende, y sepultado con solemnes honras fúnebres en la parroquia de San Antonio de Padua del mismo lugar. A partir de 1960 *Huixquilucan* vive

cambios trascendentales con el incremento de habitantes, poblaciones, obras y también de problemas, pues a su territorio llegan miles de hombres y mujeres que en busca de mejores oportunidades establecen sus hogares. Importante es señalar que a partir de 1962, se inicia la construcción del Fraccionamiento Campestre, La Herradura y posteriormente sus ampliaciones. Hoy en día, Huixquilucan se encuentra en una zona muy privilegiada, es considerado uno de los Municipios más seguros no sólo de la *Zona Metropolitana de la Ciudad de México*, sino del país, además de ser pionero en implementar cámaras de seguridad, vía satélite en todo el Municipio y usar botones de seguridad, con los que cuentan los habitantes del Municipio, programa conocido como Sistema Municipal de Tecnología Policiaca (SMTP). Además de ser muy conocido por las zonas de bosques que limitan con la zona de **la Marquesa**, y también por los centros comerciales, como lo son **Interlomas** y zonas residenciales como la **Herradura**, Bosque Real, Tecamachalco entre otras.

ASPECTO SOCIECONÓMICO

Vivienda ⁴

Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el INEGI, hasta entonces, existían en el Municipio 42,633 viviendas en las cuales en promedio habitan 4.53 personas en cada una. Los materiales con que se encuentran construidas las viviendas son: cemento, blok, ladrillo o piedra, madera y lámina de asbesto o metálica.

⁴ Es.wikipedia.org/wiki/huixquilucan. (octubre de 2010).

Servicios Públicos⁵

De las 35,483 viviendas, sólo 166 utilizan velas o quinqués, las demás cuentan con servicio de energía eléctrica, 33,602 disfrutan de drenaje, 15,153 tiene una adecuada instalación hidráulica y 16,975 instalaron la llave en el patio. Se puede considerar que la cobertura de servicios públicos como de agua potable está cubierto en 93%, alumbrado público en 70%, mantenimiento de drenaje urbano 80%, recolección de basura y limpieza de las vías públicas 40%, mercados 30%. Existe un rastro en todo el Municipio que cubre el 50% de la demanda.

Transporte⁶

Hoy en día, el Municipio cuenta con diversas rutas de transporte dentro del mismo Municipio, hacia otros como podría ser Naucalpan y *Ocoyoacac*, así como algunas Delegaciones del Distrito Federal como lo son *Cuajimalpa* y Miguel Hidalgo, así como un leve sesgo del servicio brindado por Rutas De Transporte Público. Debido a la cercanía de la colonia Jesús del Monte. Dada la ubicación privilegiada del Municipio, distintas rutas del D.F. y del Estado de México, brindan el servicio a algunas estaciones del Metro como:

- Tacubaya
- Tacuba
- Cuatro Caminos
- Observatorio
- El Rosario(Casos Excepcionales)

⁵ www.huixquilucan.gob.mx/?page-id=902 (octubre de 2010).

⁶ guía-estado-de-mexico.guiamexico.com.mx/transporte/empresas-guia.html.(octubre de 2010).

Medios de Comunicación ⁷

En *Huixquilucan*, se leen los periódicos de circulación nacional, se escuchan las estaciones de radio del Distrito Federal y Estado de México, y se captan los principales canales televisivos del Distrito Federal.

ASPECTO CULTURAL ⁸

El patrimonio cultural arquitectónico está constituido por algunos templos, destacándose el Templo Parroquial de San Antonio de *Pádua*, cuyo valor radica en su portada y debido a que en su atrio fue sepultado el General Santos Degollados en 1861. Otros edificios son la estación de ferrocarril y la casa de Los Venados construidos a principios de este siglo.

Tradiciones

La mayoría de las familias *huixquilucanas*, aún acostumbran colocar la ofrenda a sus familiares fallecidos el 1 y 2 de noviembre, organizar y participar en la fiesta del 12 de diciembre y en las posadas.

ASPECTO EDUCATIVO⁹

Educación. Para la *impartición* de Educación Básica, se cuenta con 146 planteles de enseñanza Inicial, Preescolar, Primaria, Secundaria y de Enseñanza Técnica, Preparatoria, Colegio de Bachilleres, Colegio Nacional de Educación Profesional. El Nivel Superior, es atendido por un Tecnológico de Estudios Superiores, la

⁷ guía-estado-de-mexico.guiamexico.com.mx/.../huixquilucan.../empresas-guia.html. (octubre de 2010).

⁸ www.myspace.com/centrojaguey. (octubre de 2010).

⁹ www.huixquilucan.gob.mx/?p=2945 (octubre de 2010).

Universidad *Anáhuac* y Universidad del Nuevo Mundo, los cuales son atendidos por un total de 1,060 profesores. Asimismo, en esta entidad, hay un total de 108,255 *alfabetas* y 4,789 *analfabetas*, observando un analfabetismo de 4.23%.

1.3. EL MARCO ESCOLAR DE LA PROBLEMÁTICA¹⁰

El centro educativo objeto de estudio, Jardín de niños particular “***Geroge Bernard Shaw***”, se funda en el año 2004, por la necesidad de sobre población de alumnos, en la comunidad, logra su incorporación a los Servicios Educativos Integrados al Estado de México (SEIEM) el 16 de julio de 2004, bajo el Acuerdo 156 dependiendo de la Zona Escolar No.95 del Sector 3. Durante el periodo 2004-2005 y parte del 2006, se mantuvo unido laboralmente a las escuelas federales, bajo la Supervisión Escolar de la profra. Esther Alejandra Barrera Peralta, a finales del ciclo escolar 2006, se separa de las escuelas federales, para integrarse a la Zona Escolar No. 77 del sector 11, quedando al frente de la Supervisión la Profesora, antes mencionada. El nombre que adquiere la institución escolar, data del requerimiento del organismo de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México (SEIEM) al proporcionarle el nombre de tres personajes, distinguidos con sus respectivas biografías, quedando electo el nombre del escritor y poeta *George Bernard Shaw*.

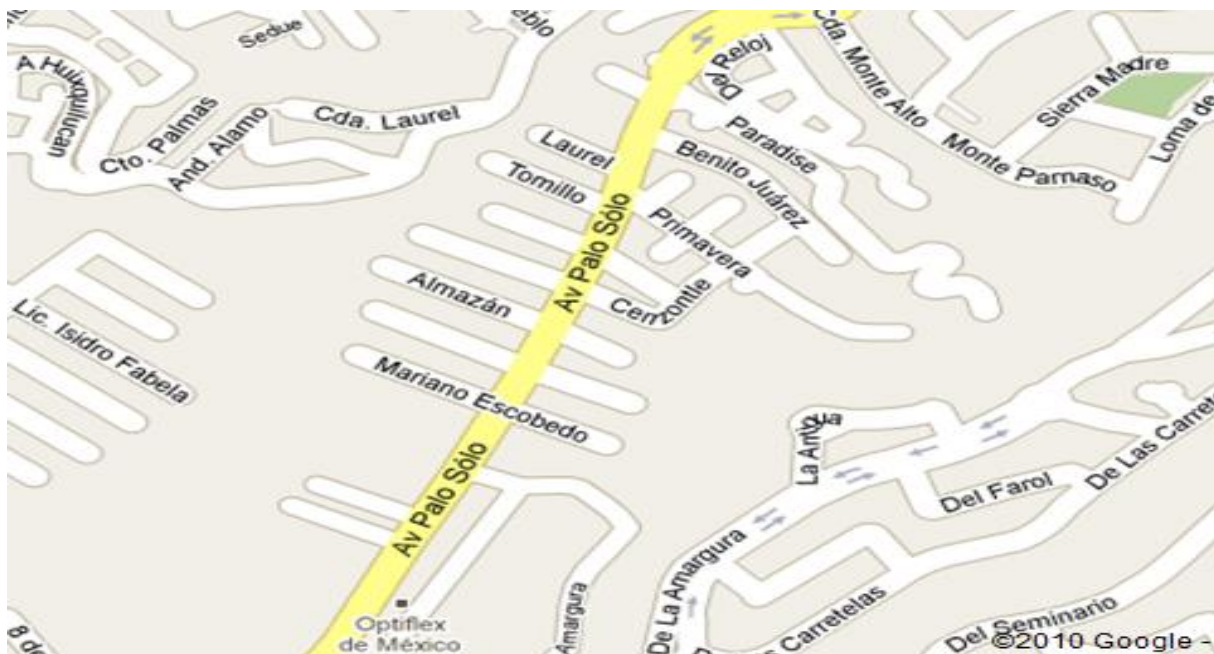
UBICACIÓN GEOGRÁFICA ACTUAL

El centro educativo *Jardín de Niños* particular “***George Bernard Shaw***”, con clave de Centro de Trabajo 15PJN1607H, de la Zona Escolar 77, Sector 11, se encuentra

¹⁰ Datos aportados por la Doctora Martha Janeth Hernández González, Directora del plantel.

Ubicado entre, las calles Primavera y Jilguero, Col. *Palo Solo*, Huixquilucan, Edo. De México.

Croquis De La Colonia Palo Solo Donde Se Ubica El Jardín De Niños Objeto DeEstudio¹¹



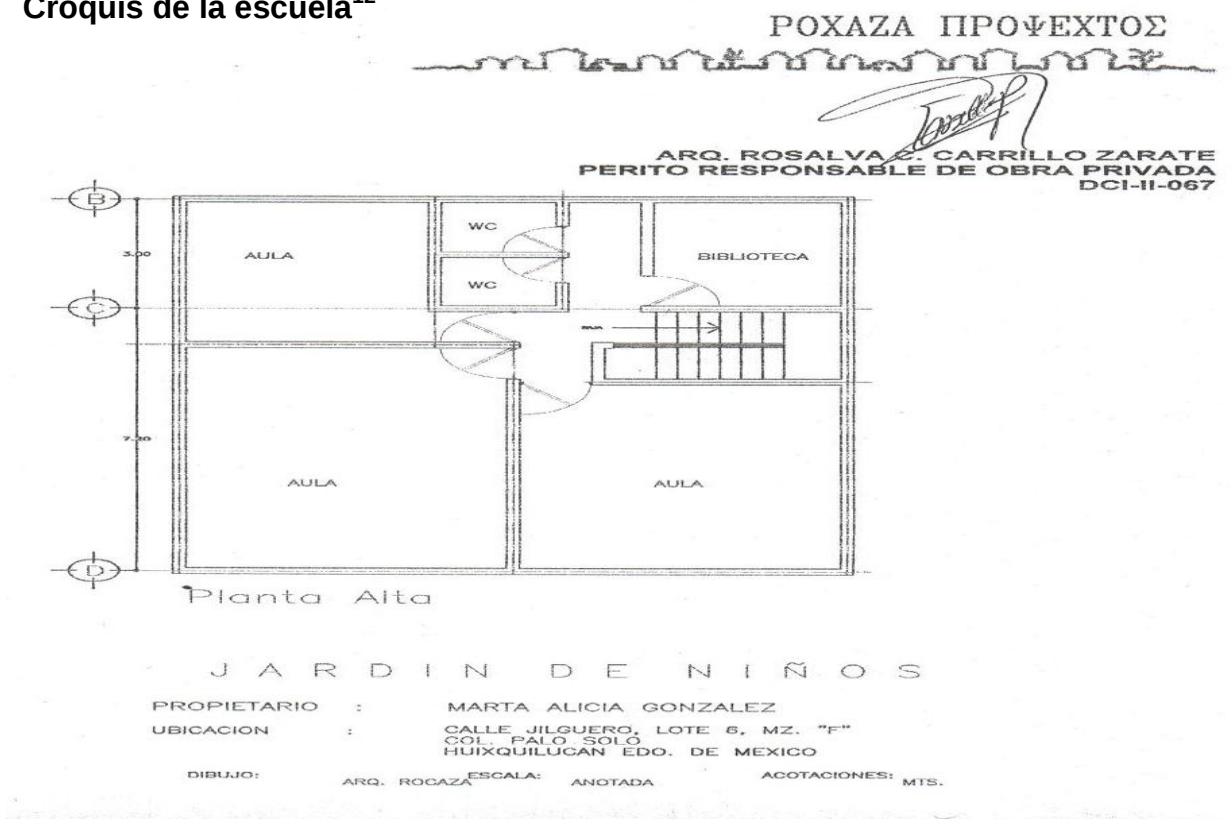
ASPECTO MATERIAL DE LA ESCUELA

Es una casa adaptada de dos pisos; en la planta baja, está el área de atención de los niños más pequeños (de 3 años de edad), así como la dirección, la biblioteca, el área de juegos, un patio cívico, la cocina, tres sanitarios, (dos para los niños y uno para las docentes), una parcela y una área de video, en la planta alta, hay dos aulas: una para Tercer Grado de Preescolar y otro para Segundo Grado de

¹¹ Google.com.2010

Preescolar, tres sanitarios, (dos para los niños y uno para las docentes), un salón de Computación y una bodega donde está el material didáctico.

Croquis de la escuela¹²



ASPECTO ORGANIZACIONAL Y ADMINISTRATIVO

En el ciclo escolar 2010-2011, el personal docente se integra de la siguiente manera:

Directora: Doctora Martha Janeth Hernández González, con la misión de organizar el trabajo de todo el personal, así como elaborar documentos requeridos por la Secretaría De Educación Pública (SEP); lleva también los controles administrativos, los cuales son proporcionados por su asistente.

¹² Datos aportados por la Doctora Martha Janeth Hernández González, Directora del plantel.

Subdirectora: Profra. Carolina Uribe Ortiz; apoya al trabajo de la Directora y la suple en su ausencia. Asimismo, desempeña la función de Apoyo Administrativo (cobra colegiaturas, captura calificaciones, hace oficios, etc.).

El plantel, en el periodo mencionado, se conforma de una población escolar de 36 alumnos distribuidos de la siguiente manera:

El grupo de Primer Grado de Preescolar, a cargo de la Profra. Juana Domitila Barrera Vargas, con 5 alumnos: 4 niñas y 1 niños.

El grupo de Segundo Grado de Preescolar, a cargo de la Profra. Fabiola Rojas Oliver, con 10 alumnos: 6 niñas y 5 niños.

El grupo de Tercer Grado de Preescolar, a cargo de la sustentante, con 21 alumnos: 10 niñas y 11 niños.

Cabe mencionar que el plantel funciona en su sexto año como institución de desarrollo infantil; el nivel socioeconómico de la comunidad educativa, es de nivel medio; la mayoría de los padres de familia, tienen una profesión; algunos de ellos le dedican más tiempo a la educación de sus hijos, y otros no pueden atenderlos de manera directa, debido a sus horarios de trabajo. Otro aspecto, es que en escuela, prevalece el deseo de progresar, ya que siempre se está buscando la forma de entusiasmar a los niños y a los padres de familia, puesto que se considera que los docentes deben incrementar permanentemente la calidad de la educación, teniendo en cuenta una sólida formación en todas las disciplinas y una consideración profunda acerca de las posibilidades y actitudes necesarias para transformar la propia práctica, con el conocimiento y el saber acumulado que la que la escuela ofrece.

PERFIL DEL PERSONAL DOCENTE¹³

NOMBRE	FUNCIÓN DE DESEMPEÑO	ANTIGÜEDAD EN EL SERVICIO	PERFIL PROFESIONAL	INSTITUCIÓN DE EGRESO
Doctora. Martha Janeth Hernández	Directora	10 años	Doctora	ULA
Profra. Carolina Uribe Ortíz	Subdirectora	6 años	Lic. En educación	UPN
Profra. Alejandra Sánchez Mtz.	Profesora	6 años	Lic. En educación preescolar	UPN
Profra. Fabiola Rojas Oliver	Profesora	8 años	Lic. En educación preescolar	UPN
Profra. Juana Domitila Barrera	Profesora	3 años	Lic. En educación	UPN

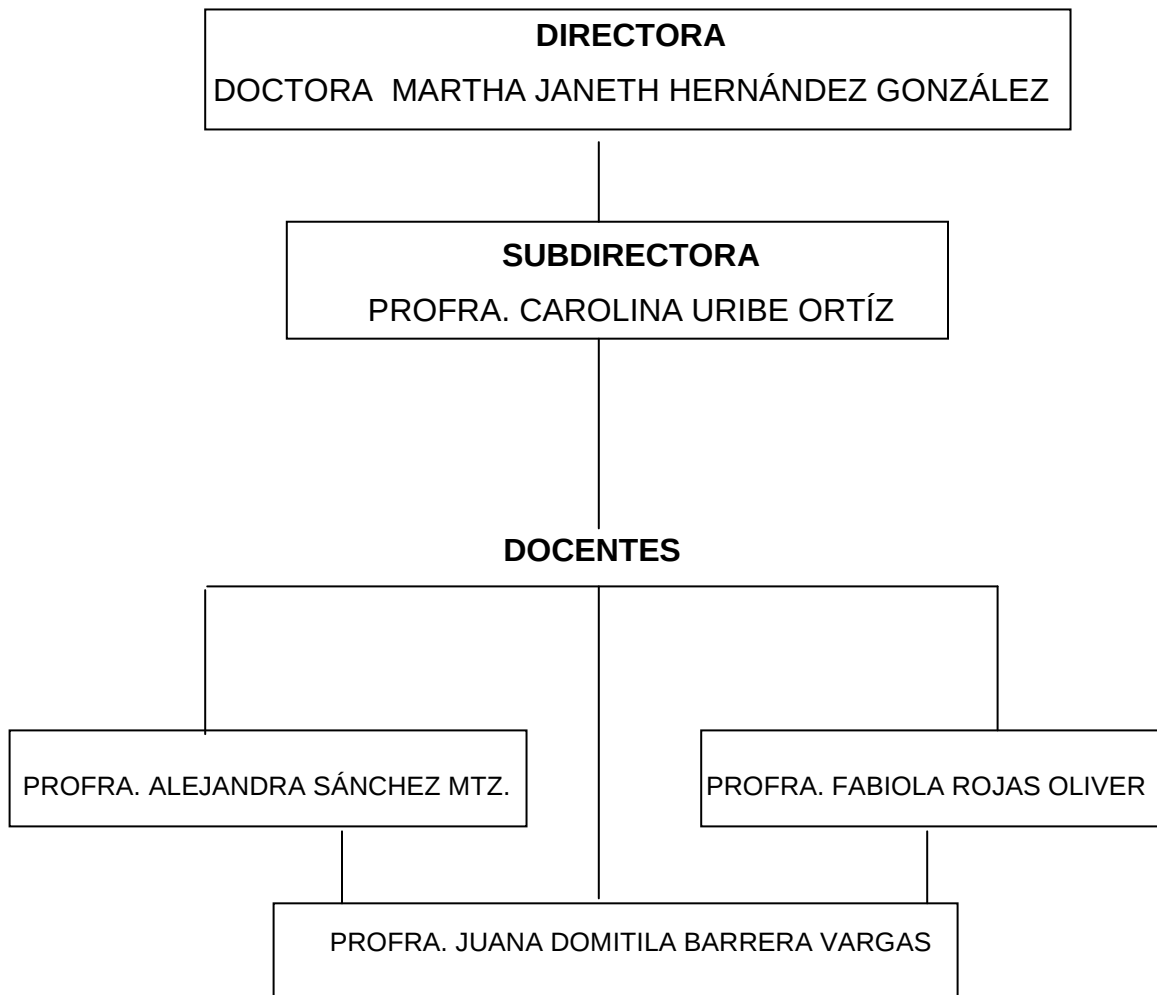
Por lo que se puede observar del perfil profesional, es que la mayoría de las docentes son egresadas de la UPN, las cuales están capacitadas para atender a los alumnos y realizar de manera satisfactoria su función como docentes.

RELACIÓN DE LA ESCUELA CON LA COMUNIDAD

No existe una relación con ninguna organización de la comunidad.

¹³ Elaborado por la tesista.

ORGANIGRAMA
JARDIN DE NIÑOS
“GEORGE BERNARD SHAW”¹⁴



¹⁴ Elaborado por la tesista.

1.4. EL PLANTEAMIENTO PROBLEMÁTICO QUE DIO ORIGEN A LA INVESTIGACIÓN

Por razones metodológicas, es preciso establecer un enunciado que origine los análisis correspondientes a la propia investigación y que para efectos del presente ensayo, se estructuró el enunciado interrogativo siguiente:

¿Cómo generar un ambiente de enseñanza-aprendizaje que permita el Desarrollo Cognitivo de los niños de Tercer Grado de Educación Preescolar del Jardín de Niños “George Bernard Shaw”?

1.5. UNA HIPÓTESIS GUÍA

Una investigación Documental no considerada a la hipótesis, desde la óptica de una contrastación estadística, sino que en este aspecto específico, sólo reúne el requisito metodológico de orientar la búsqueda de datos bibliográficos, hemerográficos, etc. Para conformar los entramados conceptuales que den paso a los análisis necesarios en la estructuración de nuevos enfoques teóricos sobre problemáticas inherentes, en este caso, al contexto educativo.

Una herramienta didáctica que genere un ambiente óptimo para la enseñanza-aprendizaje y que permita el desarrollo cognitivo de los niños del Tercer Grado de Preescolar del Jardín de Niños “George Bernard Shaw”, es el juego.

1.6. EL PLANTEAMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Los objetivos reúnen la característica principal de anteponer los rasgos cualitativos a alcanzar por medio de diferentes acciones, en este caso, de un proceso investigativo. Ellos, dimensionan el panorama sobre el cual, se trata de iniciar mediante la intervención y que trata de resolver la problemática educativa que afecta las tareas cotidianas dentro de las actividades docentes.

Éstos se dividen en objetivos generales y objetivos Específicos y para el desarrollo del presente trabajo se construyeron los siguientes:

1.6.1. EL OBJETIVO GENERAL:

Diseñar y llevar a cabo una investigación de carácter documental para rescatar, los elementos teóricos, relacionados con el Juego y con el Desarrollo cognitivo del niño, de igual manera para plantear una posible solución al problema.

1.6.2. LOS OBJETIVOS PARTICULARES:

- **Crear el diseño de una investigación documental.**
- **Llevar a cabo la investigación documental identificando y analizando los conceptos: Juego y desarrollo cognitivo como base del marco teórico de la investigación.**
- **Diseñar una propuesta alternativa que de solución a la temática planteada.**

1.7. EXPOSICIÓN DE LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO.

Un análisis documental relacionado con la investigación, requiere de procesos sistematizados de construcción de contenidos que avalen las conclusiones que derivarán de los elementos bibliográficos consultados y que ampliarán los horizontes en la organización de una propuesta alternativa de solución al problema.

Bajo estos preceptos, fue que se establecieron los lineamientos a seguir en el proceso de desarrollo del presente trabajo

La sistematización metodológica aplicada fue la siguiente:

- Determinación del tema de estudio
- Organización de los temas de indagación bibliográfica
- Revisión de la bibliografía correspondiente
- Acumulación de los datos inherentes a la temática de análisis
- Organización y análisis de los datos reunidos
- Interpretación de los datos reunidos
- Redacción del borrador correspondiente
- Presentación de la primera redacción del ensayo
- Corrección de la redacción conforme a las observaciones
- Presentación del trabajo definitivo

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

EL ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS TEÓRICOS QUE GENERARON LA PLATAFORMA DEL ENSAYO COMO RESULTADO DE LA INDAGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.

Es de suma importancia contar, con elementos teóricos para basar los procesos de Enseñanza-Aprendizaje mediante la Investigación Documental, para ello se requiere analizar diversos conceptos, que definan el enfoque teórico de la propia indagación.

Para el presente trabajo se seleccionaron los siguientes conceptos:

2.1.1. QUÉ ES EL ASPECTO COGNITIVO DENTRO DEL PENSAMIENTO HUMANO

El desarrollo cognitivo, es un proceso que modifica los procesos de pensamiento y ejerce una considerable influencia en la manera de adquirir y usar el conocimiento¹⁵

El proceso cognitivo, parte de la suposición de que el ser humano, es un sistema autoregulado capaz de buscar, organizar, reorganizar, transformar y emplear creativamente la información con diferentes fines.

El énfasis de lo cognitivo está en el desarrollo de la potencialidad cognitivo del sujeto para que éste se convierta en un aprendiz estratégico que sepa aprender y

¹⁵ Fernando Canda Moreno. Diccionario de Pedagogía y Psicología, Madrid España. Cultural, S. A. Pág. 51

solucionar problemas; que lo que aprenda lo haga significativamente, es decir, incorporando su esencia o significado a su esquema mental.

2.1.2. Desarrollo cognitivo

Según Jean Piaget¹⁶, el desarrollo cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que estos reflejan. Desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocer.

Factores del Proceso Cognitivo (según Piaget)

1.- **Maduración y Herencia:** La maduración es inherente porque estamos predeterminados genéticamente; el desarrollo es irreversible, nadie puede volver atrás. Ejemplo: primero se es niño, luego adolescente luego adulto, entonces ningún adulto puede volver a ser niño, por lo tanto es el desarrollo de las capacidades heredadas.

2.- **Experiencia Activa:** Es la experiencia provocada por la asimilación y la acomodación.

Asimilación.- *Consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura cognitiva preestablecida.*

¹⁶ Idem.

Acomodación.- *Consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño.*

3.- Interacción Social: Es el intercambio de ideas y conducta entre personas.

4.- Equilibrio: Es la regulación y control de los tres puntos anteriores. Sin embargo, y ante un proceso de gestación singular (cognitivismo) estos factores se ven regulados o limitados por el entorno social.

Jean Piaget¹⁷ mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones que maduran. Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños y son las siguientes:

Etapas sensoriomotora.

Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos. Es decir, una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto (o persona). Por este motivo les resulta tan atrayente y sorprendente el juego al que muchos adultos juegan con sus hijos, consistente en esconder su cara tras un objeto, como

¹⁷ www.monografias.com/.../teorias-piaget/teorias-piaget.shtml. (Octubre de 2010)

un cojín, y luego volver a "aparecer". Es un juego que contribuye, además, a que aprendan la permanencia del objeto, que es uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos.

Esto incluye la capacidad para entender que cuando la madre sale de la habitación, regresará, lo cual aumenta su sensación de seguridad. Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto (o persona) sin percibirlo.

Etapas preoperacional.

Esta etapa es de gran importancia, ya que en ella se encuentran los niños objeto de estudio de esta investigación. Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Un segundo factor importante en esta etapa, es la Conservación, entendida como la capacidad para comprender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino,

los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura.

Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura.

Etapas de las operaciones concretas.

Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años, aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero. Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

Etapas de las operaciones formales.

En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También, desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Otra característica del individuo en esta etapa, es su capacidad para razonar en contra de los hechos. Es decir, si le dan una afirmación y le piden que la utilice como la base de una discusión, es capaz de realizar la tarea. Por ejemplo, pueden razonar sobre la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si el cielo fuese rojo?". En la adolescencia pueden desarrollar sus propias teorías sobre el mundo. Esta etapa es alcanzada por la mayoría de los niños, aunque hay algunos que no logran alcanzarla. No obstante, esta incapacidad de alcanzarla se ha asociado a una inteligencia más baja.

El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

2.1.3. PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN LOS NIÑOS¹⁸

Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano: El lenguaje, el pensamiento y la inteligencia. Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno.

¹⁸ www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-inte07.htm. (Noviembre de 2010)

Los principales procesos cognitivos inherentes a la naturaleza humana maduran de manera ordenada en el desarrollo humano y las experiencias pueden acelerar o retardar el momento que estos hagan su aparición, llevando finalmente al complejo proceso denominado aprendizaje.

Según los evolucionistas el cerebro es una colección de sistemas diseñada para cumplir funciones que contribuyen a potenciar el éxito reproductivo, su meta primordial. Desde los datos aportados por los sentidos, o datos de entrada, pasando por todas las etapas internas de traducción, elaboración y almacenamiento para su eventual utilización posterior, la psicología ha descrito una serie de etapas interdependientes, que definen diferentes momentos del procesamiento.

Procesos cognitivos básicos o simples:

1.- Sensación

Es el efecto inmediato de los estímulos en el organismo (recepción del estímulo) y está constituida por procesos fisiológicos simples. Se trata de un fenómeno fundamentalmente biológico. Muy controvertido y con múltiples acepciones en el pensamiento filosófico y psicológico.

En general, se refiere al impacto de los estímulos externos e internos en los receptores sensoriales y a la primera etapa de reconocimiento por el cerebro, básicamente retentiva que se correlaciona con la memoria sensorial de los modelos de procesamiento de la información.

Las sensaciones son una condición necesaria pero no suficiente de la percepción sensible. Es casi imposible vivenciar una sensación en forma aislada. Por lo general, lo que llega a la conciencia son configuraciones globales de sensaciones. Sensación y percepción pueden ser separados desde la fisiología, en los procesos de recepción y los procesos de elaboración, pero desde la experiencia constituyen un proceso indisoluble.

2. Percepción

Es la organización e interpretación de la información que provee el ambiente, interpretación del estímulo como objeto significativo. Los hechos que dan origen a la percepción no están fuera de nosotros, sino en nuestro sistema nervioso.

Desde las primeras semanas, los recién nacidos poseen una capacidad para percibir el mundo que los rodea.

Esta percepción ocurre a través de los sentidos, como se puede suponer, las habilidades de los niños en este aspecto mejoran rápidamente con el paso de los años. La percepción, necesita de los procesos de sensación (información captada acerca del mundo físico proporcionada por nuestros receptores sensoriales), desde la cual se constituye el proceso en el que seleccionamos, organizamos e interpretamos la información captada por nuestros receptores sensoriales, a esto llamamos percepción. La percepción, es entonces una interpretación de la sensación en forma estructurada y puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa.

La percepción capacita al ser humano para distinguir la información necesaria, explorar lo que nos rodea y evitar peligros (obstáculos, trampas).

Los niños responden a los sonidos incluso antes de nacer, cuando están en el vientre de la madre y cuando perciben algún sonido intenso se mueven más. Al nacer ya oyen y reaccionan de manera diferente ante la distinta intensidad de los sonidos. Desde los primeros días los bebés son capaces de reconocer las voces de los familiares cercanos y se sienten más atraídos por los sonidos similares a la voz humana.

3.- Atención y concentración

La atención es la capacidad de seleccionar la información sensorial y dirigir los procesos mentales. La concentración es el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, por lo tanto, no son procesos diferentes.

En condiciones normales el individuo está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente sólo algunos, los que implican sorpresa, novedad, peligro o satisfacción de una necesidad.

Para el desarrollo de la percepción es necesario el funcionamiento de los procesos de atención, la cual es la capacidad del individuo para focalizar sus percepciones, en estímulos determinados, desestimando la relevancia de otras fuentes de estimulación. En la escuela, el niño requiere del pleno funcionamiento de la atención para centrarse en la lección de la profesora y disminuir la atención en aspectos

considerados secundarios para ese contexto como es el observar el color del lápiz o los ruidos que hacen otros compañeros.

En el recién nacido la atención es involuntaria. Entre el primer y el segundo año la atención en el niño está relacionada con sus intereses en el mundo circundante. Entre los tres y cinco años, el niño logra focalizar su atención en un mismo tema durante 30 a 50 minutos y entre los cinco y seis años logran hacerlo hasta una hora y media. El aumento de la estabilidad de la atención se manifiesta cuando el niño realiza actividades como observar láminas, escuchar relatos y permanecer realizando una actividad con el 100% de su capacidad, esto se logra alrededor de los seis años.

4.- La memoria

Proceso por medio del cual la información se codifica, se almacena y se recupera.

Nuestra conducta y nuestro desempeño intelectual se manifiesta gracias a los procesos de memoria, la cual es el proceso por medio del cual codificamos, almacenamos y recuperamos información. Cada una de estas tres partes de la definición de la memoria -codificación, almacenamiento y recuperación- representa un proceso diferente. La codificación, es el recuerdo inicial de la información. El almacenamiento, es un proceso que permite guardar la información para emplearla en un futuro. La recuperación, es un proceso a través se localiza la información almacenada.

La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó su atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él.

Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano como ya se ha mencionado. Es por ello, la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno.

En las actividades y los juegos que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades para atender, percibir y recordar es cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectura-escritura y otras materias importantes para la etapa escolar y para su desempeño en general.

2.1.4. DEFINICIÓN DE JUEGO

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.¹⁹

¹⁹ <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias>.(Octubre de 2010)

Características del juego:²⁰

- 1.- Es un fin en sí mismo, es decir, la propia actividad resulta placentera, por lo que no se intenta conseguir objetivos ajenos, a ella.
- 2.- A diferencia del trabajo, el juego se realiza de forma espontánea.
- 3.- Proporciona Placer en lugar de utilidad.
- 4.- Carece de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.
- 5.- Libera de conflictos, ya que el juego los ignora o resuelve (un niño a quien no le gusta una comida se la da a un muñeco simbólicamente y éste la toma con gusto).
- 6.- Convertir una actividad ordinaria en juego en juego añade una motivación suplementaria (sobre motivación) para realizarla.
- 7.- El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes
- 8.- El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte integralmente. Es quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos,

²⁰Fernando Canda Moreno. Diccionario de Pedagogía y Psicología. Madrid España. Cultural, S.A. Pág. 184.

creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo; pues todo esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

9.- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.

10.- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. No es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales.

2.1.5 Clasificación del los juegos:²¹

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas-Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima

²¹ Idem.

2.1.6. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego para el niño es muy importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella. Incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo. Lo más importante es considerar el juego como algo indispensable en su vida, una acción que tienen que realizar a diario y en cualquier circunstancia. Todo padre ha vivido alguna situación parecida, en la que su hijo parece que todo se lo toma a broma, en la que quizá sintamos que no nos hace caso, y sencillamente solo está jugando, no retándonos, eso es importante de aceptar, de este modo es más fácil comprenderles y manejar positivamente las situaciones.

2.1.7. Qué es jugar para el niño/niña que cursa la Educación Preescolar

Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros.

El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

¿Por qué se juega?

La situación y el contexto contribuyen o no a la construcción de la autonomía. Según el autor Lev Vigotsky: La creación de una situación imaginaria no es un hecho casual o fortuito en la vida de un niño pequeño, es más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales que lo rodean (...) Una paradoja en el juego pasa porque él opera con un significado enajenado en una situación real (...) otra es que el juego adopta una línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y, al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia, sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituye el camino hacia el máximo placer en el juego.²²

Objetos lúdicos o recreativos

²² L. S. Vygotsky. *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En: *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cap. VII. Buenos Aires, Ed. Grijalbo, año. 1998. Pág.79.

Los objetos son instrumentos generadores o movilizadores en los procesos de crecimiento. El objeto en sí en estas edades sólo es un mediador entre el mundo de los humanos; al ser ofrecido, o puesto, o estar allí, permite ser descubierto, permite ese darse cuenta.

Los objetos son de amplia gama, desde los juguetes tradicionales (una muñeca un trompo), a los tecnológicos e informáticos (el robot, la computadora) o los provenientes sin descartar (una madera, un cartón, cajitas, botellas, sombreros, telas, papeles, revistas, hilos, sogas, ladrillos; árboles, plazas. En esta última consideración hay aproximaciones entre el objeto y el espacio como posibilidades lúdicas y su instancia a *ser recreadores*.

Casi todos los objetos pueden ser lúdicos en la medida que permita jugar y no sea problemático o inseguro, no provoque deterioro intencional e innecesario y genere que el niño y/o el grupo organizado lo apropien, le encuentre sentido. Esto supone ofrecer una gama de elementos de tipo *descarte o deshecho* para elegir entre ellos e incorporarlos a la situación de juego.

2.1.8. VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO

Desde el punto de vista educativo, los juegos son de gran importancia para el educador, pues son medios de los cuales pueden valerse para hacer amenas las horas de clases sin que se pierda el interés de los niños.

Por medio del juego, el niño se entregará con entusiasmo a su propio aprendizaje, además aprovechan sus actitudes y habilidades. Por esta razón el maestro debe ser

un buen observador para poder dirigir la enseñanza, aprovechando las aptitudes de cada uno de sus alumnos y de derivar de los recreos, motivos de trabajo en forma de juego, dándoles su debida importancia.

En el ámbito educativo el juego sirve para despertar la capacidad imaginativa del niño que debe ser cuidada para que dentro de la realidad infantil se impulse al niño en el intento que realiza para desarrollar las mejores formas de expresión destruyendo las ajenas a su mundo infantil. De esta manera el éxito podrá alcanzarse en menor tiempo, siempre y cuando se coordinen la escuela y el hogar.

El juego tiene un carácter activo y placentero, pero lleva la tendencia de educar, además de ser vías de comunicación inconscientes, son también medios de educación moral y de estímulo para el desarrollo completo de las disposiciones infantiles congénitas. Por medio del juego las clases resultan más atractivas y de mayor interés que si se dieran en forma árida y sin siquiera poner el énfasis necesario.

El juego puede ser elemento extraordinariamente constructivo en la vida del niño, siempre y cuando sea encausado por un sendero del que se saque provecho para su futuro. Por esto podemos decir que los maestros lograrán mejores resultados en su enseñanza y obtengan mejores resultados a los objetivos que se plantearon.

Para el niño, el juego es una actividad importante que debe desarrollar, este será la base del proceso educativo durante los primeros años de vida. El juego es para el niño un medio por el cual se desahoga se olvida de sus tensiones y preocupaciones para su desarrollo adecuado.

Mediante éste, se puede lograr que el niño se adentre al habito de trabajo y pueda poner en función de cómo él lo desea; es sabido que el adulto si tiene una clara concepción de la diferencia que existe entre el juego y el trabajo, pero el niño no ha logrado asimilar correctamente esta diferenciación, para él, el juego es trabajar.

Todas las actividades que el niño realiza las considera como juegos serios, los cuales les permiten que los demás se den cuenta de la madurez e independencia que a logrado, además todas las acciones las realiza en forma seria poniendo todas sus atenciones en lo que se hace para no cometer errores.

El niño representa por medio del juego como la vida como algo fantasioso, pero al mismo tiempo lo conoce tal como es y esto le ayuda para que tenga confianza en sí mismo.

Durante el proceso del juego el niño actúa con libertad observa, investigar y examinar el mundo físico y el medio ambiente que lo rodea; completa, mejora y define conceptos enriqueciendo su vocabulario; desarrolla su capacidad de atención y memorización, ayuda a su imaginación y su pensamiento creativo, permitiéndole

además desenvolverse emocionalmente ya que estas actividades le propician satisfacción, alegría y alivio, produciéndole placer de su propia creación.

2.1.9. El juego como herramienta didáctica para el desarrollo cognitivo

El juego es un elemento que forma parte del desarrollo del individuo, está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo y social, y por tanto presente en todos los niños, independientemente de su procedencia. Es una potente herramienta de adaptación al medio ya que a través de él los niños interactúan y aprenden a interactuar con iguales, resuelven conflictos, aprenden los papeles sociales presentes en su entorno, asumen valores de este entorno. Además, hay que considerar que aunque el juego está presente en los niños de todas las culturas, aparecen cambios en el mismo en función de la edad de los niños. Sin embargo, estos cambios, debido a su relación con el desarrollo cognitivo del individuo, también son universales y permiten la construcción de un aprendizaje significativo.

2.1.10. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

David Ausbel.²³ (Psicólogo nacido en Brooklyn, NY., en 1918). Los trabajos de Ausubel permiten entender que el aprendizaje no es un simple cambio de conducta sino que conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

²³ David Ausbel. Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. México, D: F: 2ºed. Editorial, Trillas año 1983. Pág.

Rechaza la idea de que la enseñanza por exposición sea necesariamente memorística, pasiva o falta de significación. De acuerdo con su teoría del aprendizaje significativo: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. La estructura cognitiva es el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”.

Un aprendizaje significativo se da cuando los contenidos nuevos se relacionan o se conectan con una imagen, un símbolo, un concepto o una proposición ya existente en la estructura del alumno. No es una simple asociación. Otra forma de aprender es a través del aprendizaje mecánico –que de acuerdo con este autor, se da cuando no existen en la estructura cognitiva conocimientos previos relevantes con los que puedan relacionarse los nuevos conocimientos y éstos son almacenados de manera arbitraria. En la fase inicial de los temas, se hace necesario este tipo de aprendizaje.

David Ausubel, ²⁴ distingue también el aprendizaje por descubrimiento y por recepción; en éste último, se presentan al estudiante, los contenidos ya acabados por lo que dicha tarea es potencialmente no significativa.

El aprendizaje por descubrimiento -en cambio- presenta la información no en su forma final, por lo que es posible que el alumno la reordene, la integre a su estructura cognitiva y la reorganice o transforme de manera que se produzca el aprendizaje deseado.

²⁴ Idem.

Para que se dé un aprendizaje significativo es necesario que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y exista disposición para ello de parte del que aprende.

Es importante distinguir que tanto en el aprendizaje por recepción como en el aprendizaje por descubrimiento puede no darse esta interacción y en consecuencia, no haber aprendizaje significativo. Requisitos para el aprendizaje significativo: a) Que el contenido sea potencialmente significativo; b) Que adquiriera significado psicológico; -lo que depende de la representación que el alumno haga de el conocimiento-; esto es individual, sin embargo puede haber significados compartidos por diferentes individuos, lo que facilita la comunicación entre las personas; c). Que haya disposición del alumno para relacionar de manera sustantiva el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

El autor que se presenta distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- Aprendizaje de representaciones por ejemplo cuando el niño asocia un objeto con la palabra con la que se le nombra.
- Aprendizaje de conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos” Los conceptos son adquiridos a través de los procesos de formación y asimilación.
- Aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario.

David Ausubel,²⁵ considera necesario que se den distintos tipos de aprendizaje, porque cada uno promueve diferentes objetivos educativos. Considera que los conceptos estructurales de cada disciplina pueden aislarse y enseñarse a los alumnos, constituyendo un sistema de información. Son un mapa intelectual que los alumnos pueden utilizar.

Por otra parte, describe la inteligencia como si fuera un sistema de procesamiento de información comparable a la estructura conceptual de una disciplina académica la mente es un conjunto de ideas organizadas jerárquicamente que proporciona anclas y claves para almacenar información; cuando el sistema adquiere nuevas ideas, se reorganiza para acomodarse a ellas por esto el sistema está en estado continuo de cambio.

2.1.11. EL ROL DE LA EDUCADORA PARA PROVOCAR EL DESARROLLO COGNITIVO A TRAVÉS DEL JUEGO

En el nivel inicial de la educación preescolar, la responsabilidad educativa de la educadora es compartida con los niños y las niñas que atiende, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

La participación de las educadoras, se expresa en la cotidianidad de la experiencia educativa al organizar propósitos, estrategias y actividades, que aportan sus

²⁵ Ibid. Pág. 54

saberes, experiencias, concepciones y emociones, que son las que determinan su accionar en el nivel y que constituyen su intervención educativa intencionada.

Parten de los intereses del niño o la niña, identifican y respetan las diferencias y ritmos individuales e integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, invención y libre expresión.

En esta tarea diferenciadora alumnos y alumnas reclaman desde lo que sienten y conocen, motivados y motivadas por el clima de libertad que se les ofrece. El niño y la niña construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás.

Es mucho más que elegir los materiales o los compañeros y las compañeras para sus juegos. Un clima participativo contribuye a que el niño o la niña del Nivel desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos.

Como se aprecia, esta participación activa de los alumnos y las alumnas en la experiencia educativa permite redimensionar en, el juego infantil. El juego se convertiría en la estrategia pedagógica por excelencia por el hecho de que es la manifestación más importante de los niños y las niñas.

Es su manera natural de aprender, es placentera, creadora, elaboradora de situaciones y el canal para expresar sus deseos y fantasías, ya que, posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus

diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad.

Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo.

2.1.12 QUÉ SON LAS COMPETENCIAS DOCENTES.

Las competencias docentes son un conjunto de capacidades que incluyen habilidades y destrezas que el profesor debe de tener, para proporcionar a los alumnos un aprendizaje integral.²⁶

Las competencias básicas que requiere todo docente, según Hernández, son el conocimiento del contenido de su enseñanza y el modo como ese contenido puede tener sentido para el estudiante; el docente debe saber hablar en un lenguaje comprensible y promover el diálogo con los estudiantes (es decir, debe saber comunicar y generar comunicación); el docente debe ponerse de manifiesto como quien se pone frente a los alumnos para mostrar y entregar lo que tiene y quiere y; el docente debe plantear y obedecer unas reglas de juego claras en su relación con los estudiantes y estar dispuesto a discutir esas reglas".

²⁶ www.educrea.cl/.../educación.../12_ensenar_comperencias_pre_escolar.html. (Noviembre de 2010.)

Para cuestiones pedagógicas el desarrollo de las competencias es entendido como la conjunción y puesta en práctica de conocimientos, habilidades y actitudes.²⁷

Conocimientos	Saber	Conceptual
Habilidades	Saber hacer	Procedimental
Actitudes	Ser	Actitudinal

Saber: Se refiere a comprender información sobre la realidad en la que el alumno se encuentra inmerso: natural y social; conceptos, datos, hechos, que le permitan desarrollar habilidades para comprenderla, describirla, explicarla, relacionarla y predecirla, se expresa mediante el lenguaje.

Saber hacer: Se refiere a los procedimientos, es decir, a una serie de acciones que se suceden en un orden determinado; consiste en aprender pasos, secuencias, que posibilitan saber realizar las acciones, se desarrollan en forma paulatina, mediante la práctica.

Ser: Se refiere al desarrollo de la personalidad de los niños en términos de la interacción, con los otros aprende valores, hábitos y actitudes que lo llevan a pertenecer a un grupo, estos aprendizajes se obtienen por medio de la experiencia.

Siguiendo esta idea, el Programa de Educación Preescolar 2004 (PEP 2004) define así las competencias: es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos,

²⁷ Ibíd. Pág.33

actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. Es decir, por medio de los procesos de aprendizaje se enriquecen las experiencias de los alumnos, se fortalecen y desarrollan competencias que les permiten transferir a cualquier situación los conocimientos.

Con todas estas herramientas puede el sujeto jugar con el conocimiento porque lo puede transformar, abstraer, deducir, particularizar, lo generaliza significándolo desde varios referentes.

En otras palabras, educar para el desarrollo de competencias es permitir la construcción de conocimientos, la participación activa y responsable de los alumnos, la creación colectiva de deberes, significados y realidades, y de un ser humano que se desarrolla como tal a través del encuentro con el otro y con la cultura.

También, es necesario atender el ambiente de aprendizaje para la formación por competencias en los niños del Preescolar, pues éste deberá responder a los requerimientos del saber conocer, saber sentir, saber hacer; por lo tanto, estará constituido por vivencias lúdicas, medios activadores de la motricidad y expresiones simbólicas dentro de un ámbito flexible y adecuado a los ritmos de descanso y actividades de los niños.

2.1.13. LAS COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

En la educación para el nivel Preescolar la formación por competencias se asume como la capacidad de construcción y reconstrucción de saberes, situados, contextualizados, reflexionados que responden a la demanda del medio en que se desenvuelven los niños.

A través de la adquisición de competencias generativas y el desarrollo lingüístico y del pensamiento, se puede lograr un desempeño y función del intelecto en función de las demandas de formación propias de este nivel lo cual demanda abordar contenidos disciplinares de acuerdo con las dimensiones socioafectivas, social, corporal, etc.; el conocimiento de la problemática sociocultural, el acercamiento de los niños a la realidad con una visión analítica, el manejo de normas o reglas del contexto, el poder establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos, el desarrollo de su capacidad lingüística, la posibilidad de crear las bases para dominar la sintaxis, la semántica y la pragmática de aquellos sistemas simbólicos que se valoran en la cultura que lo circundan.

Las competencias en el ámbito de la educación escolar, ha de identificar aquello que necesita cualquier persona para dar respuesta a los problemas a los que se enfrentará a lo largo de su vida. Por lo tanto, la competencia consistirá en la intervención eficaz en los diferentes ámbitos de la vida, mediante acciones en las

que se movilizan, al mismo tiempo y de manera inter relacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales.²⁸

La escuela heredada es una escuela basada en el saber en un conocimiento académico desligado la mayoría de veces de su función. En fin, sabemos mucho y somos incapaces para resolver situaciones en las que este conocimiento que tenemos nos podría ser valioso. Enseñar competencias implica saber intervenir en situaciones reales que, por ser reales, siempre son complejas.

La enseñanza para la complejidad sigue siendo extraña en una escuela que se basa en modelos de aproximación a la realidad extremadamente simplificados. Además, el carácter procedimental de las competencias, o sea, el saber hacer, implica inexclusivamente un saber y una actitud. Se aprende haciendo, hecho que comporta una organización compleja del aula, con una gran participación del alumnado, y que los distintos ritmos de aprendizaje se hagan extraordinariamente visibles.²⁹

Las competencias para la vida, movilizan y dirigen todos los conocimientos hacia los objetivos concretos. Se manifiestan en la acción de manera integrada. Poseer solo conocimientos o habilidades no significa ser competente: pueden conocer las reglas gramaticales pero, pero ser incapaz de redactar una carta. La movilización de saberes (saber hacer con saber ser y con conciencia del efecto de ese hacer) se manifiestan tanto en situaciones comunes de la vida diaria como en situaciones

²⁸ Antoni Zabala Laia Arnau. Cómo aprender y enseñar competencias. Editorial. Graó. Pág. 31

²⁹ Idem.

complejas y ayuda a visualizar un problema, reestructurarlos en función de la situación. Así como explorar o prever lo que hace falta.³⁰

2.1.14. EL PEP 2004 Y SUS CARACTERÍSTICAS

El programa, tiene carácter nacional. Parte de reconocer que la educación preescolar, como fundamento de la educación básica, debe contribuir a la formación integral, pero a su vez que para lograr este propósito en el Jardín de Niños debe garantizar a los pequeños, su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.³¹

-Establece propósitos fundamentales para la educación preescolar. Estos constituyen los rasgos del perfil de egreso que debe propiciar la Educación Preescolar.

-Está organizado a partir de competencias. Centrar el trabajo en competencias implica que la educadora busque, mediante el diseño de situaciones didácticas, que impliquen desafíos para los niños y que avancen paulatinamente en sus niveles de logro, para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean cada vez más seguros, autónomos, creativos y participativos.

³⁰ Leopoldo F. Rodríguez Gutiérrez. Programas de estudio 2009. México, D. F. Segunda edición, Pág. 11

³¹ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004, 2004 Pág. 20

-Tiene carácter abierto. Esto significa que es la educadora quien debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para que los alumnos desarrollen las competencias propuestas y logren los propósitos fundamentales.

- Organización del programa. Una vez definidas las competencias que implica el conjunto de propósitos fundamentales, se ha procedido a agruparlas en los siguientes campos formativos: Desarrollo personal y social. Lenguaje y comunicación. Pensamiento matemático, Exploración y conocimiento del mundo, Expresión y apreciación artística, Desarrollo físico y salud.

El programa incluye una serie de principios pedagógicos, así como los criterios que han de tomarse en cuenta para la planificación, el desarrollo y la evaluación del trabajo educativo.

Por otra parte, es importante reconocer que el desarrollo cognitivo se relaciona con todos los campos formativos, ya que es considerado como un conjunto de capacidades intelectuales, donde el niño construye su propio conocimiento.

2.2. IMPORTANCIA DE LA VINCULACIÓN DE LA TEORÍA CON LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Los aportes antes mencionados sirvieron a la tesista, para darse cuenta como el niño va construyendo su conocimiento, mediante las distintas etapas por las que va pasando. En cuanto concierne a la educación, el principal logro de esta teoría del desarrollo intelectual es un ruego para que se permita a los niños efectuar su propio aprendizaje. Una buena pedagogía debe abarcar situaciones que, presentadas al

niño, le den la oportunidad de que él mismo experimente, en el más amplio sentido del término: probando cosas para ver qué pasa, manipulando símbolos, haciendo preguntas y buscando sus propias respuestas, conciliando lo que encuentra una vez con lo que descubre y comparando sus descubrimientos con los de otros niños.

Retomar la teoría y la práctica, es importante, ya que, estos conceptos nos permiten reflexionar sobre nuestra labor docente en el aula; saber cuáles son los conocimientos con los que contamos y la manera en cómo los transmitimos a los niños.

.

2.3. UNA CONTRASTACIÓN CON LA REALIDAD DE MI CONTEXTO ESCOLAR.

En el Jardín de niños “George Bernard Shaw”, los niños de tercer grado de preescolar necesitan más desarrollar su capacidad de pensar y razonar sobre las actividades que realizan, para la construcción de su conocimiento. Debido a que sus aprendizajes que el niño realiza en esta etapa contribuirán a su desarrollo en la medida en que constituyan aprendizajes significativos, estando de acuerdo con el autor David Ausbel, de que el aprendizaje significativo se da cuando los contenidos nuevos se relacionan o se conectan con una imagen, un símbolo, un concepto o una proposición ya existente en la estructura del alumno. Para ello del niño(a) debe poder establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes. El proceso que conduce a la realización de estos aprendizajes requiere que las actividades y tareas que se lleven a cabo tengan un sentido claro para él.

Esto nos lleva a reflexionar sobre la manera en la que debemos enseñar estos conocimientos, ya que también la manera de enseñar, ha cambiado, en preescolar más pues en la actualidad el programa de preescolar se ha reformado, trabajando ahora por competencias, lo que conlleva a cambiar la forma de trabajar con los pequeños. De alguna manera esta reflexión sobre la teoría, permite a los docentes, involucrarnos más con nuestro trabajo, a buscar siempre conocimientos nuevos y a encontrar la forma de aplicarlos de una manera grata e interesante para nuestro alumnos, es decir siempre debemos mejorar nuestra práctica educativa favoreciendo el proceso enseñanza-aprendizaje con conocimientos y estrategias significativas para los alumnos, ya que ellos son el centro de interés de todo proceso educativo.

CAPÍTULO 3

**SOLUCIONANDO EL PROBLEMA
CON BASE EN LA INNOVACIÓN DE
LA PRÁCTICA EDUCATIVA.**

SOLUCIONANDO EL PROBLEMA CON BASE EN LA INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA.

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

En el presente estudio se pretende dar más importancia a las actividades lúdicas, proponiendo distintos tipos de juegos que ayuden al desarrollo cognitivo del niño, teniendo tiempos y espacios adecuados, estimulantes, permitidos y convenientes por el docente y los padres de familia.

3.2. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Los beneficiarios de la propuesta son los niños de tercer grado de preescolar del jardín de niños “George Bernard Shaw”, ya que son el objeto de estudio con los cuales se pretende dar más importancia a su enseñanza- aprendizaje, debido a que, tienen la necesidad de explorar, conocer y actuar sobre el mundo que los rodea y es a partir de allí que construye y avanza en sus conocimientos.

3.3. CRITERIOS ESPECÍFICOS DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

El Desarrollo cognitivo pretende Convertir el que hacer docente en una preocupación permanente por la búsqueda de alternativas que posibiliten la motivación por el aprendizaje permanente y el aprendizaje autónomo en los alumnos. Se ha verificado que el juego es una de las mejores herramientas del maestro para despertar el deseo de aprender, el esfuerzo constante para alcanzar las metas propuestas.

3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA

Para el desarrollo integral del alumno, se recurre al juego como estrategia didáctica para ayudar al desarrollo cognitivo; el procedimiento de las distintas actividades que se abordan en el presente trabajo, están organizadas de acuerdo a talentos, habilidades, facultades, intereses y experiencias previas que posibiliten al niño; la curiosidad de explorar, observar, crear, expresar sentimientos, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar e interactuar en circunstancias cotidianas, por medio de jugos significativos que le den bases para el desarrollo integral

3.4.1. EL MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
1	Reconocer diferentes imágenes de figuras geométricas por medio de sombras	Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre los objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.	Reconoce y nombre características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.	La educadora dirá a los niños que llevarán a cabo la actividad que se llama “sombras”, para ello los cuestionara si saben lo que es la sombra, les dirá que van a trabajar en grupo, participando todos. Se explicará que en la pared estarán pegadas varias imágenes de sombras de diferentes objetos, y que en la mesa habrá imágenes de esas sombras y que ellos tratarán de identificar de qué objetos son esas sombras. Para que comprendan mejor, se explicará que todos tenemos una sombra, que si alguien la ha visto, ya comprendido mejor pasarán uno por uno a identificar la sombra de la imagen correspondiente. Al finalizar la actividad se preguntara a los niños como lograron identificar las imágenes y que dificultades se les presentaron para hacerlo, si es que las hubo.	Dos juegos iguales formados por cuerpos geométricos de diferentes tamaños y formas	Participativa Grupal. Atención. Percepción. Concentración disposición observación expresión oral	Cratty Briant J. <u>Juegos escolares que desarrollan la conducta.</u> Trad. Por Beatriz Romero. Colombia. 2001. Pág. 54

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRAD

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
2	Identificar qué número falta en la secuencia de los números	Estimular la secuencia de la numeración; así como la distinción de los números.	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	Se elegirá un niño para que sea el adivino, los demás niños escogerán un número de la serie del 1 al 10 y se colgarán un cartoncillo con el número elegido. Se colocarán en hileras frente al adivino, siguiendo la secuencia de la numeración. El adivino observará la serie de los números, después se volteará de espaldas y uno de los niños se esconderá y se cerrará la fila para no dejar el lugar vacío. El adivino se volteará frente a la fila y dirá cuál es el número que falta. El niño que se escondió vuelve a tomar su lugar para comprobar si el adivino acertó o no. El juego se repite varias veces de la misma manera hasta que les toque pasar a todos los niños. Al finalizar la actividad los niños expresaran las dificultades que tuvieron para seguir la secuencia de números así como su reconocimiento de cada número	Cartoncillo blanco. Estambre. Plumones. Charola grande. Patio de la escuela	Participativa Grupal. Razonamiento. Intuición. Nivel de concreción. Nivel de abstracción.	Montes Ayala y Mónica María Auxilio Castro García. <u>Juegos Para Niños con necesidades educativas especiales.</u> Editorial Pax México. 2005. Pág. 36

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
3	Identifico a mi mejor amigo	Reconoce que existen características individuales y de grupo, identifica a las personas y a sus culturas.	Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.	La educadora, pregunta a los niños: ¿tienen muchos amigos?, ¿los conocen bien?, entonces jugaremos a “reconociendo a un amigo”. Se divide al grupo en dos equipos y se forman dos filas viéndose de frente; a un equipo se le cubren los ojos con un pañuelo, luego se cambia a los otros niños de lugar y se les pide que no hablen hasta que los reconozcan. Los niños tratarán de conocer al compañero al tocar la cara y la ropa, después se invierten los papeles. Al finalizar la actividad se comenta con los niños ¿Cómo hicieron para reconocer a sus compañeros?, ¿Qué les gusto más y que no?, ¿se les hizo difícil identificar a sus compañeros?	Un pañuelo Patio de la escuela	Participación Grupal. Percepción. confianza Sensibilidad. Ubicación Respeto Convivencia	Puig Irene de, Angélica Sátiro. <u>Jugar a pensar: Recursos para aprender a pensar en Educación Infantil.</u> Editorial Eumo-Octaedro. España. 2000. Pág. 25

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
4	El cuidado de los arboles	Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y a otros recursos naturales de su entorno.	Participa en acciones de la salud, de preservación del medio ambiente y de cuidado de los recursos naturales de su entorno	La educadora cuestiona a los niños si saben cómo cuidar un árbol y si tienen arboles en casa, inmediatamente después se les preguntara si les gustaría hacer carteles para informar a la comunidad como cuidar un árbol. Se organiza al grupo en equipos, se entrega el material, se da la indicación de la elaboración de carteles, la educadora guía y orienta estando al pendiente de posibles dudas; mientras los niños realizan la actividad. Al finalizar la actividad, se les pregunta a los niños ¿Les gustó elaborar los carteles?, ¿Qué aprendieron?, ¿Les parece que los peguemos en distintas partes de la comunidad?	Cartulinas Crayones Pegamento Imágenes previamente solicitadas Papel para decorar	Participativa Grupal. Disposición Colaboración Cooperación Observación iniciativa	Miguel Ángel López Gil. 500 <u>Dinámicas grupales</u>. Editorial. Gil Editores. Puebla, Pue Pág. 28

TÍTULO DE LA PROPUETA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
5	El pino de los sentimientos	Favorecer la expresión de sus sentimientos, brindándole la oportunidad de descubrir y recordar momentos agradables de su vida.	Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras.	Informar al grupo que se llevará a cabo una actividad muy divertida que lleva por nombre “El pino de los sentimientos”. Se organizará al grupo por mesas de trabajo. La educadora dará las instrucciones para desarrollar la actividad: Los niños plasmarán un hecho o recuerdo sobre la hoja que los haya hecho feliz o tristes. La maestra repartirá una hoja a cada niño para que realicen la actividad y durante su desarrollo estará atenta al surgimiento de alguna duda de los alumnos para apoyarlos. Los alumnos permanecerán atentos a las indicaciones y elaborarán su trabajo. Una vez que hayan terminado cada uno de los niños expresarán lo que plasmaron en la hoja al resto de sus compañeros. Al finalizar la actividad Cada niño pegará su trabajo en el pino y la educadora les informará que se está formando el pino de los sentimientos. Los niños expresarán sus sentimientos encontrados.	Hojas de colores Dibujo de un pino	Participativa Grupal. Memoria Reflexión Concentración Sentimientos Expresión	Miguel Ángel López Gil. 500 <u>Dinámicas grupales.</u> Puebla, Pue. Editorial. Gil Editores. Pág. 28

TÍTULO DE LA PROPUETA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
6	Utilizar los números para contar	Utilizar objetos para representar cantidades	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	Comentar a los niños que se realizará una actividad llamada “¿cuántos serán?” Dar instrucciones a los niños: Decirles que se les enseñará una tarjeta con un número y este será el número de objetos que deberá colocar frente a la tarjeta es decir, si se le muestra la tarjeta con el número 3 el niño colocará 3 objetos que el escoja, siendo los objetos iguales. Acomodar al grupo dejando un espacio en el centro, de un modo que todos los niños alcancen a ver. Despertar la curiosidad de los niños cuestionando ¿Les gusta contar?, ¿Les gustaría contar objetos?, ¿quieren empezar? La educadora pasa a un niño que quiera participar en la actividad. El niño seleccionará objetos con los que quiera participar palitos, fichas etc., La educadora muestra una tarjeta con un número y el niño colocará frente a la tarjeta el número de objetos que indique la tarjeta. La actividad termina cuando todos los niños hayan realizado por lo menos un intento. Se comenta sobre que les pareció la actividad, si les gustó, si la quisieran realizan en otra ocasión y que dificultades se les presentaron	Fichas Palito Lápices Crayolas Granos Cubos tarjetas números	Los <i>criterios del yo</i>. Sensibilidad social. Simbolización. Percepción de otros roles. Conocimiento interpersonal.	Puig Irene de, Angélica Sátiro. <u>Jugar a pensar: Recursos para aprender a pensar en Educación Infantil.</u> Editorial Eumo-Octaedro. España. 2000. Pág. 22

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
7	Dramatizar cuentos con títeres	Desarrollar la expresión, mediante la dramatización de un cuento, con títeres.	Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.	Representación de un cuento con guiñoles. Se lee un cuento en el que aparecen muchos personajes, sin mostrar las ilustraciones, cada niño elegirá un personaje y, con diversos materiales, hará su muñeco guiñol, lo diseñará y lo vestirá: realizará la expresión del rostro, el color del cabello y todo lo que contribuya a mostrar cómo lo imagina. La profesora ayudará a la elaboración de sus guiñoles. Se formarán equipos para representar el cuento con sus guiñoles elaborados. Cada equipo representará un cuento seleccionado. Determinado lo anterior se hace un consenso de las intervenciones del personaje. Los alumnos representarán su cuento en el patio de la escuela. Al finalizar la actividad cada niño expresará por qué eligió a su personaje y cómo participó con sus compañeros en la elección de su cuento	Fieltro Telas. Estambre. Cartulina. pinturas Ojos Colores. Tijeras. Pegamento blanco Mueble de teatro de títeres. Aula escolar Patio escolar	Participativa Grupal. Significación. Orden. Ritmo. Función. Reflexión.	Rosa Ma. Iglesias Iglesias. <u>Propuestas didácticas para el desarrollo de competencias a la luz del nuevo currículum del preescolar.</u> Editorial trillas, México, D. F. año 2005. Pág. 239

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
8	Como nacen las plantas	Favorecer el entusiasmo por la naturaleza, el desarrollo de la observación de la capacidad reflexiva, el desarrollo de la capacidad sensitiva y favorecer el establecimiento de conexiones interpersonales.	Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.	La educadora cuestionara a los niños acerca de cómo nacen las plantas e inmediatamente después les, se les preguntara si les gustaría saber como nacen. La educadora explicará el proceso de cómo nacen las plantas por medio de la germinación, donde cada niño llevará su frasco de gerber y se proporcionará algodón y una semilla a cada participante. Los niños irán anotando los cambios que van observando en el proceso de la germinación. Una vez germinada su planta los niños decidirán donde sembrarla. Esta actividad se trabajará hasta que germine su planta.	Semillas Fascos Algodón Tierra Macetas Lugar de cultivo Palitas Agua	Participativa grupal. Observación. Interés. Curiosidad. Reflexión.	Rosa Ma. Iglesias Iglesias. <u>Propuestas didácticas para el desarrollo de competencias a la luz del nuevo currículum del preescolar.</u> Editorial trillas, México, D. F. año 2005. Pág. 281

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
9	Dibuja lo que imaginas	Desarrollar la capacidad para utilizar un espacio reproduciendo o trazos mediante instrucciones.	Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.	Se explica que el juego consiste en dibujar lo que el compañero vaya diciendo. Se divide el grupo por parejas. Ya en parejas se consensua sobre quien dibuja en primer turno y quien dibuja después. El alumno que va a describir en primer turno, se le entrega una hoja con un dibujo de manera que su compañero no lo vea. Al otro, se le hace entrega del material para dibujar lo que se le vaya describiendo de acuerdo a su observación y percepción. Cuando todos terminen su dibujo cada niño lo muestra a sus compañeros. Se realiza un consenso con los alumnos sobre cuál es el dibujo que más se parece al descrito.	Hojas con dibujos sencillos. Hojas blancas Colores.	Participación Grupal. Percepción. Transformación. Recreación. Representación. Orientación. Sensibilidad espacial.	Miguel Ángel López Gil. <u>500 Dinámicas grupales</u> , Puebla, Pue. Editorial. Gil Editores. Pág. 15

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL TERCERGRADODE PREESCOLAR DEL JARDÍN DE NIÑOS “GEORGE BERNARD SHAW”

OBJETIVO GENERAL: DESPERTAR Y AUMENTAR EL INTERÉS EN LOS ALUMNOS, A TRAVÉS DEL JUEGO, PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SU CONOCIMIENTO.

No. DE SESIONES TOTALES: 10

No. DE SESIÓN	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO ESPECÍFICO	COMPETENCIA	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
10	Conocer medidas preventivas mediante el semáforo	Promover la independencia y la responsabilidad en el salón de clases, respetar reglas y formar hábitos.	Adquiere gradualmente mayor autonomía.	La educadora cuestiona a los niños si conocen como funciona el semáforo. Después les pregunta si les gustaría jugar al semáforo. Se coloca el semáforo al frente del salón, o en cualquier lugar visible para los niños, se comenta el uso del semáforo en la calle, sus características, y quiénes y en qué casos <i>se puede pasar el semáforo cuando está en rojo</i>. Se establecen indicaciones para el grupo. Verde: Se Indica que la actividad es flexible y el alumno puede salir del salón, no importa si no pide permiso. Amarillo: Indica que es una actividad en proceso, individual o grupal, y que en cuanto termine pueden salir al lunch, o jugar, guardando los útiles y dejando limpio el lugar. Rojo: Indica que la actividad es muy importante y es necesario permanecer en el lugar hasta terminar la actividad. Al finalizar la actividad se preguntará a los niños como se sintieron y que aprendizajes obtuvieron.	Fomy Corrugado Pegamento Salón de clases	Los criterios del yo. Sensibilidad social. Conocimiento interpersonal. Simbolización. Percepción de otros roles. Conocimiento interpersonal.	Jackie Silberg. <u>Juegos para la Estimación temprana.</u> Editorial, selector. Pág. 88

3.4.2. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y EL SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Los mecanismos que se pretenden evaluar son: La planificación educativa ya que es un recurso indispensable para un trabajo docente eficaz, que permite a la educadora establecer los propósitos educativos que pretende y las formas organizativas adecuadas, para la enseñanza.

Otro de los puntos importantes es, los contenidos, ya que son una de las condiciones principales que los docentes debemos ejercer, mediante una acción educativa conociéndolos y dominándolos para el nivel educativo en que prestamos nuestros servicios profesionales.

Ello es así porque la labor docente exige más que la aplicación de programas y secuencias didácticas preestablecidas, una gran capacidad creativa para reconocer las características individuales de los alumnos son, sus logros educativos.

3.5. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con la puesta en marcha de las actividades se espera, que los alumnos puedan desarrollar su:

- Creatividad
- socialización
- Imaginación
- Capacidad de observación
- Capacidad de escuchar, sentir y percibir
- Capacidad de vincular sus emociones con el aprendizaje cotidiano

- Capacidad para hacer distinciones
- Capacidad de usar el cuerpo para expresar ideas y sentimientos
- Percepción del mundo en forma visual y espacial
- Capacidad de representar pictóricamente imágenes
- Capacidad para usar la palabra en forma adecuada
- Capacidad para relacionar símbolos con fenómenos reales
- Capacidad para descubrir tonos, ritmos y compás
- Capacidad para percibir y discriminar formas musicales

CONCLUSIONES.

En conclusión, se puede destacar que, definitivamente, el papel que juega el preescolar en el desarrollo cognitivo del niño es importante y, por ende, imprescindible ya que a esta edad el pequeño es formado y educado no solamente por la interacción de la familia y su comunidad, sino también por las actividades que realiza dentro de la institución, donde los estímulos, normas, valores y recursos forman parte de su desarrollo integral.

Es cierto que los conocimientos son necesarios, pero, con el ritmo del mundo actual tiene mucho más sentido que se ayude al niño a aumentar las habilidades y destrezas que necesita para desempeñarse efectivamente en cualquier situación que se le pueda presentar.

Tomando en cuenta los principios pedagógicos investigados, el objetivo principal del preescolar, es el de capacitar a cada niño, durante sus primeros años de escuela, a ser un participante activo y autónomo de su propio aprendizaje. Para ello, es necesario que el pequeño posea una imagen positiva de sí mismo, como persona y como sujeto que aprende y que forma parte de una sociedad; en función de sus capacidades y habilidades. La madurez del niño se percibe en términos de su funcionamiento intelectual, la fuerza de su confianza en sí mismo, su iniciativa, su creatividad y su capacidad de relacionarse con los otros, lo que le permitirá participar en la vida social, política y económica de su país.

BIBLIOGRAFÍA.

L. S. Vygotski. El papel del juego en el desarrollo del niño, en: El desarrollo de los Procesos Psicológicos superiores. Cap. VII. Buenos Aires, Ed. Grijalbo, año. 1998. Pág. 79

BRIANT J, Cratty. Juegos escolares que desarrollan la conducta. Trad. Por Beatriz Romero. Colombia, año 2001.

MONTES AYALA, Mónica y CASTRO GARCÍA, María Auxilio. Juegos Para Niños con necesidades educativas especiales. México. 2005. Editorial Pax.

DE ANGÉLICA SÁTIRO, Puig Irene. Jugar a pensar: Recursos para aprender a pensar en Educación Infantil. España. Editorial Eumo-Octaedro, año 2000.

LÓPEZ GIL, Miguel Ángel. 500 Dinámicas grupales. Puebla, Pue. Editorial. Gil Editores.

IGLESIAS IGLESIAS, Rosa Ma. Propuestas didácticas para el desarrollo de competencias a la luz del nuevo currículum del preescolar. México, D. F. Editorial trillas, año 2005.

SILBERG, Jackie. Juegos para la Estimulación temprana. Editorial, selector.

RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ, Leopoldo F. Programas de estudio 2009, México, D. F. Segunda edición,

SEP. Programa de Educación Preescolar 2004, México, D.F., 2004.

CANDA MORENO, Fernando. Diccionario de Pedagogía y Psicología. Madrid España. Cultural, S. A.

ZABALA LAIA ARNAU, Antoni. Cómo aprender y enseñar competencias. Editorial. Graó.