

320823
9
2ej



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO

PLANTEL TLALPAN

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

**CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**EL JUEGO COMO TÉCNICA DIDÁCTICA
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLÉS EN EL NIVEL DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR PREPRIMARIA**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

T E S I S

QUE PRESENTAN

EVA LUZ HERMIDA GONZÁLEZ

MIRZA MÓNICA QUINTERO OLEA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

ASESOR DE TESIS: LIC. ANA GRACIELA FERNÁNDEZ LOMELÍN

M É X I C O . D . F . 1 9 9 2



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

I N D I C E

INTRODUCCION

Pág.

CAPITULO I

CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN LA EDAD PREESCOLAR.

- | | |
|-----------------------------|----|
| 1.1. Desarrollo Físico. | 2 |
| 1.2. Desarrollo Psicomotor. | 4 |
| 1.3. Desarrollo Cognitivo. | 5 |
| 1.4. Desarrollo Social. | 10 |

CAPITULO II

LA EDUCACION PREESCOLAR.

- | | |
|--|----|
| 2.1. Generalidades. | 15 |
| 2.2. La Educación Preescolar Tradicional. | 21 |
| 2.3. La Educación Preescolar Activa. | 24 |
| 2.4. Importancia de las características del niño en la Educación Preescolar. | 30 |

CAPITULO III

EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

- | | |
|---|----|
| 3.1. Concepto de Aprendizaje. | 33 |
| 3.2. Aprendizaje Activo. | 35 |
| 3.3. Aprendizaje del niño en la etapa preescolar. | 38 |
| 3.4. Qué aprende el niño en la edad preescolar | 46 |

CAPITULO IV

EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

- | | |
|--|--|
| 4.1. Antecedentes e importancia del juego en la Educa- | |
|--|--|

ción Preescolar. 55

4.2. Fines y uso didáctico del juego en la Educación Preescolar. 67

4.3. El aprendizaje escolar por medio del juego. 71

CAPITULO V

EL LENGUAJE EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

5.1. Importancia y Desarrollo del Lenguaje en la edad preescolar. 76

5.2. El proceso de enseñanza-aprendizaje del Lenguaje en la Educación Preescolar. 84

5.3. Importancia del aprendizaje de un segundo idioma en el nivel de Educación Preescolar. 88

5.4. El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel preescolar preprimaria. 91

5.4.1. Objetivos del Programa de Inglés de Preprimaria. 92

5.4.2. Actividades del Programa de Inglés de Preprimaria. 94

5.4.3. Materiales. 95

5.4.4. Técnicas didácticas utilizadas en el Programa de Inglés de Preprimaria. 96

5.4.5. Evaluación. 96

CAPITULO VI

PROPUESTA Y VALIDACION DEL JUEGO COMO TECNICA DIDACTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN EL NIVEL PREESCOLAR PREPRIMARIA DEL COLEGIO AMERICANO MONTEBELLO.

6.1. Justificación y Planteamiento del Problema.	101
6.2. Objetivos.	104
6.3. Hipótesis y Variables.	105
6.4. Metodología.	106
6.4.1. Población y muestra.	109
6.4.2. Procedimientos.	109
6.5. Análisis e interpretación de resultados.	111
CONCLUSIONES	121
SUGERENCIAS	126
BIBLIOGRAFIA	129
ANEXOS	133



INTRODUCCION

El desarrollo económico y tecnológico que ha caracterizado a nuestro país, desde hace varias décadas, exige a sus habitantes una formación educativa de tipo bilingüe, que le permita ampliar su horizonte cultural, social y profesional, y algunas veces, económico.

Este segundo idioma al que se le reconoce en nuestra sociedad, es el inglés. La necesidad de este aprendizaje bilingüe, ha sido considerada por las instituciones educativas en nuestro país; y en las entidades privadas de este tipo, introducen dicha formación desde la etapa preescolar, ya que los primeros años de vida escolar del individuo, resultan ideales para el inicio de un aprendizaje, que se desarrollará y permanecerá toda su vida.

Por otro lado; debido a que el niño de preescolar, comparte sus intereses y necesidades socioafectivas a través del juego; resulta éste una excelente herramienta para inducir al educando a adquirir cierto conocimiento. Es decir, por medio del juego, es más factible que el niño adquiera un conocimiento dado, ya que éste se integrará al conjunto de intereses y necesidades que el educando posee y comparte.

Así, el juego puede ser un medio útil y eficaz, en la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar, ya que de manera atractiva y amena, se logrará la aceptación y el aprendizaje de un segundo idioma.

El presente estudio analiza y hace válida la anterior apreciación, realizando para ello, una investigación de tipo documental en su inicio -mediante una recopilación bibliográfica de las diferentes teorías que sustentan el marco teórico de esta investigación-, y posteriormente una de campo, y de tipo experimental para validar la propuesta.

El capítulo I, se refiere al estudio del desarrollo físico, psicomotriz, cognitivo y social del niño preescolar, ya que el análisis de dichos elementos, resulta indispensable para comprender el contexto en el que se desarrolla a esta edad.

Continuando con el análisis del contexto del preescolar, el capítulo II realiza un estudio de los tipos de educación que pueden formar al niño: la educación preescolar tradicional y la educación preescolar activa, considerando además, la influencia que ejercen las características físicas, psicomotrices, cognitivas y sociales del preescolar, en su educación.

Un análisis del aprendizaje del niño en edad preescolar, es realizado en el capítulo III, en el cual se define cómo y qué aprende el niño en esta etapa, a partir de las características de un aprendizaje activo.

Como se menciona anteriormente, el juego puede ser un excelente medio para lograr un aprendizaje; por ello, en el capítulo IV, se señalan sus antecedentes, fines e importancia; así como su

utilización didáctica dentro del aprendizaje escolar. En este caso, el juego es considerado como herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso del idioma inglés.

En edad preescolar, el niño se encuentra en plena etapa de interés, por explicar el significado de las palabras, es por ello que el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, debe considerar la importancia del desarrollo del lenguaje del niño, así como la adquisición de un segundo idioma. En el capítulo V, se analiza dicho fenómeno, resaltando la importancia que tiene el aprendizaje del idioma inglés, justo en edad preescolar.

El sexto y último apartado de este estudio, se refiere al terreno de la investigación, y propone una serie de juegos, para el aprendizaje de ciertos temas del programa básico de inglés del nivel preprimaria, concretando así una propuesta, que intenta dar un paso adelante, en la preocupación por educar acertada e integralmente, al individuo en nuestro país.

Finalmente se presenta la sección de conclusiones y sugerencias derivadas de los resultados obtenidos de la validación de la propuesta.

Se espera que ésta sea una aportación que ayude a mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niveles de educación preescolar, así como punto de partida en nuevas líneas de investigación en esta área.

CAPÍTULO I

**CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO
EN EDAD PREESCOLAR**

Se considera importante el desarrollo de este capítulo ya que por medio de este se podrá tomar como punto de partida los aspectos que el niño ha desarrollado hasta esta edad y los que desarrollará poco a poco.

El niño en esta edad (5-6 años), presenta grandes desarrollos físicos, cognoscitivos y sociales que prevalecen durante toda su vida, es decir, que en esta etapa adquiere las principales vivencias que aprenderá, repetirá, aplicará y perfeccionará a lo largo de sus experiencias personales.

Por lo tanto, la estimulación y atención de las personas que lo rodean (familia, compañeros, maestros, etc.) favorecen su desarrollo en todos los aspectos aquí mencionados (físico, psicomotriz, cognitivo, social). Y si por el contrario no se percibe o da esta estimulación y atención, los sentimientos de inseguridad e inferioridad se manifestarán en timidez, miedo, etc.

El niño desde que nace hasta que llega a la edad adulta es un ser individualizado destinado a crecer y desarrollarse física, intelectual, afectiva y socialmente.

1.1. DESARROLLO FISICO

En los años preescolares, 3 a 6 años de edad cronológica, el

crecimiento de las partes del cuerpo continúa, aunque un poco más lento que cuando bebés. Los brazos, piernas, tronco y pies crecerán rápidamente a comparación de la cabeza. Su cabeza es todavía un poco grande, pero el cuerpo tiene más proporción.

A los cinco años, el niño preescolar habrá alcanzado un peso aproximado de 17kg., aumentan alrededor de 14cm. de estatura en el transcurso de este año. Generalmente las niñas suelen ser más altas y pesadas, aunque los niños logran alcanzar un promedio similar. A esta edad, el abdomen se va alargando y aplanando de manera que los músculos abdominales adquieren una mayor fuerza para que el niño pueda sentarse, pararse, acostarse, etc. sin apoyar las manos.

Es en esta etapa cuando el sistema nervioso, el sistema muscular y el sistema esquelético llegan a alcanzar un grado mayor de madurez. Los huesos se hacen mas fuertes y continúa su crecimiento. Ya en esta edad, su primera dentición esta completa, pero es aquí donde muchas veces comienzan los problemas dentales.

En cuanto a los músculos, los grandes se desarrollan más que los finos, es por ésto que el niño preescolar tiene una mayor facilidad en los movimientos gruesos que en los finos. El sistema muscular en esta etapa tiene una triple función: de movientos voluntarios, actitudes faciales y de equilibrio corporal.

En cuanto al desarrollo sensorial, la visión binocular y percepción de profundidad se establece automáticamente durante estos años preescolares, siendo de gran importancia su cuidado y vigilancia. El desarrollo auditivo es un medio primordial para el desarrollo del preescolar, ya que por medio de éste se relaciona con el mundo exterior, siendo fundamental en la formación del lenguaje, teniendo un gran desarrollo en esta etapa, y así en los otros tres sentidos como el olfato, el gusto y el tacto.

1.2. DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo de la psicomotricidad del preescolar es también de gran importancia para su aprendizaje. Durante estos años, los progresos motrices prevalecen en el dominio de la cabeza, posteriormente tronco, brazos y piernas, es decir, de los músculos grandes a los pequeños. De aquí que el niño irá desarrollando primero los movimientos gruesos y bruscos, y después movimientos más detallados y finos.

Es a esta edad, donde se logran grandes avances en la coordinación viso-motora y de movimientos finos, por lo que el inicio de su aprendizaje en preescritura se propiciará en este momento. el niño preescolar todavía no dominará en su totalidad la coordinación ojo-mano, ni el sentido del ritmo, ni sus movimientos

finos, sin embargo, su desarrollo psicomotor se verá más hábil y completos que en años anteriores.

A continuación se mencionarán algunas de las habilidades psicomotoras que el niño es capaz de realizar a esta edad:

* Habilidades psicomotrices finas:

- dibujar, cortar, trazar, ensartar, manipular, abotonar, desabotonar, vestirse.

* Habilidades psicomotrices gruesas:

- correr, saltar, saltar sobre barreras, bajar escaleras alternando pies, subir escaleras, lanzar, brincar alternando pies, atrapar con ambas manos, golpear, rebotar, trepar.

(CORBIN, C., 1973).

1.3. DESARROLLO COGNITIVO

A esta edad el niño ya ha adquirido la habilidad de representar mentalmente, de dirigir sus acciones y experiencias y de comunicarse verbalmente con otros, como consecuencia del desarrollo intelectual que ha alcanzado.

Según Piaget, la inteligencia del niño preescolar se encuentra en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, caracterizándose por el pensamiento egocéntrico y simbólico del niño entre los cuatro y siete años de edad.

Intelectualmente, desarrollan la habilidad para utilizar símbolos, para evocar objetos o hechos ausentes, para pensar y actuar y para manejar conceptos de tiempo y espacio, aunque difícilmente llegan a separar completamente lo real de lo irreal. El niño preescolar trata a los objetos como símbolo de algo distinto de lo que son, y en algunos casos les atribuyen características de animación y movimiento, incluso mágicas, a estos objetos.

Aquí se observa la función simbólica, cuando los niños por "imitación diferida" forman una representación mental de un objeto o hecho, y más tarde cuando ya no lo ven imitan la actividad. De aquí surge lo que Piaget denomina "juego simbólico", cuando el niño hace que un objeto signifique alguna cosa. Así mismo, en esta etapa utilizan el lenguaje para indicar cosas o hechos ausentes; por lo tanto el lenguaje tiene un carácter simbólico.

El uso de las imágenes visuales también es un proceso importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas del preescolar, de representación y solución de problemas lógicos, y posteriormente para el desarrollo del lenguaje.

Durante esta etapa, aprenden a manejar conceptos de causalidad y juicio, la habilidad de comparar objetos con una o más dimensiones, es decir, más corto, más largo, más liviano, etc. Para la clasificación de objetos por su color, forma o tamaño en categorías.

Piaget considera a los niños como seres activos, permanentemente constructivos, capaces de entenderse a sí mismos y a su mundo, cada vez más organizados, más objetivos y más hábiles para manejar abstracciones a diferencia de A. Gessel, quien opina que los procesos intelectuales del preescolar son incipientes y rudimentarios. (GESSEL, A., 1948)

Diversos autores coinciden en que el desarrollo de la inteligencia infantil supone un proceso acumulativo cada vez más complejo, en el que las nuevas experiencias se insertan en los esquemas que ya posee el niño, para acomodarlos a esta experiencia, hacia un estado de equilibrio y el logro de una adaptación (PIAGET, 1952). Este proceso cognitivo será más complejo a medida que el niño es mayor.

La concepción de espacio y tiempo del preescolar no es objetiva, es decir, no puede entender el punto de vista de otra persona sólo el de él mismo. Como consecuencia de este pensamiento egocéntrico, el niño no puede realizar una diferenciación conceptual, al no comprender la relación que existe entre diferentes clases. No organiza por conceptos ni reglas rígidas, no logra un razonamiento deductivo, sino de lo singular a lo singular, sin pasar por lo general, lo que Piaget denomina la yuxtaposición (PIAGET, 1952).

El niño es inconsciente del pensamiento frente a sí mismo, es decir, no reflexiona hacia su interior, sólo hacia el exterior,

como efecto directo de este pensamiento egocéntrico.

Según Decroly, establece que intelectualmente el niño considera primero el conjunto de cosas y posteriormente los detalles. Este proceso lo denomina "GLOBALIZACION". Piaget coincide con este proceso y lo llama "SINCRETISMO", el cual consiste en el pensamiento o percepción de la realidad por medio de esquemas globales. Piaget señala que el niño percibe la figura como un todo, es decir, globalmente, posteriormente percibe las partes pero no capta la relación. En contraposición Wallon señala que para el niño no existe el todo, sólo las partes, por lo tanto, su percepción es particular y no global.

Retomando a Decroly, este señala que las necesidades del niño se generan del surgimiento de su interés, por lo tanto el educador debe investigar las necesidades esenciales del alumno como punto de partida en la motivación para el aprendizaje. El niño actúa de acuerdo a su interés en relación a sus necesidades y su motivación.

Decroly, estudia la actividad espontánea de los niños, derivando de esta los "centros de interés". Estos centros están diseñados para que los niños puedan profundizar en sus conocimientos iniciales, aumentando su comprensión.

Estos centros de interés, según Decroly, se desarrollan a partir

de cuatro necesidades básicas, integrando a su vez cuatro centros:

- Necesidad de alimentación
- Necesidad de luchar contra la intemperie
- Necesidad de defenderse contra peligros y enemigos
- Necesidad de actuar, trabajar, de descansar, de divertirse y desarrollarse.

Cada uno de estos centros se relacionan con el conocimiento de:

- el niño y su organismo
- el niño y los animales
- el niño y el medio inanimado
- el niño y los vegetales
- el niño y el medio humano.

En cada fase, de los centros, se hace uso de la observación, la asociación en el espacio y tiempo, y la expresión concreta y abstracta. Para Decroly, la observación es la base para todos los ejercicios, como punto de partida para todas las actividades intelectuales del niño.

Por lo anteriormente mencionado, los centros de interés tienen un alto valor didáctico, ya que permiten al niño pasar de sus necesidades primarias al conocimiento.

Por lo tanto, se considera necesario estimular la atención, la imaginación y la observación a través de ejercicios activos para el desarrollo de las capacidades intelectuales.

1.4. DESARROLLO SOCIAL

A los cinco años de edad, surge la necesidad social en el niño, ya que poco a poco aprenderá que la convivencia y cooperación con los demás es indispensable para su propio desarrollo. Es ahora cuando está preparado para entrar en contacto con las demás personas con apertura y naturalidad.

Tienden a ser amistosos con los niños de su misma edad y sexo, y que participan en actividades semejantes. La amistad con otros niños es de gran importancia en sus vidas ya que las relaciones más significativas se establecen entre compañeros y la amistad influye hasta la niñez media.

Selman y Selman (1979), señalan en su teoría evolutiva de la amistad que el niño a esta edad se encuentra en el primer estadio de "ayuda unilateral", en el cual una "buena amistad", es aquella en la cual su amigo hace lo que el niño quiere que haga.

Erikson, E. (1963), señala en su teoría evolutiva que ahora el niño ya ha pasado por una etapa en donde el sentimiento de confianza con su medio se ha desarrollado, comienza a desarrollar su independencia y su propia autonomía. El niño adquiere "iniciativa" para hacer cosas nuevas por sí mismo y empieza a

practicar roles que representará después en su vida adulta.

En esta etapa, según Erikson, el conflicto básico se produce entre la "iniciativa" que los capacita para planear y llevar a cabo actividades y la "culpa" por lo que desean hacer.

El niño deberá aprender a equilibrar estos aspectos para desarrollar su sentido de responsabilidad, y seguir manteniendo su autonomía, y al mismo tiempo poder disfrutar de las actividades que realiza.

Con el desarrollo de la autonomía y la iniciativa se van disvinculando de sus padres hacia una identificación con ellos; lo que Erikson señala como el "proceso de identificación", en el cual el niño imita las acciones de otros y adquiere muchas de sus características personales, es decir, se identifican con modelos adultos y desarrollan comportamientos sexuales apropiados, constituyendo así un importante factor de desarrollo en esta etapa. Por lo tanto esta situación afectiva es de gran importancia para su vida adulta, ya que de la manera como haya resuelto su crisis, dependerá su comportamiento futuro.

Para Cousinet, R. (1972), el niño al ingresar a la escuela, en este caso al nivel preescolar, se encuentra con que tiene que aprender a convivir con un grupo numeroso de compañeros de los cuales tendrá que identificarlos en primer lugar por su fisonomía

y nombre, posteriormente y poco a poco, a identificarlos por la personalidad que han proyectado en el grupo.

La necesidad de socialización en la etapa preescolar se da poco a poco ya que el niño se adapta al grupo, pero aún sin aceptar a sus miembros quienes son simplemente individuos o compañeros, son solamente elementos del grupo, a lo que Cousinet considera como a un ser social no socializado.

La socialización es una necesidad esencial del niño y esta conlleva un aprendizaje como en cualquier otro aspecto. En el proceso de socialización del niño destacan la espontaneidad y actividad del mismo, los cuales se manifiestan en los juegos colectivos de la infancia.

Cousinet señala que la principal forma de socialización del niño es por medio del juego, ya que este permite la representación de distintos roles aunque sencillos y simbólicos.

Se observa la importancia del juego en el desarrollo del niño, en la formación de su personalidad y en su socialización.

De igual forma, la imitación es importante ya que cede paso al proceso de socialización, al imitar el niño actitudes las cuales observa de las personas que le rodean.

Para A. Gessel (1948), el niño entra en una fase donde trata de lograr un equilibrio consigo mismo y con el medio ambiente.

En este periodo se presenta el llamado por Gesell "juego paralelo", el cual consiste en que dos o más niños juegan al lado de otros pero aún no alcanzan a comprender que con dos actividades semejantes se puede constituir una actividad en común, esto se da como consecuencia de la experiencia, madurez y de los fracasos sucesivos, a no intervenir en la actividad de los demás. Por lo que se recomienda no apresurar este desarrollo, sino organizar actividades o juegos grupales en los que participen los niños con gran entusiasmo a partir de los cinco años.

CAPÍTULO

LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL

2.1. GENERALIDADES

En el presente capítulo, se resaltarán la importancia de la Educación Preescolar como el primer escalón de la formación escolarizada del niño, que se encuentra en una etapa reelevantada para su desarrollo.

Los fines de la Educación Preescolar serán la base sobre la que se continuarán posteriormente los del siguiente nivel de Educación Primaria. Su objetivo primordial debe centrarse en el propiciar el desarrollo integral de la personalidad del niño, como fundamento esencial para sus aprendizajes posteriores.

Este nivel educativo, trata de brindar a los niños entre cinco y seis años una atención pedagógica acorde a las características propias de la edad. Sus principales objetivos serán el ayudarle al niño a tomar conciencia del yo, fomentar el descubrimiento y conocimiento del mundo que le rodea, desarrollar su capacidad afectiva y al mismo tiempo, estimular la observación, reflexión y análisis. Es decir, la meta esencial de la educación preescolar debe ser el desarrollar las capacidades y posibilidades del niño en esta etapa. Dichos objetivos se desarrollarán a partir de diferentes actividades como "juegos, actividades de lenguaje, expresión rítmica y plástica, observación, ejercicios lógicos y prenuméricos, actividades que fomenten la participación social y actitudes morales, etc." (GARCIA, M., 1989 p.59)

Teorías como las de Gesell, Wallon, Piaget entre otros, aportan importantes fundamentos pedagógicos a la educación preescolar al señalar la forma en que se constituye el pensamiento desde los primeros conocimientos del niño en relación con el medio que lo rodea, y así explicar el desarrollo de su personalidad a partir de la experiencias tempranas de su vida.

El nivel de educación preescolar debe caracterizarse por ser un medio que favorezca las relaciones del preescolar con los otros niños, que respete su desarrollo individual, tanto en lo psicomotor, como en lo cognitivo y que facilite su participación gradual en la vida social.

La Educación Preescolar en nuestro país, no es de carácter obligatorio, ni sus estudios requieren de una validez oficial; por lo tanto se encuentran una gran diversidad de instituciones dedicadas a la enseñanza de este nivel educativo, tales como:

- Centros de educación inicial
- Jardines oficiales de niños
- Guarderías
- Centros de desarrollo infantil
- Escuelas particulares activas o tradicionales.

Los planteles de educación preescolar pueden ser privados u oficiales; los oficiales están administrados por el Gobierno Federal a través de la Secretaría de Educación Pública, donde los

servicios son gratuitos, además de gozar del beneficio diario de desayunos escolares en apoyo del DIF (Desarrollo Integral de la Familia).

De acuerdo a la edad que tenga el niño al ingresar al plantel en el mes de septiembre, se integra al primer, segundo o tercer grado de jardín de niños, tomando como base la siguiente tabla:

EDAD	GRADO PREESCOLAR
De 4 años a 4 años 5 meses	Primer grado
De 4 años 6 meses a 4 años 11 meses	Segundo grado
De 5 años a 5 años 11 meses	Tercer grado

Las instituciones particulares son administradas y sostenidas por la iniciativa privada, donde se deben cubrir ciertas cuotas y colegiaturas para la atención del alumno. Dentro de éstas se encuentran las de instrucción bilingüe, conocidas generalmente como "kinder".

Las escuelas preescolares particulares están integradas en tres grados para niños entre los tres y seis años de edad, tomando como base la edad que tenga el niño en el mes de septiembre, según la siguiente tabla:

EDAD	GRADO PREESCOLAR
De 3 años a 4 años	1º de Kinder

De 4 años a 5 años

2º de Kinder

De 5 años a 6 años

3º (Preprimaria)

Existe una diferencia en la adquisición del aprendizaje de la lecto-escritura en el último grado de preescolar para las escuelas administradas por el gobierno federal y las de iniciativa privada; en la primera no se permite la enseñanza de la lecto-escritura, mientras que en la segunda sí se lleva a cabo este proceso teniendo como objetivo final del curso la adquisición de este.

A pesar de la diversidad de enfoques, planes y programas, la educación preescolar es determinante en la formación del niño, y facilita el aprendizaje en su vida escolar.

Los programas , los instrumentos didácticos y la práctica cotidiana del educador en la educación preescolar, permiten aportar alternativas, enfoques y enriquecimientos para el conocimiento del niño y del proceso e-a.

Los educadores en su labor docente se han preocupado de organizar las actividades y organizar las actividades de aprendizaje para los niños cuidando todo aquello que es externo a niño mismo.

Para Gesell (1948), es importante la comprensión del niño en esta etapa preescolar, ya que si se lleva a cabo de una manera

adecuada, será de gran avance para el medio social en el que se desenvuelve. "Se vuelve más interesante y productiva no si se dirige la atención a las aptitudes, sino a los procesos de organización del crecimiento" (GESELL, 1948, p.38).

Este señala la gran importancia que tiene la protección adecuada del niño preescolar, la cual exige una continua vigilancia en la que sólo se podrá lograr con la coordinación de la atención médica la orientación de los padres y la enseñanza especial impartida en los centros de salud y de orientación. También son esenciales para Gesell las condiciones ambientales óptimas para el preescolar.

El Programa de Educación Preescolar (SEP, 1981), propone en sus contenidos un contexto de situaciones reales inmediatas que ocurren en la vida diaria del niño y que despiertan su curiosidad e interés. Estos se organizan en diez unidades que corresponden al núcleo organizador "el niño y su entorno". Cada unidad trata de un aspecto de la realidad del niño: el vestido, el trabajo, la alimentación, etc.

Las actividades estarán relacionadas con el tema que se trate y orientadas según los "ejes de desarrollo: socio-afectivo, función simbólica, preoperaciones lógico-matemáticas, construcción de operaciones infralógicas (tiempo y espacio)" (Programa de Educación Preescolar SEP, 1981). A su vez, en estas actividades se utilizan materiales que despiertan la curiosidad del niño hacia la solución

de diversos problemas.

Se presentan en dicho programa cuatro grandes grupos de actividades que responden a aspectos esenciales en el desarrollo del niño, y que se refieren principalmente a la función simbólica:

- Actividades de Expresión Gráfico-Plástica
- Actividades de Dramatización
- Actividades para el Desarrollo del Lenguaje Oral
- Actividades para el inicio de la Lecto-Escritura

Para las actividades de expresión gráfico-plástica algunas de las técnicas que se utilizan son: dibujo, acuarelas, collage y construcción principalmente; en las actividades de dramatización: juego simbólico, dramatización libre, títeres, etc.; en las actividades para el desarrollo del lenguaje oral: diálogos, relatos, adivinanzas, cuentos, historias, conversaciones, descripciones, preguntas, etc.; para las actividades de inicio de la lecto-escritura: identificación y comparación de palabras, rimas, clasificación de letras, copiar su nombre, etc.; en cuanto a la estructura de tiempo y espacio, se referirá a las siguientes actividades: juegos de desplazamiento, tradicionales y cíclicos, laberintos, rompecabezas, actividades de construcción, medición del tiempo a través de imágenes visuales, actividades de música y movimiento, y actividades cotidianas (aseo, higiene, etc.).

2.2. LA EDUCACION PREESCOLAR TRADICIONAL

La didáctica de la escuela tradicional se caracteriza por ser una "enseñanza intuitiva" (AEBLI, H., 1987), basada en la corriente psicológica sensual-empirista. Este tipo de enseñanza tiene la característica de ofrecer al alumno elementos sensibles a la percepción y la observación del mismo. Afirma que todo conocimiento se genera de lo particular a lo general, de lo concreto a lo abstracto. El origen de las ideas es la experiencia sensible, es decir, todo conocimiento pasa primero a través de los sentidos, de imágenes mentales; el alumno "recibe" nociones o conceptos "de afuera" por comparación y abstracción, por lo tanto, el alumno tiene una función pasiva en su adquisición; su aprendizaje se determinará según la capacidad del sujeto de recibir impresiones y la aptitud para extraer los elementos comunes de las diferentes imágenes, lo que se refiere a su facultad de abstracción.

Sin embargo, para la escuela tradicional, también será necesario someter el elemento sensible a una "actividad" para lograr la formación de una noción; de aquí la incongruencia entre las técnicas didácticas de la educación tradicional con dicha teoría. Esta utiliza una actividad mínima y por lo tanto trae como consecuencia el escaso interés de los niños por el tema presentado, asimila difícilmente y apenas retiene.

La enseñanza tradicional se limita a presentar los objetos y las operaciones por medio de "demostraciones", donde el alumno es solo un "espectador". Su concepto de aprendizaje se limita a considerar tal proceso como simplemente "tomar una copia" de la exposición del maestro. Al mismo tiempo, el conocimiento será segmentado en una serie de ideas enseñadas una por una, cuya apreciación únicamente se valorará en términos de cantidad de información retenida.

Los resultados de esta enseñanza generalmente son de fracaso en alumnos de regulares a poco dotados, ya que este tipo de enseñanza forma en el niño hábitos intelectuales rígidos, puesto que el razonamiento siempre se formula del mismo modo, con ilustraciones y ejemplos siempre semejantes, siempre ideas en el mismo orden. Por lo tanto, "la enseñanza tradicional, al aislar lo que debería ser relacionado, impide al niño comprender y le obliga a recurrir a la memorización de fórmulas verbales" (AEBLI, H., 1987).

Al hablar de las características de la didáctica tradicional, se puede señalar que esta se dirige en términos de reglas de enseñanza, la clase estará formada por un grupo de individuos indiferenciados, donde el profesor "da" y el alumno "toma" la lección, el profesor será el único que posee el conocimiento y se designa como el centro transmisor de ellos con autoritarismo, los programas educativos son un fin en sí mismo que deben ser cumplidos por el alumno.

El alumno es considerado como un objeto de acción del profesor, un receptor pasivo sin conocimiento alguno. Así mismo, éste, es sujeto de una despersonalización al designarlo con un número o nota en su boleta de calificaciones.

En cuanto a la interrelación entre la clase, la disciplina es confundida con la inmovilidad, el silencio, obediencia y represión. Generalmente las aulas serán colectivas, pero predomina el individualismo y la competencia en la acción.

Los métodos de enseñanza de la escuela tradicional son por naturaleza pasivos, ya que la presentación de la materia está basada en la repetición, en la memorización e imitación. Estos métodos son el expositivo, el intuitivo y el interrogativo, caracterizados por ser verbalistas, rígidos y repetitivos.

Los métodos tradicionales de enseñanza, parten de la idea de que el niño es un hombre en miniatura, con el fin de identificarlo lo más rápidamente posible con los modelos adultos, sin considerar las características propias del desarrollo integral del niño.

Por otro lado, si la función de la educación es desarrollar plenamente a personalidad humana, la función educativa de las instituciones formales no va de acuerdo con este desarrollo, ya que los niños crecen bajo la influencia de personas que tratan de perpetuar cierto tipo de valores, opiniones, mandatos, etc.

La escuela transmite a cada nueva generación sólo una serie de conocimientos acumulativos. Por lo tanto, no se percibe una congruencia entre los métodos educativos tradicionales y el "pleno desarrollo" característico de nuestra sociedad callada y sumisa.

2.3. LA EDUCACION PREESCOLAR ACTIVA.

Los métodos activos, consideran a la infancia como una fase del proceso general de desenvolvimiento del hombre y al niño como a un ser funcionalmente idéntico al adulto, pero diferente en sus contenidos, intereses y estructuras; por lo que el fin de la escuela activa será intentar conducir y orientar al niño para que aprenda por un proceso natural y continuo, sin importarle la suma de conocimientos adquiridos, sino la manera como los adquiere y maneja.

Dewey, J. (1909), considera al hombre como un ser activo, el cual interviene sobre los fenómenos y su medio a través de la "acción creadora". Sus funciones mentales son "instrumentos" de la acción del sujeto para su adaptación al medio. Afirma que para el niño, la acción predomina sobre la reflexión, no le interesan las

relaciones entre las cosas, sino los resultados concretos de su acción.

Durante el desarrollo del niño, el elemento cognoscitivo va teniendo mayor importancia para la actividad infantil, por lo tanto, no puede oponerse la acción infantil al pensamiento o conocimiento, ya que este tiene una acción concreta y finalista, práctica.

Los principios didácticos de la educación activa, establecen que todo conocimiento adquirido en la escuela, debe responder a una necesidad o a un problema del contexto que lo rodea, y debe ser sometido a prueba aplicándolo a su realidad.

La didáctica de la escuela activa se caracteriza en términos de una orientación del aprendizaje, con un grupo de individuos con diferentes personalidades y experiencias; donde se efectúan sesiones de estudios con posibilidades de experiencias múltiples y variadas. El profesor será quien dirija el aprendizaje, pero solo como un orientador de las experiencias del pensamiento. En cuanto a los contenidos, estos son considerados solo un medio para el desarrollo de nuevos esquemas de asimilación del alumno.

Así mismo, los métodos activos tienen sus bases psicológicas en la psicología genética, es decir, considera las necesidades e intereses del niño, con la idea de que enseñar es ayudar al alumno a aprender. El alumno será considerado como el centro de la

actividad escolar, siendo un participante dinámico y activo en su aprendizaje. Cada alumno es considerado como un ser individual, que aprende en la medida de sus posibilidades.

La disciplina está basada en el interés y la participación activa del alumno, donde las interacciones sociales están basadas en la responsabilidad y libre aceptación de las reglas sociales.

Los métodos activos como tales se oponen totalmente a todo lo pasivo de los métodos tradicionales, considerando al niño como un ser en desarrollo en el que la actividad espontánea y natural es la condición para su crecimiento físico e intelectual.

Por las características que Piaget menciona acerca del niño preescolar, la práctica educativa debe ir acorde con estas, así como desarrollar formas efectivas para comunicarse con ellos, usando acciones en lugar de palabras, y así ayudarlo a que desarrolle sus ideas de espacio, tiempo, causalidad, cantidad y número.

Para Piaget, los programas demasiado estrictos desequilibran el ritmo de aprendizaje propio del niño. La instrucción formal en el sentido de la presentación de reglas, no lo considera un medio efectivo para enseñar a los niños pequeños, ya que son egocentristas, no actúan conforme a las reglas, y no han coordinado bien su lenguaje y pensamiento; por lo tanto, los materiales educativos deben ser concretos y estar relacionados con la acción.

Sin actividad, dice Piaget, no hay inteligencia; "la educación consiste en formar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral con respeto recíproco hacia los demás" (PIAGET, 1974, p.213).

También destaca que el proceso de formación del ser humano, requiere de un medio social adecuado para llevarse a cabo, por lo que se debe replantear el papel de las instituciones de educación preescolar para que se conviertan en instituciones formativas, que no descuiden el desarrollo intelectual y afectivo del niño, para potenciar las capacidades de sujeto e incertarlo en la sociedad.

A su vez, enfatiza la participación del alumno en el trabajo reflexivo, donde se combinen los aspectos colectivos e individuales. De esta manera, desea que la escuela activa se convierta en un centro de trabajo, donde mediante la libertad del trabajo docente, le permite al niño investigar libremente. Considera al maestro como un conductor del aprendizaje, capaz de animar e interesar al niño en la solución de problemas.

Retomando a Piaget, se consideran como experiencias clave para el aprendizaje activo del preescolar, las siguientes actividades:

- explorar activamente todos los sentidos
- descubrir relaciones por experiencia directa
- manipular, transformar y combinar materiales
- elegir materiales, actividades y objetivos

- adquirir habilidades con herramientas y equipos
- usar los músculos grandes
- encargarse de sus propias necesidades.

Como experiencias clave para el desarrollo de expresiones e ideas:

- reconocer objetos mediante los cinco sentidos
- imitar acciones
- relacionar lugares y objetos con los reales
- desempeñar distintos roles
- elaborar modelos con diferentes materiales tales como barro, plastilina, etc.
- dibujar y pintar

Experiencias clave para el desarrollo del razonamiento lógico:

* Clasificación

- investigar y clasificar cosas
- observar y describir
- usar objetos con formas distintas
- describir diferencias entre objetos
- retener ideas en la mente
- distinguir entre "algunos" y "todos"

* Seriación

- comparar grande y pequeño, pesado y ligero, alto y bajo, claro y oscuro, agudo y grave, ancho y angosto, etc.

- poner cosas en orden y relacionarlas
- * Concepto de número
- comparar número y cantidad: mas-menos, muchos-pocos, etc.
- comparar elementos en un conjunto, igualándolos en correspondencia
- contar objetos y contar de memoria

Experiencias clave para la comprensión del tiempo y del espacio:

* Relaciones espaciales

- armar y desarmar objetos
- rearrreglar objetos y observar las transformaciones (doblar, torcer, estirar, amontonar, etc.)
- observar cosas y lugares desde los diferentes puntos espaciales
- expresar y describir la posición de las cosas (en medio, arriba, abajo, al lado, etc.)
- expresar y describir las distancias relativas (cerca, lejos, junto, etc.)
- expresar y representar el propio cuerpo
- aprender la localización de las cosas del salón de clases, escuela, casa, etc.
- interpretar representaciones de relaciones espaciales mediante pinturas y dibujos
- distinguir y describir formas

* Tiempo

- planear y terminar lo planeado
- describir y representar hechos pasados
- preever sucesos futuros
- iniciar y suspender una acción mediante una señal
- observar, describir y representar un suceso en orden
- expresar y describir diferentes velocidades de movimientos
- hablar de sucesos pasados y futuros (ayer, mañana, etc.)
- comparar periodos de tiempo (corto, largo, nuevo, viejo, etc.)
- usar relojes y calendarios para marcar el tiempo
- observar los cambios de estación

Es importante señalar que todas actividades prescolares deben constituirse teniendo como base las experiencias activas con los objetos. Estas experiencias pueden ampliarse a través del lenguaje y la representación no verbal así como la representación "actuada" de Bruner y los modos de "representación simbólica" de Piaget.

Cada experiencia puede realizarse a través de un diverso número de actividades a lo largo de una variedad de niveles de desarrollo.

2.4. IMPORTANCIA DE LAS CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN LA EDUCACION PREESCOLAR

A lo largo del presente capítulo se ha hecho incapie de la

importancia que tiene el considerar las características físicas, mentales y sociales del niño en esta etapa para el buen funcionamiento de la educación preescolar, sin embargo conviene recalcar y retomar dicho punto en un apartado específico para su mayor comprensión.

Como se dijo anteriormente, los principios pedagógicos de la educación preescolar se apoyan en las especiales características biológicas, psicológicas y sociales de la primera infancia. Si toda educación ha de adaptarse al sujeto educando y a la realidad social que lo envuelve, en la edad preescolar tal adaptación resulta aún más imprescindible, ya que muchos educadores afirman que el impacto recibido en los primeros años deja huella permanente en el niño; por tanto el educador ha de conocer profundamente los principios que rigen el desarrollo y la conducta en ese periodo, a fin de no realizar ninguna acción contra natural.

El conocimiento de las características biológicas, psicológicas y sociales es imprescindible en el proceso de e-a de la educación preescolar, ya que en esta etapa, con mayor motivo que en las siguientes, la educación se ha de adaptar a las necesidades e intereses de los niños, para obtener logros positivos, y ello no es posible sin antes saber como es y como aprende el niño preescolar.

CAPÍTULO III

EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

3.1. CONCEPTO DE APRENDIZAJE

El término aprendizaje surge del latín "apprehendere", que significa: asir, coger, captar.

Para la Didáctica General el aprendizaje es un concepto clave de la pedagogía. Según sus raíces etimológicas y el concepto de aprendizaje para la Pedagogía Tradicional, es considerado como una adquisición de conocimientos memorizados que el alumno "capta" del exterior.

La Pedagogía Nueva extiende su significado, al considerar al aprendizaje como un proceso que abarca la vida entera, no solo las actividades intelectuales, sino también lo que se refiere a destrezas, actitudes, sentimientos, creencias, maneras de actuar, es decir el desarrollo integral del hombre.

Una concepción moderna del aprender reside en una serie de actos dirigidos a adquirir los medio idóneos para resolver dudas y dificultades ante situaciones del medio. (GARCIA, M., 1989).

El aprendizaje es considerado como un proceso en el cual intervienen diferentes factores internos y externos conformando un todo, que es indivisible y cuyas fases están interrelacionadas. Este proceso está también con el desarrollo psíquico, socio-afectivo y físico del niño, que constituye un hecho básico, siendo

este un fenómeno primario en la vida del ser humano.

Existen diferentes conceptos de aprendizaje, "es la capacidad para extraer una consecuencia, de asimilar una enseñanza, constituye el núcleo de la formación de la experiencia y viene dado gradualmente en todos los niveles funcionales y en cada grado de conciencia" (GARCIA, M., 1989, p.55)

Para Piaget el aprendizaje solo puede darse dentro de la estructura cognoscitiva, es decir dentro de las posibilidades del desarrollo. Por lo tanto Piaget llama "desarrollo" al proceso general del aprendizaje, el cual significa "acopio de datos menores que, en un momento dado, el niño puede asimilar o no las estructuras de rango superior" (GONZALEZ, J., 1988, p.16).

Cousinet, R. señala que la vida social del niño también admite un aprendizaje, el cual conviene dejar que se realice sin estorbos ni apresuramientos, es decir, bajo el ritmo propio del niño. (COUSINET, R., 1972).

Según la teoría de aprendizaje del ACTIVISMO, la adquisición de conocimientos, hábitos, destrezas, se aprenderán mediante la propia experiencia. La enseñanza de esta teoría consiste en motivar, orientar y encauzar dicha experiencia; esta enseñanza se convierte en un conjunto sistemático de actividades, ya que el alumno ha de llegar a los contenidos por propia dinámica y actividad. Para

lograr que el educando llegue a esta meta, es necesaria una acción didáctica bien diseñada y sostenida por parte del educador; al mismo tiempo que comprobar lo que se ha asimilado.

3.2. APRENDIZAJE ACTIVO

Se refiere al aprendizaje iniciado por el sujeto, ya que éste es realizado por el propio alumno, en lugar de que solo se le "entregue" o "transmita".

Para los niños en edad preescolar normalmente comprende un componente sensoriomotriz: moverse, escuchar, investigar, sentir, manipular, etc. También se refiere a la creatividad por parte del alumno: formar su teoría de la realidad, a lo que se expresa cuando el niño "inicia" su propio aprendizaje.

A medida que los esquemas sensoriomotrices se van interiorizando, el niño puede cada vez en mayor grado realizar acciones internas. En esta etapa, las acciones son interiorizadas para convertirlas en representaciones en su pensamiento. Se da un aprendizaje en la medida que el niño tome la iniciativa y pueda aplicarlo en el medio que lo rodea cotidianamente.

El proceso del aprendizaje activo se lleva a cabo de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de hechos presentes a hechos lejanos pasados y futuros.

"... para conocer los objetos, el sujeto debe actuar sobre ellos y por lo tanto transformarlos: debe desplazarlos, conectarlos, combinarlos, separarlos y armarlos nuevamente... Desde las acciones sensomotrices más elementales (como empujar y jalar) hasta las operaciones intelectuales más sofisticadas que son acciones interiorizadas efectuadas mentalmente (como reunir, poner en orden, colocar en correspondencia de uno a uno), el conocimiento está constantemente ligado a las acciones u operaciones, es decir, a las transformaciones.

... El conocimiento ... en su origen, no surge de los objetos ni del sujeto, sino de las interacciones -inicialmente intrincadas- entre el sujeto y dichos objetos. Jean Piaget."
(ROHDMAN, M., 1990, p.173).

Para Piaget, el concepto de acción incluye la conducta motora abierta como los procesos mentales internos, es decir, toma al término "acción" para referirse tanto a la actividad mental como a la física. El piensa que estas actividades se encuentran relacionadas, ya que de las operaciones mentales se derivan las acciones sensoriomotrices, las cuales son autoiniciadas y autodirigidas por los alumnos.

El educador, para Piaget, debe ser un apoyador del desarrollo, el cual tendrá como meta primordial promover el aprendizaje activo por parte del niño. La experiencia inmediata y directa del niño con los objetos, las personas y los sucesos son considerados por

Piaget como el aprendizaje activo, como una condición necesaria para la reestructuración cognoscitiva y por supuesto para el desarrollo; es decir, los niños pequeños aprenden conceptos por medio de la actividad autoiniciada. Si en esta actividad, el maestro participa, observa con atención, propiciará que el niño haga suya la experiencia, la cual es positiva para la reestructuración cognoscitiva.

A su vez, los intereses y aptitudes del niño se ejercitarán mejor cuando se concibe el aprendizaje como una combinación de la acción física y mental iniciada por el alumno.

El aprendizaje es decisivo y duradero, según Piaget, en la medida en que es activo y directo, puesto que las experiencias activas y directas involucran los sentidos y el sistema motor.

Al igual que Piaget, Dewey, Montessori, Froebel, y Freinet concuerdan con esta reflexión de actividad en función de un aprendizaje significativo para el niño preescolar, ya que favorecerá el desarrollo integral de sus habilidades y aptitudes.

Así mismo, se entenderá por aprendizaje significativo como la asimilación de datos, valores, habilidades y actitudes, con los que el alumno se siente involucrado.

Al "internalizar" un conocimiento, el alumno encuentra valor e

interés en lo aprendido, y por lo tanto, aprecia y se identifica con esos contenidos o habilidades, haciendo suyo el aprendizaje.

Por lo tanto, el aprendizaje activo, será a su vez significativo para el niño, ya que se involucra y hace suyo los nuevos conocimientos a través de su actividad sobre éstos, los que aplicará funcionalmente a su vida y realidad inmediata como es el juego.

3.3. APRENDIZAJE DEL NIÑO EN LA ETAPA PREESCOLAR

Hacia los cinco años, el niño manifiesta deseos de aprender, su atención se desarrolla a través de numerosos ejercicios; ciertos ejercicios sensoriales han afinado sus percepciones visuales, ejercicios de clasificación, separación, y ordenación ofrecen una primera iniciación al aprendizaje. La facilidad de los niños en desarrollar rápidamente su razonamiento lógico y de establecer nuevas relaciones dependerán de su madurez física, psicológica y social para aprender.

En la Educación Preescolar se les proponen numerosas actividades a través de las cuales hay que descubrir nuevos conocimientos para posteriormente aplicarlos. En este nivel se fomenta un verdadero trabajo intelectual que asegure el desarrollo de la inteligencia sin presiones ni excesos, a través de ejercicios propios de su edad; el

nifio es guiado a buscar, a formular su descubrimiento, a plicar y a inventar otras situaciones.

El interés que muestran los niños manifiesta hasta que punto necesitan aprender; su inteligencia solo quiere actuar y desarrollarse. Sería perjudicial para el aprendizaje impedir el surgimiento de esta acción intelectual. Los errores, tanteos y repeticiones sucesivas son algo necesario en la acción infantil para el aprendizaje.

A través del proceso educativo, los padres y principalmente los educadores enseñan algo al niño, pero es necesario ser realista y no aspirar a resultados imposibles o de extrema dificultad.

Existen algunos puntos que se deben recordar:

* El niño aprende según su capacidad física, mental y emocional. Esto se referirá a que el niño deberá tener la capacidad requerida para aprender lo que se le quiere enseñar. Los educadores no pueden pretender que el niño aprenda algo para lo cual aún no está listo; su capacidad de aprender está determinada por muchos factores, pero se puede afirmar que en general depende del desarrollo físico, mental y emocional del niño. Así el niño no podrá aprender a leer, a nadar, a montar en bicicleta, a jugar o a bañarse o vestirse sólo, mientras su grado de desarrollo no le permitan aún desempeñar las habilidades requeridas para cada una de

estas actividades.

* La edad cronológica no influye en el aprendizaje del niño.

No todos los niños están listos para aprender las mismas cosas en una misma edad cronológica. Esto es algo que algunos educadores olvidan y tan pronto advierten que un niño de edad igual a otro aún no hace lo que los demás, se preocupan, se alarman en muchos casos, hasta forzan indebidamente al pequeño para que imite los logros y habilidades de otros niños. Esta actitud casi siempre es negativa, y en muchas ocasiones, no es más que el producto de una falta de comprensión adecuada de la naturaleza infantil.

Si al niño se le obliga a aprender algo, pueden suceder una de estas tres situaciones: no lo aprenderá, lo aprenderá en forma deficiente, y en algunos casos excepcionales, llegará a aprenderlo bien, pero a costa de esfuerzos totalmente desproporcionados a sus capacidades y todo esto ocasionará sentimientos de frustración, resentimiento, o falta de interés total a la actividad que ha querido enseñarse.

* El niño preescolar puede aprender imitando.

Esta capacidad está fuertemente desarrollada, más en unos y menos en otros, pero presente activamente en todos. El aprendizaje por imitación es característico de la edad preescolar en los juegos de imitación. El niño se siente feliz de adoptar los roles de los adultos, de los que imita gestos, palabras, actitudes, etc. Por lo

tanto, el niño aprende en función de la autoexpresión; además de conocer su propio cuerpo y sus funciones, le permite familiarizarse con las experiencias básicas sociales y psicológicas de su medio y del mundo adulto. Es una autoformación según los esquemas del medio ambiente que lo rodean.

El niño al imitar se despoja de su propio yo, identificándose con el yo del otro, a quien asimila mental y emocionalmente. El aprendizaje imitativo es muy importante para la construcción del mundo infantil y la formación de la personalidad de niño, de actitudes y comportamientos posteriores.

La imitación es un factor esencial en el aprendizaje en grupos, para la percepción de formas, modos de conducta, habilidades, expresiones, etc. De aquí se deduce el papel fundamental del educador en la elaboración de las actitudes de sus alumnos.

* No forzar el aprendizaje del niño.

Los educadores no deben forzar el aprendizaje para el cual el niño no está aún preparado, en cambio pueden elogiar la capacidad de aprendizaje, y deben hacerlo dentro de ciertos límites prudenciales.

El niño acostumbrado desde pequeño a hojear libros con atractivas láminas de colores, a que se le lean historias amenas, desarrolla una actitud mucho más propicia al temprano aprendizaje de la lectura. Ese factor personal, el deseo de leer, contribuye

a que el niño esté más que listo para aprender, y lo hará con éxito si su desarrollo mental es normal y su coordinación viso-motora es la adecuada. Lo que no es aconsejable, es presionar más de lo debido a niños que no han sido expuestos a estas situaciones, por lo cual el aprendizaje será más lento en relación al ritmo de otros niños.

* Al enseñar al niño hay que observar sus reacciones.

Los educadores deben observar la capacidad de aprendizaje del niño; han de fijarse hasta que punto el niño es capaz de asimilar cada lección (sea lo que fuere aquello que se le está enseñando) y suspenderla tan pronto noten que el interés y la capacidad de asimilación decaen.

Cuando el niño demuestra no haber aprendido algo que se le ha enseñado, lo mejor será repetir la explicación si aún el niño no está cansado ni aburrido, en forma más clara que anteriormente. Si todavía el niño tiene dificultad para asimilar o se muestra cansado, la actitud más conveniente es la de restar importancia a la porción que se quedó sin entender, y en cambio, recalcar positivamente la que sí fué asimilada. Así, la sesión de aprendizaje terminará con una nota constructiva de logro, ya habrá tiempo después para volver sobre aquello que el niño se quedó sin comprender.

* Para aprender el niño debe estar en disposición.

No solo es necesario que el niño tenga la capacidad para aprender algo. Es preciso además, que esté dispuesto a aprenderlo. Un niño enfermo, somnoliento o preocupado, no estará en las mismas condiciones óptimas de aprendizaje, que uno que se encuentra en buenas condiciones de salud, despierto y ágil.

* La enseñanza ha de resultar agradable al niño.

No se quiere decir con esto que solo se le deba enseñar al niño las cosas que a él le gustan. Desde la niñez hasta la edad adulta, el ser humano no tiene más remedio que aprender muchas cosas que no le agradan; sin embargo aunque el niño tenga que aprender cosas que no le interesen, que no le gusten o no le atraigan, ese aprendizaje siempre puede y debe hacerse lo más agradable posible. No solo es más eficaz lograr la finalidad concreta que se persigue, sino que además se da a los niños la oportunidad de aprender en forma más agradable algo que ellos no estaban interesados en aprender.

* La retroalimentación permite que el niño aprenda.

La capacidad de aprendizaje del niño aumenta y da sus mayores frutos mediante la retroalimentación. Esta consiste básicamente en la repetición o el repaso de lo que se le ha enseñado al niño, pero además se manifiesta de muy distintas maneras. La retroalimentación permite retomar algunos conceptos o habilidades para corregir posibles errores. Una parte importante de la retroalimentación es la actitud positiva o de simpatía por parte del educador, ya que la capacidad de aprendizaje ayudara al niño a

estar más alerta, si se le da un trato amable y cordial, si ocasionalmente se usa el sentido del humor (en forma lo suficientemente sencilla para que él pueda apreciarlo), si se excluyen la burla, la ironía, el sarcasmo y el insulto cuando el niño se equivoca, no entiende o experimenta dificultad para comprender algo. Será más práctico idear un divertido y ameno juego que exija al niño aplicar sus conocimientos, esto lo familiarizará con aquello que tanto trabajo le ha costado y le permitirá corregir en forma amena, aquellos errores que haya tenido en su aprendizaje.

* El niño debe poner en práctica lo que ha aprendido.

Los educadores deben propiciar ocasiones para que el niño vaya haciendo aplicaciones prácticas de lo que se le ha estado enseñando. Esto puede hacerse en muchas áreas: si al niño se le está enseñando algo concerniente al crecimiento de las plantas, el educador puede entusiasmarlo a que él mismo pueda sembrar algunas semillas en el jardín de la escuela bajo la ayuda y orientación del educador, limitando esta ayuda a lo imprescindible para que el niño aprenda gradualmente a hacer las cosas por sí sólo.

Son muchas las ocasiones prácticas en la vida diaria para reforzar la capacidad de aprendizaje de los niños. Una visita al campo puede enseñarle a distinguir entre las diversas especies de árboles frutales, o servirle para asimilar que hay insectos dañinos a la vegetación y otros que por el contrario son benéficos. Así

los educadores pueden diseñar distintas actividades que ayuden a los niños a practicar los conocimientos que se les enseñan según los diferentes temas del programa a seguir en el nivel específico.

* El niño no puede aprender todo por sí sólo.

No resulta conveniente permitir que el niño lo aprenda todo por sí sólo. El necesita ser enseñado, guiado y orientado por sus padres, educadores y otros adultos que lo rodeen; necesita que las cosas se le expliquen y se le demuestren, que sus preguntas se le respondan. Si al niño se le deja libre a sus propios recursos, estos son tan limitados que, en muchas ocasiones no podrá lograr nada de lo que le interesa conocer. Esta repetición de fracasos en cadena solo servirá para frustrarlo.

Los padres y educadores debencuidarse mucho de inutilizar al niño, haciendolo todo por él, corriendo en su auxilio cada vez que experimente la más mínima dificultad, anticipándose a sus errores para evitar que los cometa, ofreciéndole la solución de cualquier problema antes de darle tiempo de esforzarse por encontrarla él mismo. Esto no beneficiará en nada el aprendizaje del niño, por el contrario lo obstaculizará.

* Elogiar al niño cada vez que aprenda algo.

Es importante que el niño experimente una sensación positiva de triunfo. La obtención de triunfos, por pequeños que sean, estimulan favorablemente la capacidad de aprendizaje del niño. Es

importante reforzar al niño cada vez que éste supere una nueva etapa. La saludable y constructiva sensación de triunfo será experimentada más intensa y profundamente por el niño si éste comprueba la satisfacción que cada nuevo éxito en su desenvolvimiento ocasiona a los educadores, padres y así mismo, solidificando su motivación intrínseca que lo conducirá a nuevos aprendizajes. El niño desde luego también experimentará algunos fracasos, pero los educadores y padres deben evitar hacer demasiado énfasis en los errores, sino plantearlos como pasos necesarios del aprendizaje; lo importante no es caer sino levantarse, ello evitará acarrear frustraciones innecesarias, sobretodo al pedirle al niño que realice destrezas para las cuales aún no está preparado, ni señalándole metas inalcanzables.

Esto no quiere decir que el niño solo se le pongan aquellos objetivos tan fáciles que no van a demandar de él casi ningún esfuerzo, ya que esto sería también negativo. Al niño desde pequeño le convendrá darse cuenta de que, para obtener el triunfo, el debe poner también de su parte y que hay momentos en que no siempre todo sale bien como se quiere. Esos esfuerzos que el niño realiza deben ser razonables, y fomentar, a la vez, su tolerancia a la frustración como criterio para dar el segundo paso y salir adelante.

3.4. QUE APRENDE EL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

De manera general se mencionará en este apartado lo que el niño aprende en ésta su primer etapa de formación escolarizada.

* El niño aprende a integrarse a la escuela.

Esto representa para el niño una confrontación con un medio y grupo social nuevos a las experiencias que ha tenido antes (esquemas nuevos) y por supuesto a la primera separación significativa del hogar y en muchos casos particularmente de la madre; el niño por lo tanto se siente inseguro y es aquí cuando el educador toma una gran importancia, ya que debe conocer y comprender estos hechos con el fin de brindar una mejor atención al niño para su óptima integración.

El niño se va adaptando poco a poco a la escuela, conoce y organiza el salón de clases, juega con sus compañeros para comenzar a convivir, recorre y descubre todas las áreas de la escuela, ayuda a asear el salón cuando ha quedado sucio después de un día de trabajo, barre, recoge papeles con la mano, acomoda el mobiliario, recoge el material para colocarlo en su lugar, con la ayuda de la maestra decora el salón con dibujos y adornos elaborados por los mismos niños, siembra plantas en macetas y/o jardín, etc.

* El niño aprende a vestirse.

Este acto de vestirse y desvestirse son aspectos muy importantes para el niño, ya que representan satisfactores de necesidades básicas, también ayuda al niño a lograr una independencia con el

adulto, por lo tanto se van formando más autosuficientes en los planos: afectivo, cognoscitivo y psicomotor.

Por medio de estas experiencias, el niño puede incorporar de manera progresiva la noción de su esquema corporal y de las dimensiones espaciales; además de que son parte de su actividad diaria; las horas en las que se viste, se desviste, la ropa que usa para las distintas ocasiones, la forma de vestirse de hombres, mujeres, niños, etc., las formas de vestirse según el clima y tipos de trabajo.

El niño descubre la función de vestirse como medio de protección corporal. Utiliza distintos materiales para elaborar y diseñar prendas de vestir, juega a la tienda de ropa, al taller de corte y confección para lo que utiliza pinzas, ropa, telas, ganchos, cartón, etc.

* El niño aprende a alimentarse.

Los alimentos, las formas y posibilidades de obtenerlos, prepararlos y consumirlos constituyen una forma muy rica de conocimiento que el niño estructura sobre aspectos socio-culturales y naturales que se encuentran en el medio en el que se desarrolla. El niño relaciona entre los distintos tipos de alimentación, los manipula y descubre sus propiedades y características principales, relaciona los alimentos de las fuentes de donde se obtienen (animales, vegetales, frutas, etc.), reflexiona sobre los alimentos recomendables para una buena alimentación y la forma en la que se

pueden conservar mejor, juega a cultivar mediante una parcela, prepara comida mediante la conocida "actividad de hogar", inventa nuevas recetas, etc.

* El niño aprende la función de la vivienda.

Tiene un significado emocional para el niño, ya que representa el lugar donde ha tenido sus primeras experiencias, en ella se llevan a cabo las relaciones afectivas con su familia, le brinda la satisfacción de sus necesidades básicas y es una fuente de constante descubrimiento de las cosas que en ella se encuentran, así como de las áreas que la componen. Representa el lugar estable al que siempre regresa, ayuda para obtener nuevos conocimientos tales como: otras casas, otras familias, colonias, pueblos, ciudades, países, etc.

Reconoce las áreas que constituye su casa, descubre y utiliza los objetos que en ella hay tales como: muebles, aparatos eléctricos, utensilios, ropa, etc. Establece diferencias y semejanzas entre las distintas casas que va visitando, juega a la casita, construye y diseña una casita en distintas dimensiones con distintos materiales. En sí descubre y reflexiona la utilidad del lugar donde vive.

* El niño aprende la función del trabajo.

Se encuentra inicialmente asociado con experiencias familiares, principalmente a la actividad del padre y/o de la madre, al

beneficio del trabajo, tales como bienes y servicios que de él obtienen, y a los horarios en los que puede convivir con sus padres (tardes, noches, días festivos, de descanso). En sí a la seguridad material y afectiva que del trabajo se obtiene. El niño descubre los diferentes tipos de trabajo (oficios, artesanal, empresarial, etc.), descubre también la importancia de éste para obtener bienes materiales personales y sociales, por lo tanto, el niño juega a tomar los roles de trabajo de papá y/o mamá, juega a representar a algún trabajador del servicio público (policía, cartero, bombero, etc.).

Es así como el niño enriquece su conocimiento y comprensión acerca de esta actividad: el trabajo.

* El niño aprende a comerciar.

La situación de compra-venta, el lugar, los productos comerciantes, el intercambio de la moneda, son expresiones de las cuales el niño ha entrado en contacto desde muy temprana edad. El niño enfrenta y resuelve problemas en relación a la compra-venta, juega al mercado o a cualquier otro comercio que se encuentra en la comunidad donde vive, en sí el niño va ampliando progresivamente sus experiencias sociales y cognoscitivas por medio de estas representaciones.

* El niño aprende la función de los medios de transporte.

Estos se encuentran muy relacionados por el niño con el espacio

externo y el desplazamiento de objetos con las experiencias del niño con los diferentes medios que utilizan para transportar personas, productos, etc., para conocer otras formas de vida mediante la transportación (aviones, autobuses, carros, ferrocarriles, etc.)

El niño participa de viajes que ha realizado ya sea de vacaciones con su familia o excursiones escolares (a lugares cercanos o lejanos). Experimenta sobre vehículos que hacen moverse o desplazarse, por lo que juega a viajar con objetos y juguetes móviles (avioncitos, carritos, bolitas, etc.).

* El niño aprende a comunicarse.

La necesidad de comunicarse se ha venido manifestando desde muy temprana edad en función del desarrollo en cuanto a la expresión, lenguaje y al grado de estructuración del pensamiento y a las experiencias que ha tenido en el medio en el que vive.

El niño ha tenido contacto con los medios de comunicación desde sus primeros años, es por esto que la escuela toma en cuenta este punto desde el primer nivel de formación escolarizada.

El niño reflexiona y expresa mensajes, descubre la utilidad de la lectura y la escritura a través del medio de comunicación gráfica. En los colegios particulares aprenden a leer, escribir y las primeras nociones de matemáticas desde este primer nivel

escolar pre-primaria. También el niño utiliza los diferentes medios de comunicación para transmitir sus propios mensajes; juegan a la imprenta, al correo, telégrafo, teléfono, etc. y representan roles tales como conductores de radio, actores de cine y televisión, etc.

Resumiendo lo anterior, el niño preescolar aprende a:

Explorar por medio de los sentidos y de la experiencia propia, manipular, transformar y combinar los materiales, adquirir destrezas con herramientas y equipos didácticos, conversar con personas sobre experiencias propias, relacionar sucesos, utilizar el lenguaje oral y escrito por medio de rimas, canciones, poemas, juegos, etc., a imitar acciones, dibujar y pintar, clasificar cosas y objetos por sus características, retener más de una idea, distinguir cantidades, dimensiones, volúmenes y lateralidad, contar, armar y desarmar, localizar lugares donde vive o se desenvuelve, iniciar y suspender una acción por medio de una señal, observar cambios de estación, aprende por participación y autoactivación creadora, retorno del interés por la tierra y el agua, toma parte más activa en la lectura, reconoce palabras en libros que le son familiares, prefiere escribir en mayúsculas para formar palabras, deletrear oralmente, interés por los números, empleo de símbolos en la lectura, la escritura y la aritmética, gusta del trabajo oral colectivo, aprende a leer combinaciones de palabras, le agrada escuchar la lectura, aprende símbolos numéricos, pasa de una actividad a otra con facilidad, se orienta

en relación a la totalidad del aula y del grupo, tiene constante movimiento y manipuleo de objetos, disfruta del sentido del grupo, etc.

Estos son algunos aspectos generales que el niño aprende en la etapa preescolar pre-primaria.

CAPÍTULO IV

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

4.1. ANTECEDENTES E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR

La importancia social y cultural del juego es universalmente admitida, sobre todo en esta etapa, ya que el niño preescolar encuentra al otro en el juego y puede emplear reglas y rituales en función de las aportaciones culturales.

Gross, K. (1896) considera que el juego es un ejercicio de preparación en el que el niño juega prefigurando la futura actividad del adulto, siendo el juego un preejercicio de las funciones mentales y de los instintos. Este distingue los juegos de función corriente, de experimentación y los juegos especiales. Stern, M. distingue los juegos individuales y colectivos; Bühler, Ch. (1958), señala cuatro tipos de juegos: los juegos funcionales, los imaginativos, los de creación o construcción y los sociales.

Piaget, J. (1945), propone una clasificación fundada en la estructura para punto de análisis y de evolución del juego:

- * juegos "de ejercicio"; en los que el niño hace cualquier cosa por gusto, sin que se modifique la conducta en su estructura.
- * juegos que añaden al ejercicio un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción (juego simbólico).
- * juegos con reglas tradicionales, transmitidos de generación en generación, conformando una institución social.

El juego como ejercicio se inicia de los primeros meses hacia los dos o tres años. El juego simbólico se inicia con la función simbólica de los dos a los tres años, teniendo su apogeo en esta etapa preescolar. El juego de reglas surge imitando estos de los mayores, pero hasta los siete u ochos años no son juegos organizados, son espontáneos.

La presente investigación se enfocará principalmente el juego simbólico característico de la edad preescolar. Piaget denomina como juego simbólico a la capacidad de representar con gestos y actitudes una serie de realidades ausentes, que aparece posteriormente a la etapa del juego de ejercicios, y que supone la representación de la imagen mental. El niño necesita acudir al simbolismo para defender su individualidad, ya que las palabras usadas por todos cotidianamente, se refieren a conceptos no individuales del pensamiento. El gesto y el símbolo son un instrumento de evolución que permite revivir para compensar o satisfacer un interés o finalidad afectiva.

La función simbólica tiene gran desarrollo en esta edad, ya que a través del juego el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada a su conveniencia egocéntrica.

El niño reproduce en el juego situaciones que le han impresionado, interesantes o incomprendidas. Al reproducir situaciones vividas, las asimila a sus esquemas de acción y deseos,

transformando todo lo que en realidad pudo ser penoso, haciéndolo soportable o hasta agradable. Para el niño es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo, ya que los símbolos del juego son muy personales y subjetivos.

Para Piaget el niño pasa sucesivamente del juego simbólico a la imitación gráfica (dibujo) y a la imagen mental resultante de imágenes interiorizadas. Sin embargo, señala que aún cuando el juego de reglas crea para el niño una nueva realidad como resultado de la vida colectiva, que es la regla, y elimina su realidad egocéntrica que constituye el simbolismo, los juegos de ejercicio y simbólicos no desaparecen por completo en la actividad del mismo.

Por otro lado Erikson, E. (1983), distingue tres etapas evolutivas en los juegos infantiles:

- 1ª Cuando los juegos se realizan en la "autosfera": el niño explora sensaciones que percibe del exterior o del interior en relación a su cuerpo o con quienes se ocupan de él.
- 2ª Cuando juega en la "microesfera", utilizando pequeños juegos representativos para exteriorizar sus fantasías.
- 3ª Al llegar a la "macroesfera", el niño ya usa la relación con los adultos y se inicia el proceso de socialización.

Afirma que el niño juega según su grado de madurez y sus posibilidades cognoscitivas y de adaptación a la sociedad, expresa sus posibilidades a través del juego, y a través de éste se halla

a sí mismo y a los demás.

Así mismo, Melanie Klein (1933), señala que el juego no es simplemente la satisfacción de un deseo, sino un triunfo y dominio de la realidad, en ocasiones penosa, mediante el proceso de proyecciones en el mundo exterior de los peligros internos, transformando su angustia en placer.

El juego es un modo de relación del niño con el adulto, con el que no solo expresa sus posibilidades de oponerse a su dependencia, sino incluso para adquirir una relativa autonomía; también puede ser símbolo o la expresión de relaciones positivas, por lo que el juego puede constituir una de las relaciones más valiosas y constructivas con el adulto.

Gesell (1978), señala que los niños juegan por una necesidad interior. Para él, el juego tiene cualidades semejantes, surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas, prepara al niño para la madurez, y es un ejercicio natural y placentero de sus potencialidades en desarrollo. A través de éste, el niño pone en práctica sus capacidades en las cuatro áreas principales de desarrollo: motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social.

Considera al juego como una ocupación de principal importancia en esta etapa, esencial para el total desarrollo mental, como parte

integrante del proceso evolutivo de crecimiento. El modo de jugar del niño depende del grado de madurez, y está determinado por factores ambientales como son los compañeros, los juguetes, el espacio, diferencias individuales y sexuales, y la influencia cultural; pero para Gesell, la edad es el factor básico, ya que influirá directamente sobre los intereses lúdicos espontáneos del niño.

El juego según Gesell, es práctico y experimental, proyecta las imágenes mentales del niño, las manipula para organizar sus conceptos de la realidad y no para profundizar en sus ilusiones. A través de éste, el niño descarga su energía retenida y excesiva, y a su vez satisface impulsos de curiosidad, experimentación y de creatividad. Para este autor, el juego es un ejercicio psicomotor imitativo, repetitivo y rítmico, con una función creadora que organiza las capacidades del niño y pone al descubierto su individualidad y potencialidades.

Wallon, H. (1972), también realizó estudios sobre el juego: " el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño mientras éste sigue siendo espontáneo y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas" (WALLON, H., 1972,p.75).

Clasifica a los juegos según las etapas evolutivas en: funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación.

Para Wallon, el juego está muy relacionado con la ficción y la realidad. La función de la imitación tiene un rol muy importante en el juego, ya que el niño actuará como el personaje que admira, y del cual representará las diferentes maneras en las que se desenvuelve dicho personaje; es por medio de la imitación que pueden actuar. Por medio del juego, el niño canaliza su actividad, conquista el medio, capta y absorbe la realidad.

Wallon enfrenta a la contradicción de aceptar que sí el juego del niño está condicionado por la disciplina y finalidad educativa deja de ser juego, sin embargo por medio del estímulo educativo y la necesidad e interés del niño, el juego resulta un elemento esencial para ajustar una educación donde la disciplina interna sustituya a la externa. Es por esto que Wallon establece que por medio del juego se pueden realizar los trabajos escolares conformando una escuela que se basa en los intereses y necesidades de los niños.

Anton Makarenko (1985), resalta la importancia del juego en la vida del niño, semejante a la que tiene la actividad, el trabajo, etc. Afirma que la manera de comportarse del adulto, refleja su comportamiento en los juegos durante su infancia, ya que las diversas acciones del ser humano pueden ser representadas por medio del juego en la infancia.

Para Makarenko, desde los primeros años del niño, la actividad

fundamental del niño es jugar, desde sus primeras actividades tales como vestirse, alimentarse, etc. lo realizan jugando.

Señala que en la edad escolar el trabajo ocupa un lugar más importante generalmente, y llena al niño de responsabilidades. En esta etapa el juego es su interés primordial, lo cual trae grandes conflictos para el niño cuando quiere jugar y abandonar el trabajo; esto ocurre cuando no se ha sabido educar al niño en lo relativo al juego y al trabajo. De aquí la importancia de dirigir al juego infantil para educar al futuro hombre de acción, organizándolo de tal manera que se eduquen sus cualidades para el trabajo sin eliminar el juego.

Para que éste resulte educativo, Makarenko señala que es necesario que los educadores conozcan bien en que consiste y en que se diferencia con el trabajo. Afirma que no debe existir diferencia entre estos, si están bien combinados. Para él, en un buen juego debe existir el esfuerzo físico y mental, a la vez que proporciona al niño alegría, triunfo, placer y calidad.

La diferencia que Makarenko distingue entre el juego y el trabajo, es que el trabajo traduce la participación del hombre en la producción social, en la creación de valores materiales o culturales, en cambio el juego no tiene estos fines, ya que no tiene una realación directa con estos, aunque si se vincula con ellos, pero en una forma indirecta al llevar al hombre a los

esfuerzos físicos y psíquicos requeridos por el trabajo.

Es importante que el educador esté pendiente para que el juego no sea la única aspiración del niño, que no se aparte de los fines que se quieren alcanzar, y que se formen durante el juego los hábitos físicos y psíquicos requeridos por el trabajo. Esto solo se logra mediante la elección acertada del juego, la conducción concreta y la participación del niño.

El desarrollo del juego infantil según Makarenko atraviesa por tres estadios. Se explicará solo el primer estadio que corresponde al niño en la etapa preescolar, mencionando los dos siguientes de manera muy general.

El primer estadio corresponde cuando el niño juega en su habitación, corresponde a la etapa del juguete y dura hasta los cinco o seis años. En esta etapa el niño prefiere jugar sólo y rara vez acepta la participación de compañeros, se encariña con sus juguetes y no juega con entusiasmo con los ajenos. La preferencia por jugar sólo va evolucionando hacia su interés por jugar en compañía y con un juego colectivo, este proceso tiene ciertas dificultades, por lo que es conveniente ayudar al niño a que realice el juego con el mayor provecho y que la participación con sus compañeros se lleve a cabo de la mejor manera. Para que tenga un mayor éxito es importante que en el grupo de juegos infantiles haya un niño un poco mayor ya sea en edad cronológica o en

estatura, para que actúe con autoridad como organizador entre los restantes. En este estadio, surge el gran interés por el juego al aire libre, por lo que estos serán recomendables a la hora de la elección del juego.

El segundo estadio se prolonga hasta los once o doce años, abarcando la escuela primaria, donde el juego tiene un desarrollo más complejo ya que los niños ya actúan en un ambiente social más amplio.

En el tercer estadio, a partir de los doce años, la conducción del juego se encuentra en manos de la escuela o en la organización deportiva.

Por lo anteriormente mencionado, Makarenko le dá una gran importancia al juego, ya que puede preparar al hombre para el trabajo, el que sustituye a éste en forma gradual. Son distintos los métodos en cada etapa del niño, pero todos llevan la posibilidad de un buen desarrollo de sus capacidades, ayudándolos en las situaciones difíciles.

Fröebel (1782-1852), en su método tomó en cuenta las percepciones y sensaciones del niño, estableciendo un programa de juegos y canciones para padres y educadores. Para él, el niño es capaz de comprender los símbolos, los significados y sus relaciones. Desarrolló un sistema de trabajo manual en el que el

niño tiene la posibilidad de utilizar y modelar los objetos, dicho material estará diseñado de acuerdo al niño.

Dicho autor, de naturaleza alemana, dió primordial importancia al juego infantil, incorporándolo a su teoría y didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño. También resaltó lo esencial del juego para el desarrollo físico, intelectual y moral; partió de la espontaneidad del niño para jugar como punto de partida para la educación integral.

A su vez, combinó cantos juegos en los cuales los niños participan alegremente.

Para M. Montessori (1870-1952), el niño está dotado de una intensa y continua transformación en lo corporal y en lo mental, por lo cual es necesario permitirle aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta.

Según Montessori, existe un desarrollo gradual que va del juego infantil al trabajo y cuando éste se cumple dentro de las características del desarrollo infantil, el trabajo del niño cuenta con los mismos intereses y valores que el juego. El niño toma conciencia del trabajo a través del juego por medio de la actividad y de su experiencia.

Con respecto al juego libre Montessori piensa que cumple con la

necesidad del niño de expresarse a sí mismo; proponiendo materiales y objetos útiles para lograr esto: el barro, la arena, el agua, las cuentas, el papel blanco, material para colorear y material artístico que permita desarrollar la creatividad e inventiva infantil.

Decroly (1871-1932) también concuerda con el alto valor educativo y motivacional del juego, por lo que su método también cuenta con juegos educativos. Para él, en el niño antes de los seis años, se puede descubrir una forma de actividad especial: el juego. Para Decroly el juego es la actividad principal que diferencia al niño del adulto, considerándolo como parte de su vida cotidiana.

Su programa educativo del "jardín de la infancia" contempla los juegos libres y los juegos didácticos. Sugiere que estos últimos no se utilicen mucho colectivamente y considera que sirven para ocupar a los que terminan un trabajo antes que los demás. Señala que utilizados adecuadamente y sin exageración gustan mucho a los niños y no es raro que los elijan en el juego libre.

Decroly clasifica de la siguiente manera a los juegos educativos:

- * Juegos de desarrollo de las percepciones sensoriales y aptitud motriz: a) juegos visuales (colores y formas), b) juegos visuales motores, c) juegos motores y auditivo-motores.

- * Juegos de iniciación aritmética.
- * Juegos para la noción de tiempo.
- * Juegos de iniciación a la lectura.
- * Juegos de gramática y de comprensión del lenguaje.

Celestin Freinet (1896-1966), propone que el trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que sugiere el llamado "trabajo-juego". Este trabajo-juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y a su vez responde a las exigencias del niño; éste será funcional al llevarse a cabo según las necesidades individuales y sociales del niño y posteriormente del hombre ya que lo prepara para la vida. Para el niño este trabajo-juego es una especie de liberación al entregarse a una tarea que lo anima y lo entusiasma.

Para Freinet lo esencial de la actividad del juego en el niño es su dinamismo y creatividad. Por lo tanto, el trabajo entendido como la acción, la experiencia y el ejercicio por medio del cual se adquiere el conocimiento, puede incorporar la alegría vital que contiene el juego en la medida en que se le ofrezcan a los niños actividades que les interesen.

A su vez, el "juego-trabajo" que señala Freinet, responde a lograr las necesidades esenciales del niño a través del esfuerzo y el trabajo; así mismo, la fatiga, los temores, el miedo, los descubrimientos y una bella experiencia. Por su origen, sigue

siendo casi siempre colectivo, satisfaciendo el deseo natural del hombre de poder, siempre persiguiendo el triunfo. El "juego-trabajo" es el elemento constitutivo de la organización de las experiencias del universo infantil.

Freinet considera que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; reconoce que si se le ofrecen al niño actividades que le interesen profundamente, que los entusiasme y active totalmente, ese es el camino de la verdadera educación, y ésta es la razón de llamar a tales juegos: "JUEGOS-TRABAJOS", con el propósito de resaltar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta llamada trabajo.

4.2. FINES Y USO DIDACTICO DEL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

En esta etapa los niños juegan continuamente todo el día, aún en sus actividades cotidianas, de todo hacen juego y casi todo lo convierten en juego. Mediante éste los niños crecen y aprenden a:

- usar los músculos
- dominar el esquema corporal
- desarrollar la coordinación visomotora
- descubrir cómo es el mundo y cómo son ellos
- adquirir habilidades nuevas y desarrollarlas
- ensayar varios aspectos de la vida diaria
- enfrentar emociones complejas y conflictivas de su realidad
- formar esquemas de organización espacio-temporales

- donimar el espacio gráfico
- favorecer las formas lingüísticas
- conocer su lateralidad
- estimular sus sentidos
- progresar de los juegos individuales a los colectivos
- interactuar con otros niños
- favorecer el desarrollo de las estructuras cognoscitivas
- descubrir y estar consciente de sí mismo
- conocer a los demas a través de la aceptación y colaboración
- conocer los objetos y sus diferentes relaciones
- imitar roles.

En síntesis, el fin general del juego en los programas escolares es el desarrollo integral de la personalidad del niño. Estos programas utilizan diferentes tipos de juegos tales como: juegos de desplazamiento, juegos de desplazamiento con materiales adicionales, juegos de desplazamiento con reglas a seguir: carreras con reglas, juegos de casa, de escondite, de puntería, de órdenes verbales; juegos tradicionales, juegos cíclicos, juegos con arena y agua, laberintos y rompecabezas.

Para la enseñanza de los juegos es necesario considerar algunas normas y principios didácticos de organización con el fin de obtener el mayor provecho en la formación del niño.

A continuación se especificarán los puntos que son importantes

considerar en el proceso didáctico del juego:

* llevar a cabo una planificación general de los juegos:

- el grupo de niños al que se aplicarán los juegos
- instalaciones y materiales con que se cuenta
- número de clases del ciclo escolar
- duración de las clases
- tema o habilidad a desarrollar
- objetivos que se pretenden alcanzar

* organización de los juegos tomando en cuenta:

- época del año y condiciones climáticas
- intereses y necesidades del grupo
- selección de juegos que propicien la participación de todos los alumnos y fomenten la constante actividad
- considerar el ritmo de aprendizaje del grupo
- delimitar los contenidos específicos que se perseguirán en los juegos
- tomar en cuenta las características del niño y su realidad

* considerar en la aplicación de los juegos lo siguiente:

- todo juego tiene un proceso: inicio, desarrollo y fin. El educador deberá estar alerta de que el juego no decaiga en la última etapa, sino que el grupo quiera repetir el juego en otro momento, tomando en cuenta una vieja ley de los juegos, "mate al juego antes de que muera" (ZAPATA, O., 1988, p.52).

- aprovechar la distribución y organización del grupo para ahorrar tiempo
- el educador deberá colocarse en un lugar donde pueda observar a cada niño del grupo para controlar y supervisar sus acciones
- estimular a todos los niños, principalmente a los que presentan mayores dificultades durante el juego
- agilizar la participación constante del niño evitando la espera prolongada de turnos
- tener a la mano el material que se utilizará en los juegos con el fin de evitar interrupciones de éste
- el educador deberá mostrar en forma práctica lo que quiere lograr por medio del juego de la manera más atractiva posible tratando de no utilizar siempre a los alumnos como ejemplo
- establecer las reglas a seguir durante el juego y no permitir que se rompan
- aplicar después de los juegos, ejercicios para tranquilizar a los niños con el fin de que puedan continuar con sus actividades

* para la evaluación de los juegos:

- verificar el logro de los objetivos preestablecidos
- retroalimentación constante de los contenidos específicos durante y al finalizar los juegos
- observación directa y continua durante el desarrollo del juego
- registro de actitudes y habilidades desarrolladas durante el juego, mediante una guía de observación diseñada previamente

- aplicación de actividades manuales tales como: recortado, pegado, apareamiento, dibujo, clasificación, iluminado, etc, para evaluar los juegos y los contenidos aprendidos a través de estos
- interpretación y valoración de las habilidades desarrolladas durante los juegos y los resultados obtenidos en las actividades manuales para evaluación del aprendizaje.

4.3. EL APRENDIZAJE ESCOLAR POR MEDIO DEL JUEGO

Con base en las aportaciones teóricas expuestas en el punto anterior de este capítulo y a la experiencia profesional se considera que el aprendizaje y el juego se encuentran íntimamente relacionados, ya que a través de la acción que representa el juego el niño reconoce y descubre el medio que lo rodea. Este aprendizaje contempla todas las partes integrantes de su personalidad, ya que se descubre a sí mismo conociendo y aceptando a otros.

En lo que respecta a la conducta, el juego se entiende como tal, ya que abarca tres áreas con las que actúa el niño: el área del cuerpo, de la mente y del mundo externo. A través del juego el niño aprende a desenvolverse en la escuela, ya que por medio de éste el niño se comunica y relaciona con diferentes objetos, le permite ir de lo sensoriomotriz a lo lógico-concreto, conformar su esquema corporal y desarrollar la noción de espacio y tiempo, representar

roles del medio escolar y familiar para resolver conflictos psicológicos y de identidad, favorece su socialización, y lo prepara para la lecto-escritura y las matemáticas.

La educación psicomotriz actúa en la personalidad del niño en la etapa preescolar, donde se distinguen dos aspectos:

- * Aspecto biológico: - desarrollo biológico del niño
 - cuidado de la salud
 - formación corporal
 - educación del movimiento
- * Aspecto psicosocial: - desarrollo emocional y afectivo
 - desarrollo intelectual
 - desarrollo social y comunicacional
 - desarrollo de la sensibilidad y expresión estética
 - desarrollo de las habilidades creativas e imaginativas.

Por lo anterior se observa que el juego conforma una parte esencial de la educación psicomotriz en esta etapa, ya que favorece el desarrollo tanto biológico como psicosocial del niño.

Existe también una relación entre la educación psicomotriz y el desarrollo intelectual escolar por medio de los juegos, ya que por medio de este se obtienen conocimientos diversos, matemáticas, expresión gráfica, escritura, expresión oral y lectura; así como la

ejercitación de la función simbólica por medio del lenguaje, la percepción visual, táctil y auditiva, y la estructuración del espacio y el tiempo.

Al observar el comportamiento de los niños en las escuelas, se detecta el gran interés por el movimiento en esta etapa preescolar, por lo que se considera importante esta actividad para obtener un máximo rendimiento en su aprendizaje.

Los educadores deben tomar en cuenta para la adaptación del niño al ambiente preescolar los siguientes puntos: aceptar la personalidad del niño, brindarles afecto y cariño, estimular y motivar en las actividades que realiza, fomentar actividades expresivas y de comunicación grupal, así como llevar a cabo juegos psicomotrices fomentando el aprendizaje escolar.

Para concluir cabe resaltar que desde siempre el juego ha servido como vínculo de unión, y en los niños es algo fundamental, ya que su práctica será el medio más adecuado para que la habilidad, aptitud y motricidad del niño se pongan en práctica.

Fantasia, creatividad y simbolismo son aspectos que van íntimamente ligados al juego, mismos que le permiten al niño ampliar sus horizontes de diversión. Desde el punto de vista cognoscitivo, el juego actúa como un puente en la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, en la medida que evoluciona

desde su forma inicial de ejercicio sensoriomotriz hasta su segunda forma de juego simbólico o de imaginación.

Así mismo, el juego es fundamental en la etapa preescolar para el desarrollo del lenguaje ya que a través de representaciones y símbolos el niño llega a interiorizar conceptos abstractos para comunicarse y adaptarse a su medio

CAPÍTULO V

EL LENGUAJE EN LA EDUCACION PREESCOLAR

5.1. IMPORTANCIA Y DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LA EDAD PREESCOLAR

El lenguaje representa la manifestación humana por excelencia. Es a la vez, una función y un aprendizaje, una función, pues todo ser humano normal habla y el lenguaje constituye un instrumento para él; un aprendizaje, pues el niño debe asimilar progresivamente el sistema simbólico de su lengua a través del contacto con las personas que forman su ambiente.

El lenguaje es comunicación con los demás: es el sistema más perfeccionado y exclusivamente humano de la comunicación, que favorece las manifestaciones de la expresión y de la personalidad.

En la etapa preescolar, el lenguaje infantil es todavía egocéntrico. El niño permanece durante largos periodos de tiempo jugando y hablando para él mismo, sin que la presencia de otros parezca importarle. Inventa compañeros de juego imaginarios, aplica órdenes, expresiones y lenguaje familiar que las personas de su medio emplean al hablarle.

Al niño preescolar le interesa saberlo todo, pregunta constantemente ¿por qué?, ¿para qué?, ¿quién?, ¿cómo?. Sus frases son simples y cortas, pero bien estructuradas, siempre referidas a situaciones concretas. Así, el niño en esta edad, es capaz de comprender casi la totalidad del lenguaje común utilizado

cotidianamente.

El lenguaje abstracto le es incomprensible; de las conversaciones de los adultos solo entiende algunas palabras que le indican el tema de la conversación.

A los cinco años, posee un lenguaje básico con características peculiares: reconoce y discrimina sonidos ambientales y de lenguaje. Esta discriminación no es a esta edad suficientemente fina. Su memoria auditiva le permite repetir frases de diez a doce sílabas, repite pequeños cuentos respetando la secuencia. Gusta de acompañar palabras y frases cortas con movimientos rítmicos; combina palabras que riman y crean pequeños versos. Comprende lo que se le dice cuando se dirigen a él, puede realizar órdenes y contestar a preguntas en donde se incluyen situaciones en el espacio y el tiempo referidas a actividades cotidianas. Comprende órdenes absurdas, explicando el por qué del error. Clasifica palabras que se relacionan entre sí por su significado, asocia las que pertenecen a una misma familia: ropa, animales, muebles, alimentos, y las define por su uso. Le agrada escuchar relatos, fábulas, cuentos y poemas; da vida e interpreta personajes de su agrado. Su léxico le permite comunicarse espontáneamente manifestando su pensamiento.

Cada uno de los aspectos del lenguaje, requiere e implica una serie de funciones perfectamente coordinadas que deben desarrollarse en forma simultánea y armónica.

Retomando de diferentes programas preescolares, se puede afirmar que en la integración de la palabra intervienen todos los elementos de la actividad neuro-psíquica como:

* **Funciones Perceptuales:** La audición es el punto de partida del lenguaje oral; las coordinaciones perceptivas por medio de los sentidos, contribuyen a la formación de conceptos mediante los procesos de asociación, diferenciación y generalización.

* **Funciones Integrativas y de Elaboración:** propias del área cognoscitiva, que permiten estructurar el pensamiento en palabras, imágenes y conceptos verbales.

* **La Emoción:** El tono efectivo que acompaña a toda actividad psíquica tiene una gran exteriorización a través de la palabra, permitiendo dar al discurso la intención y el matiz adecuado.

* **Funciones Motoras:** A través de esquemas motores organizados, almacenados en la corteza cerebral, es transmitido por vías motoras hasta el aparato fono-articulador que emite, en forma de sonidos perfectamente organizados, articulados y pronunciados, el mensaje que constituye la comunicación.

Si alguno de los factores mencionados anteriormente es alterado, perturbado o deficiente se presentarán sin duda problemas en el

lenguaje oral, mismos que pueden ir desde la ausencia total de la palabra (sordera, afalia), hasta diversas alteraciones como retardo en la evolución, dificultad de la comprensión, problemas de la organización del discurso, dificultades en la articulación, o simple persistencia de defectos de pronunciación.

De cualquier manera, aún en sus manifestaciones más leves, las alteraciones mencionadas en el párrafo anterior, constituyen un obstáculo para la adaptación del niño a su ambiente, particularmente al escolar en el que se verá obligado a iniciar una nueva fase del proceso lingüístico y el aprendizaje de la lecto-escritura.

El propósito de la educación preescolar es proporcionar al niño la posibilidad de incrementar su lenguaje, mediante una estimulación lingüística adecuada. Las actividades planeadas con este fin permitirán al niño conversar y comentar con toda autonomía, manejar un lenguaje cada vez más explícito y estructurado para expresar las informaciones que desea transmitir (Programa de Educación Preescolar, SEP, 1981).

El desarrollo del lenguaje entre los cinco y los seis años es notoriamente más estructurado y completo que en años anteriores. Las habilidades en el lenguaje mejoran durante el periodo preescolar.

A medida que las oraciones de los niños se hacen más largas y complejas, se agregan algunas palabras cortas, de una a tres sílabas, como preposiciones y artículos, y terminaciones (conjugaciones), formas del verbo ser, plurales y posesivos. Aunque hay diferencias individuales en la adquisición de estas formas gramaticales, hay generalmente un mismo orden en el que aparecen.

Los niños en esta etapa comienzan a usar frases más largas, de seis a ocho palabras; pueden definir palabras simples y conocer algunas opuestas. Sin embargo, todavía comete muchos errores gramaticales en los tiempos pretéritos de los verbos, preposiciones y adverbios de lugar y de tiempo. Su articulación en los sonidos de las letras mejora y alrededor del 75% son emitidos correctamente, aunque todavía ocurren omisiones y sustituciones (MACHADO, J., 1985).

Su vocabulario comprende generalmente de 2,000 a 2,500 palabras. Habla respecto a lo que puede hacer, y busca la atención y la aprobación de los adultos y compañeros; aunque todavía suele tartamudear y hablar entrecortado cuando hay tensión. A medida que maduran, se dan cambios en el habla y en sus funciones. A esta edad repiten palabras y frases para ejercitar sus destrezas verbales y escritas.

A continuación se mencionarán algunas teorías sobre la adquisición del lenguaje (PAPALIA, D., 1985):

* La teoría del Relativismo Cultural y Determinismo Cultural no le da gran importancia a la influencia del ambiente, hace hincapie en el papel de la cultura, sin considerar relevantes las diferencias individuales y de la herencia. Los niños tienen predisposiciones innatas para aprender el lenguaje, ya que es una necesidad social.

Whorf (1956), señala que el idioma específico que se aprende ejerce influencia sobre los procesos mentales, de modo que las personas que hablan diferentes idiomas perciben al mundo desde distintos puntos de vista y por lo tanto piensan también diferente.

* El interaccionismo, es un enfoque Piagetiano en el cual se establece que el desarrollo del lenguaje se produce a partir de la interacción entre la herencia, maduración y las relaciones con el medio ambiente. Se afirma que el lenguaje es parte esencial del desarrollo humano, ya que el niño aprende el lenguaje porque nace con la capacidad y necesidad de adquirirlo.

Según este enfoque, los niños empiezan a relacionar los sonidos con hechos concretos, personas y situaciones, desarrollando así un sistema de símbolos por el cual relacionan las palabras con objetos o personas. Consideran como procesos paralelos al lenguaje y el pensamiento, los cuales desempeñarán un papel muy importante en el desarrollo cognitivo posterior.

"El lenguaje se desarrolla con la capacidad infantil para el

pensamiento lógico, el juicio y el razonamiento, y refleja dicha capacidad en cada estadio " (HOUSTON, 1971, p.267).

Para Piaget, el desarrollo de las habilidades del lenguaje se derivan de cambios profundos en los procesos de pensamiento. Es una herramienta del pensamiento y un medio de comunicación, ya que el lenguaje no regula al pensamiento, sino solo es un medio para comunicarlo. El lenguaje permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales y sociales, transmitibles de manera oral y escrita.

Señala como estrategias para el aprendizaje del lenguaje los siguientes puntos (HOHMANN, M., 1990):

- * El lenguaje se desarrolla de lo concreto a lo abstracto: el lenguaje debe integrarse lo más posible a la experiencia directa del niño. El educador debe introducir vocabulario, conceptos y formas lingüísticas que tengan relación con una actividad concreta que realice el niño.
- * De lo simple a lo complejo: la comprensión del lenguaje seguirá esta secuencia, pero evolucionará a un ritmo diferente en cada niño.
- * Del aquí/ahora, al allá/después: el niño preescolar aprenderá primero conceptos relacionados con el presente, y gradualmente hacia sucesos lejanos a medida que aumente su perspectiva espacio-temporal.

En esta edad hay un creciente dominio del lenguaje. Aprenden tanto las reglas sintácticas de su lenguaje materno como de otros, como los significados de palabras específicas. Así en la edad escolar llegan ya a dominar la mayor parte de la gramática de su lenguaje natal.

Al igual que el desarrollo cognitivo, el lenguaje es un proceso natural en el niño; su riqueza y alcance se ven fuertemente influidos por la interacción del niño con el medio ambiente.

La adquisición del lenguaje es la forma como aprende el niño a usar reglas, en gran parte por la interacción con los adultos, no por imitación, ya que las cualidades que reciben de sus padres y la influencia de su ambiente contribuyen al desarrollo de su lenguaje.

El lenguaje será entendido entonces, como un proceso de comunicación de ideas o sentimientos a través de sonidos articulados, signos, señales y gestos con un significado propio.

Para Piaget, el lenguaje es una manifestación particular de la función simbólica, considerando al individuo no como un organismo, sino como un sujeto con dotación biológica, maduración y capacidad de adaptación (inteligencia), entendiendo como desarrollo al proceso de adaptación. El aprendizaje del lenguaje consistirá en la construcción del objeto, por medio de la interiorización de los esquemas de acción, comprobando el logro de éste por la

generalización de los mismos. Por lo tanto, el papel de la educación en el desarrollo del lenguaje será el de dar la oportunidad a la construcción del mismo (BENIERS, E., 1985).

* La teoría del Predeterminismo, cuyo autor principal es Chomsky (1972), afirma que las experiencias de los niños activan su capacidad innata del lenguaje; que todos los niños normales aprenden su lengua nativa entre los cuatro y seis años de edad; que el conocimiento del lenguaje es infinito, ya que siempre se crean oraciones más largas y complejas. Considera que los niños tienen una forma muy original de expresarse por lo cual resulta imposible que hayan aprendido de otros la forma exacta de unir las palabras.

Por último Gesell (1956), afirma que los niños a los cinco años no solo han adquirido la capacidad para emplear el lenguaje eficazmente, sino que ya empieza a tener una noción de las reglas y limitaciones sociales con respecto a su uso como resultado de madurez y equilibrio. La adquisición del lenguaje es reforzada por la experiencia social del nivel preescolar.

5.2. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL LENGUAJE EN LA EDUCACION PREESCOLAR

Uno de los principales objetivos de la educación preescolar debe

ser el desarrollo del lenguaje, ya que el niño preescolar se encuentra en plena etapa de interés por explicar el significado de las palabras, porque el desarrollo del pensamiento del niño requiere de la ayuda del lenguaje, y por último por que es necesario para el desarrollo social del niño.

Este tiene una importancia fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que en el se combinan tres elementos cuyo desarrollo en el preescolar es necesario: el elemento sensomotor, el intelectual y el afectivo. De aquí la importancia del lenguaje en esta etapa, por lo que su aprendizaje debe ser objetivo fundamental de la enseñanza preescolar.

La educación preescolar pretenderá desarrollar en el área del lenguaje las siguientes metas, tanto en el ámbito de la expresión oral como escrita:

- Integrar los mecanismos perceptivos y motores de la comprensión y expresión de la lengua hablada, utilizándolos al comunicarse.
- Comprender la lengua hablada empleada en su entorno.
- Comunicar en forma oral y escrita sus ideas y experiencias espontáneamente.
- Analizar oralmente algunas estructuras de la lengua hablada.
- Manifestar intereses al integrar palabras nuevas a su vocabulario.
- Desarrollar la capacidad para recordar hechos o mensajes percibidos por el oído y emitirlos.

- Adquirir la capacidad de delimitar un intervalo entre palabras y frases.
- Comprender el significado de las palabras que integrará a su vocabulario.
- Estimular la capacidad para aprender y hacer preguntas cada vez más complejas.
- Comprender órdenes e interpretarlos adecuadamente.
- Expresar oralmente sus emociones, deseos y opiniones.
- Adquirir una pronunciación correcta e inteligible.
- Estimular para que participe paulatinamente ante un grupo expresando sus ideas sin temor.
- Distinguir sonidos onomatopéyicos y ambientales propios de su medio, manifestándolo con una acción.
- Identificar los sonidos que producen los objetos o eventos del medio ambiente nombrándolos.
- Distinguir voces familiares con su timbre y tono, identificando a las personas que hablan.
- Ejecutar órdenes orales y por escrito.
- Repetir series de palabras cortas en el orden dado sin omitir ninguna (de 3 a 7 palabras).
- Complementar rimas y canciones conocidas.
- Responder a preguntas simples empleando respuestas que correspondan a la situación planteada: ¿qué es?, ¿dónde?, etc.
- Responder a preguntas que incluyan situaciones en el espacio, empleando respuestas que correspondan a la situación planteada: antes, después, al rato, hoy, ayer.

- Numerar características de objetos presentados en forma oral (hasta cinco características).
- Aplicar género (masculino y femenino) y número (singular y plural) a sustantivos, adjetivos y artículos empleados en el discurso.
- Controlar el aire necesario durante la emisión del habla.

El lenguaje debe estar implícito en el "aprendizaje activo" y no ser una carga del proceso e-a en los niños pequeños. A continuación se mencionarán algunas experiencias básicas para el aprendizaje y uso del lenguaje en la etapa preescolar:

- Conversar con otros sobre experiencias personalmente significativas.
- Describir objetos, sucesos y relaciones.
- Expresar sentimientos mediante palabras.
- Escribir el lenguaje oral y volver a leer.
- Divertirse con el lenguaje haciendo rimas, cuentos, historias, poemas, etc.
- Ejercicios de pronunciación de sílabas y letras (deletreo).
- Ejercicios de ritmo y acentuación en palabras y frases.
- Ejercicios para fomentar el diálogo y conversación.
- Repaso de objetos de características similares para ampliar su vocabulario.
- Cuentos, narraciones, recitación de canciones y versos, dramatización, etc.

Para concluir cabe resaltar que el contenido de la educación preescolar comprende juegos, actividades de lenguaje (el dominio del lenguaje mediante el estudio de la lengua nacional y el aprendizaje de una lengua extranjera), expresión rítmica, observación de la naturaleza, ejercicios lógicos y prenuméricos y el desarrollo del sentido comunitario.

5.3. IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE DE UN SEGUNDO IDIOMA EN EL NIVEL PREESCOLAR

En este apartado se resaltaré la importancia de la educación bilingüe en el nivel preescolar; entendiéndo por bilingüismo a la habilidad para entender o hablar dos idiomas, y cuando los niños aprenden la lengua del lugar donde viven, más otra.

Segun Evans, E. (1975), el tipo de educación biligüe puede hacer de los establecimientos escolares un lugar acogedor y amigable, les ayuda a aprender habilidades básicas como lectura y aritmética, las cuales serán difíciles de dominar. Si se enseña un idioma extranjero les ayudará a fortalecer su autoimagen animándolos a identificarlos con su herencia cultural y lingüística.

NO

MAY

PAG.

29

7

- Cuando ambas lenguas se usan expresando el significado en el otro idioma y con mezcla de los dos idiomas, los niños se encuentran en un ambiente seguro, en el que saben que ambos lenguajes son igualmente aceptados y respetados.
- Su aprendizaje no tiene que posponerse hasta que tenga el control del segundo idioma.
- Su frustración en el aprendizaje de un nuevo idioma, se reduce cuando éste se realiza en el contexto del trabajo y del juego y no en el de una lección.
- Cuando los niños escuchan en ambos idiomas cotidianamente, empiezan a captar la segunda lengua en forma natural y se encuentran motivados para practicar nuevas aptitudes debido al medio estimulante y a la variedad de habilidades de lenguaje presentes en el salón de clases.
- Es importante usar en el salón de clases la misma proporción de cada lenguaje para el logro del manejo de los dos idiomas.
- El niño demuestra una actitud positiva hacia ambas lenguas cuando puede usar algunas palabras o frases en la segunda lengua entendiendo significativamente más vocabulario del que ya posee.
- El aprendizaje de los niños variará según las nociones anteriores y el apoyo de la forma de expresarse en el medio en que se desenvuelve (casa-comunidad).
- La etapa preescolar bilingüe le brinda al niño una base sólida para los niveles posteriores de enseñanza bilingüe.
- Este tipo de programa permite al niño comprender y apreciar más

- de una herencia cultural y adaptarse dentro de más de un contexto cultural, empezando en este nivel preescolar con las experiencias cotidianas y la representación de estas por medio del juego, canto, lenguaje, arte y música.
- Es importante que el educador tenga una preparación bilingüe.
 - Ambos lenguajes deben ser igualmente valorados y utilizados.

Por lo tanto, el éxito y funcionalidad de un programa educativo bilingüe radica en el cuidado y aplicación de todos y cada uno de los puntos anteriormente mencionados.

5.4. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EL NIVEL PREESCOLAR PREPRIMARIA

El proceso de e-a del inglés como un segundo idioma deberá ser funcional y manejar contenidos de comunicación. La eficacia de este proceso dependerá de las actividades establecidas hacia el aprendizaje de los alumnos. Esto se logrará a partir de que el educador exprese modelos al alumno para que éste pueda tener un punto de partida en el aprendizaje de nuevas palabras. Estas palabras deberán ser presentadas de manera que sea fácil para el niño asociarlas con sus significados.

Este proceso puede ser complementado dándole oportunidades al alumno para que desarrolle habilidades tanto verbales como motoras, lo que podrá indicar al educador que el niño ha entendido los modelos de palabras dados por éste. Esto permitirá que el niño vaya asimilando el uso básico del inglés, elemento necesario para que el lenguaje llegue a ser una herramienta funcional de comunicación.

La retroalimentación constante y el reconocimiento a las respuestas correctas y el reforzamiento son elementos esenciales para que este proceso supere los logros tradicionales de la enseñanza del inglés como un segundo idioma.

Retomando de los programas preescolares bilingües y de la experiencia docente se mencionarán a continuación algunos de los objetivos, actividades, materiales, técnicas y formas de evaluación que comprenden dichos programas.

5.4.1. OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE INGLES DE PREPRIMARIA

- * En cuanto al significado de palabras se intenta lograr en el aprendizaje del alumno:
- construir asociaciones significativas para palabras visualizadas a través del uso de contrastes y comparaciones, claves orales en un contexto específico, juego dramático o uso

de gestos (mímica), clasificación simple e ilustraciones y dibujos.

- iniciar la comprensión de que algunas palabras tienen más de un significado.
- incrementar vocabulario oral a través de palabras escuchadas.

* En cuanto a la identificación de palabras:

- desarrollar la identificación de 56 palabras del vocabulario básico de este grado.
- desarrollar la habilidad de reconocer palabras empezando con letra mayúscula y minúscula.
- desarrollar algunas habilidades para identificar palabras usando otras como claves.

* En cuanto a los sonidos de las palabras:

- desarrollar la percepción auditiva de elementos idénticos en las palabras: que comienzan con el mismo sonido de consonante, que terminan con el mismo sonido de consonante y las que tienen terminaciones rítmicas semejantes.
- promover la habilidad de sustituir oralmente una palabra para que encaje en una estructura gramatical y de sonido.
- promover la habilidad de percibir semejanzas y diferencias en las diferentes palabras.

* En cuanto al análisis gramatical:

- Reconocer los plurales en sustantivos y los verbos en forma

simple.

- * En cuanto a los hábitos en la lectura:
- promover el manejo correcto de los libros.
- tratar de establecer el hábito de lectura de izquierda a derecha y línea por línea.
- desarrollar el hábito de lectura en silencio antes de la lectura oral.
- iniciar el hábito de la participación oral en el grupo.

5.4.2. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE INGLES DE PREPRIMARIA

- Diferenciar visual y auditivamente vocabulario a través de actividades de recortar, relacionar, pegar, escribir, iluminar, clasificar, aparear, dibujar.
- Relacionar sonidos y símbolos a partir de escribir letras para identificar el sonido y relacionar figuras.
- Seguir instrucciones para iluminar, recortar, pegar, etc.
- Trazos de letras mediante su asociación con dibujos.
- Diferenciar auditivamente la lectura de palabras al completar oraciones.
- Relacionar sonido y símbolo para la formación de letras a través de actividades de escritura e iluminado.
- Propiciar la ortografía del vocabulario mediante ejercicios de deletreo y complementación de palabras.

Estas actividades de comprensión del lenguaje presentan los conceptos esenciales de la fonética y las combinaciones de consonantes de la lengua inglesa, facilitándoles considerablemente su pronunciación. Se dá mucha importancia al refuerzo y a la práctica y todos los ejercicios pueden usarse en diferentes programas bilingües y métodos de enseñanza.

En las actividades mencionadas anteriormente, los niveles de habilidad progresa desde la percepción visual y auditiva básica hasta relaciones más complejas entre sonido y símbolo, necesarias para el éxito en el proceso de e-a del lenguaje.

5.4.3. MATERIALES

Para llevar a cabo estas actividades de una manera más eficiente, se pueden utilizar diferentes materiales didácticos tales como:

- tarjetas ilustrativas con imágenes para el vocabulario
- tarjetas ilustrativas de los diferentes sonidos
- tarjetas ilustrativas de los números del 0 al 9
- plastilina, pastas de sopa, palos de madera, etc.
- acuarelas
- papeles de colores y diferentes texturas
- objetos reales
- auxiliares audiovisuales.

5.4.4. TECNICAS DIDACTICAS UTILIZADAS EN EL PROGRAMA DE INGLES DE PREPRIMARIA

Discusión, conversación, dramatización, lluvia de ideas, exposición, narración de cuentos, cantos, repetición grupal, historias y narraciones libres, construcción con materiales diversos, dibujo, excursiones, exposiciones de trabajos manuales elaborados por los alumnos, periódico mural, rincón de biblioteca.

5.4.5. EVALUACION

Así mismo, para la evaluación de los objetivos planteados en estos programas, se elaboran ejercicios y actividades como las mencionadas anteriormente (recortado, pegado, iluminado, etc.), con el fin de comprobar el aprendizaje del niño, poniendo atención en los siguientes puntos:

- ¿el alumno interpreta las palabras cuando se leen oralmente?
- ¿reconoce las 56 palabras básicas?
- ¿asocia el significado con la palabra?
- ¿discrimina entre los sonidos iniciales?
- ¿discrimina entre los sonidos finales?
- ¿percibe las terminaciones rítmicas?
- ¿disfruta contando al grupo sus experiencias?
- ¿añade palabras a su vocabulario a través de las actividades?

- ¿muestra habilidad para la lectura de palabras?
- ¿muestra habilidad para entender las palabras que escucha?
- ¿disfruta observando los libros durante periodos libres?
- ¿pregunta sobre palabras vistas fuera de su material de apoyo?
- ¿muestra interés en la lectura y escritura de palabras fuera del vocabulario básico?

Para concluir se puede decir que el lenguaje es el medio mediante el cual el hombre expresa su pensamiento. Por lo tanto, es importante conocer cómo se usa el lenguaje dentro del aula, cuál es su relación con el lenguaje y cómo influye en el desarrollo del conocimiento. Dentro del ambiente escolar se puede observar que los alumnos se relacionan con el lenguaje durante la mayor parte del día: con el lenguaje hablado de los maestros y sus compañeros, y con el lenguaje escrito de los libros, apuntes, etc. De esta manera, el proceso de e-a se apoya en gran medida en el lenguaje hablado y escrito.

Donde hay una cultura existe un lenguaje que consiste en un conjunto articulado de palabras y nexos gramaticales además de un sin número de gestos, movimientos, uso de instrumentos y objetos, etc.

El lenguaje es un factor fundamental en la educación, aunque éste se relaciona con otros, es importante en la educación por que socialmente permite interrelacionarse con los demás.

Por lo tanto, el lenguaje que usa el ser humano tiene su influencia primaria en la vida cotidiana; está basado en las experiencias, en lo que las personas necesitan en su vida diaria, y para compartir con otros. El lenguaje tiene una gran importancia ya que por medio de éste el hombre participa en el mundo y expresa sus vivencias.

La forma en que el hombre aprende a expresarse adopta formas distintas según el contexto social en el que se encuentra ubicada una persona. Independientemente de las formas gramaticales, vocabulario, sintaxis, establecidas como las correctas; existen múltiples variaciones de su uso en un mismo país, de esta manera, todos los lenguajes reflejan la cultura en la que se desarrollan.

El lenguaje así mismo, es parte de la educación que una persona recibe al nacer en una comunidad. El niño desde su nacimiento está inmerso en el habla, se le habla a él desde el primer momento de vida a través de formas verbales tales como palabras sencillas y rítmicas.

Para el niño en edad preescolar, la oportunidad de interactuar verbalmente, de usar el instrumento lingüístico que ha estado elaborando en la comunicación, es condición para el desarrollo verbal y al mismo tiempo ayuda para un desarrollo afectivo adecuado.

Es importante introducir un segundo idioma en las escuelas ya que ofrece otra alternativa de comunicación como otro medio más que fomente el desarrollo del lenguaje y la socialización; particularmente en el nivel preescolar en el grado preprimaria, ya que es aquí donde se inicia el aprendizaje de la lecto-escritura, y por medio del segundo idioma podrá ampliar su contexto cultural, ya que como se mencionó anteriormente cada lenguaje refleja una cultura.

En síntesis, el juego constituye la vida misma del niño, y es por medio de éste que se comunica e interactúa, por lo que será el juego la forma más adecuada para aprender y comunicarse en este nivel; aplicándose esto también al aprendizaje de un segundo idioma.

CAPÍTULO VI

**PROPUESTA Y VALIDACION DEL JUEGO
COMO TÉCNICA DIDÁCTICA EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLÉS EN EL NIVEL
PREESCOLAR PREPRIMARIA DEL
COLEGIO AMERICANO MONTEBELLO**

6.1. JUSTIFICACION Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo tecnológico y económico de nuestro país ha exigido introducir en la educación privada una formación bilingüe desde los primeros años preescolares.

En la actualidad surge la necesidad de una preparación cada vez más completa para cubrir las exigencias de una sociedad cada vez más compleja y especializada como la nuestra.

Se considera al idioma inglés como una de las principales herramientas de comunicación que permite al individuo ampliar su horizonte cultural, social, profesional y algunas veces económico. El aprendizaje de un segundo idioma será más fácil y significativo si este se hace parte de nuestra vida cotidiana y sobretodo si este se realiza desde temprana edad.

Esto se deriva de la idea de que los primeros años de vida escolar del niño son muy importantes para su desarrollo, y el aprendizaje se basa fundamentalmente en la experiencia personal del niño.

El niño preescolar comparte sus intereses y necesidades socio-afectivas a través del juego. De aquí la importancia del aprendizaje considerando la proyección de sus experiencias por medio de éste, que además le permite concretizar conceptos nuevos

y abstractos.

Se considera al juego como un instrumento de conocimiento mediante el cual el niño logra un dominio de su esquema corporal, la formación de esquemas de organización y espacio-temporales, así como el dominio del espacio gráfico al desarrollar su coordinación visomotora y la noción de lateralidad.

Así mismo, el juego en la edad preescolar favorece el desarrollo del lenguaje ya que promueve la socialización aumentando considerablemente el vocabulario en esta etapa.

La técnica del juego se utiliza en los programas preescolares como un medio que le permite al niño descubrirse y tomar conciencia de sí mismo, así como el conocimiento de los otros a través de la aceptación y colaboración con los demás, encaminándose así al desarrollo integral de su personalidad.

El juego como técnica didáctica permitirá fomentar la participación del alumno, partiendo del supuesto de tomar al educando como parte activa del proceso de e-a, a través de una técnica atractiva a sus intereses y divertida, que favorezca la atención y el aprendizaje en este caso de un segundo idioma, el idioma inglés.

Ha sido elegido el juego como técnica didáctica ya que permite al niño sensibilizarse, interiorizar y hacer suyo el conocimiento;

desde el punto de vista de Piaget (1984): la asimilación de un nuevo esquema por medio del juego.

Por lo tanto, el juego puede ser un medio útil y eficaz en la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar, ya que de manera atractiva y amena se logrará la aceptación y el aprendizaje significativo de un segundo idioma al constituir parte de la vida misma del niño como lo es el juego.

Con base en la experiencia como docentes en la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar preprimaria, se detecta la falta de técnicas efectivas y dinámicas que contribuyen al logro de un aprendizaje significativo a partir de la participación del alumno.

Considerando al juego como la actividad principal de la vida cotidiana del niño en esta etapa, surge la necesidad de proponer diferentes juegos dirigidos a los docentes en esta área de enseñanza, que inspiren la creación de nuevos juegos que se adapten a las exigencias curriculares y personales de los mismos.

Tomando como punto de partida las características físicas, sociales y cognitivas del niño en la etapa preescolar preprimaria, así como las condiciones escolares que se presentan en este nivel educativo, se deriva el problema eje o motivo de la presente investigación, planteado con la siguiente interrogante:

¿ Qué importancia tiene el juego como técnica didáctica en el logro de un aprendizaje significativo del idioma inglés en el nivel preescolar preprimaria?

6.2. OBJETIVOS

General:

Establecer la importancia del juego como técnica didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel preescolar preprimaria para el logro de un aprendizaje significativo del mismo.

Particulares:

- * Conocer las técnicas didácticas que se emplean generalmente en la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar.
- * Analizar el uso del juego como técnica didáctica en la educación preescolar.
- * Proponer el uso de juegos didácticos como técnica de aprendizaje del idioma inglés a nivel preescolar preprimaria dentro de sus programas.
- * Analizar la relación que existe entre el juego como técnica didáctica y el logro de un aprendizaje significativo del idioma inglés.
- * Comprobar a través del juego el logro de un aprendizaje significativo de 105 palabras del programa básico del idioma inglés del nivel preescolar preprimaria.

- * Verificar la utilidad y eficacia del juego como técnica didáctica para la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar.

6.3. HIPOTESIS Y VARIABLES

El juego como técnica didáctica en la enseñanza del idioma inglés en el nivel preescolar preprimaria propiciará una mayor participación por parte del alumno logrando así un aprendizaje significativo de 105 palabras del programa básico del mismo.

Variable Independiente:

El juego como técnica didáctica

Variable Dependiente:

Aprendizaje significativo de 105 palabras

6.4. METODOLOGIA

En función del problema planteado anteriormente, se llevó a cabo una investigación de campo, por medio de la cual se obtuvieron los datos requeridos a través de una muestra seleccionada, utilizándose la observación como técnica de investigación, para la recopilación de datos de manera estructurada; se elaboraron y aplicaron diversos instrumentos para completar la recopilación de información y así comprobar la hipótesis planteada en la investigación.

Se diseñaron tres instrumentos para la validación de los juegos como técnica didáctica. Primero se diseño un cuestionario (anexo 1), con preguntas abiertas y en forma anónima dirigido a la población docente del nive preescolar del área de inglés de una institución particular bilingüe, con el fin de obtener información acerca de las técnicas utilizadas generalmente en el proceso e-a de este segundo idioma, así como la disponibilidad de estos para la implantación de nuevas técnicas didácticas en favor de un aprendizaje significativo del mismo.

Posteriormente se elaboró una guía de observación (anexo 2), retomando a Bloom, B. (1971), para plantear las tres áreas que se observan en la conducta del niño: cognitiva, socio-afectiva y psicomotriz, donde se cotejaron actitudes tanto positivas como negativas de los alumnos presentadas durante la aplicación de los juegos.

Finalmente, para comprobar la utilidad del juego como técnica didáctica, así como para evaluar el aprendizaje alcanzado del idioma inglés, se diseñaron diez evaluaciones distintas (anexo 3), una por juego, con los contenidos básicos que se persiguen con el juego, con ejercicios de apareamiento, opción múltiple, coloreado, recortado, pegado y dibujos.

Para poder llevar a cabo la validación de la técnica propuesta, se aplicó el diseño pre-experimental de preprueba y posprueba con un solo grupo, sin grupo de control, al cual se le aplicaron los instrumentos de evaluación ya mencionados, uno antes de la aplicación de la técnica y el mismo instrumento posteriormente a la aplicación de la misma, a fin de obtener relación relativa a la eficiencia de la técnica en función del logro de un aprendizaje significativo.

Como ya se mencionó, se diseñaron diez juegos basados en el programa básico de inglés del nivel preescolar del grado preprimaria (anexo 4). Considerando para el diseño de estos los

siguientes puntos:

- características físicas, sociales y cognitivas del niño en edad preescolar
- contenidos temáticos del programa básico de inglés de preprimaria
- instalaciones físicas de la institución educativa tales como el salón de clases, jardín, patio, y salón de cantos y juegos.
- recursos materiales disponibles en la institución como tarjetas ilustrativas (flash cards), y papelería en general.
- número de alumnos del grupo elegido (25 niños)
- tiempo disponibles para el juego (45 min. aprox.)
- intereses principales de los niños en esta edad como es el juego principalmente
- la participación y actividad de los niños en los juegos
- entusiasmo por los juegos característico de esta edad
- gran variedad de materiales atractivos e ilustrativos con colores brillantes, de fácil manejo y sencilla elaboración.

Los materiales utilizados en los juegos y en los instrumentos de evaluación de los mismos fueron:

- papeles de diferentes colores y texturas (papel lustre, cartoncillo, crepe, américa, etc.)
- estenciles mimeografiados
- objetos reales
- marcadores, crayolas, lápices de colores
- hojas de rotafolio y tamaño carta
- gises de colores, borrador y pizarrón

- cinta adhesiva, tijeras y pegamento
- tarjetas con dibujos
- tarjetas con operaciones (suma y resta)
- tarjetas con palabras y oraciones
- bolsas de supermercado
- sobres para carta
- listón y estambre de diferentes colores
- globos
- sellos de goma y cojín

6.4.1. POBLACION Y MUESTRA

Se utilizó una muestra de tipo no probabilístico intencional, ya que la misma no se eligió al azar, sino en función a los requerimientos de la investigación. De la población del nivel preescolar, se eligió como muestra al grupo "A", siendo un total de 25 niños, del grado preprimaria del "Colegio Americano Montebello", de instrucción privada y bilingüe, ubicado en Boulevard Capri no. 97, Col. Lomas Estrella.

6.4.2. PROCEDIMIENTO

Se eligieron al azar diez docentes del área de inglés, del nivel preescolar, del colegio donde se realizó la presente investigación, con el fin de obtener información sobre las técnicas que se

utilizan generalmente, así como los resultados que han obtenido de éstas, y la disponibilidad para aceptar y aplicar otras nuevas técnicas para mejorar el aprendizaje del alumno; además de conocer sus sugerencias. Se les proporcionó un cuestionario a cada uno de los docentes elegidos, donde se les pidió anotar sus respuestas en forma anónima y libremente, para su entrega al siguiente día.

Posteriormente se aplicaron las prepruebas al grupo elegido, para evaluar los conocimientos previos a la aplicación de la técnica; las cuales se llevaron a cabo durante la segunda semana del mes de mayo del año en curso, con dos evaluaciones por día.

A continuación, se llevó a cabo la aplicación de los diez distintos juegos, uno por día, durante las dos últimas semanas del mes de mayo del año en curso, registrándose simultáneamente en la guía de observación, las conductas presentadas durante la técnica.

A partir de la tercera semana del mes de junio del año en curso, se aplicó la posprueba del grupo, resolviéndose dos evaluaciones por día, para medir las diferencias atribuidas al empleo de la técnica.

Para analizar e interpretar los resultados, se aplicaron las técnicas de relación porcentual múltiple en el caso de los cuestionarios para los docentes.

En lo relativo al análisis de resultados para la preprueba y posprueba se emplearon medidas estadísticas de tendencia central como: media, mediana y moda.

En cuanto al análisis de los resultados obtenidos en la guía de observación se hizo una evaluación de tipo descriptiva-cualitativa.

A continuación se presentan los resultados obtenidos.

6.5. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Del cuestionario aplicado se obtuvieron los siguientes resultados:

- En cuanto a las técnicas utilizadas generalmente por los docentes en el proceso e-a del idioma inglés, se encontró la utilización de la técnica audiovisual en un 60%; la repetición grupal, individual oral y escrita en un 30%; la personalización, conversación guiada, la exposición verbal, dinámicas de grupo y lenguaje corporal en un 10%. Por lo que se observó en gran medida un predominio de la técnica audiovisual en el proceso e-a del idioma inglés (ver gráfica de pie).

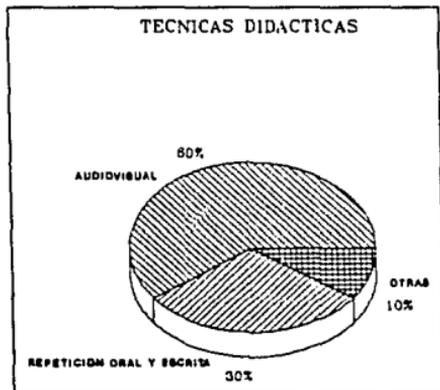
- En cuanto a los resultados que han obtenido los docentes con base a la utilización de las técnicas antes mencionadas un 10% señala que sus resultados son de acuerdo a su propio criterio muy buenos, el 50% señala que sus resultados son buenos, y el 40% señala que sus resultados son satisfactorios. Por lo que la mayoría ha obtenido los resultados esperados en las técnicas que utilizan generalmente.

- Un 30% de los docentes sugiere la utilización de técnicas audiovisuales; un 10% de ellos, recomienda partir de conocimientos anteriores; el 10% manifiesta que es importante la motivación para desarrollar un tema; el 10% afirma que no es conveniente traducir, sino poner el nombre en inglés a las partes y objetos que rodean a los alumnos, tanto en el salón de clases y escuela como en su casa; y finalmente, un 20% no mencionó ninguna sugerencia. Por lo tanto la técnica audiovisual es la sugerida con mayor frecuencia, ya que por medio de imágenes la información se retiene con mayor facilidad.

- El 100% de los docentes encuestados manifiestan su disponibilidad para aceptar y aplicar una nueva técnica siempre y cuando se ponga a prueba previamente y se demuestre su eficiencia.

Como se puede observar en la siguiente gráfica de pie, la técnica más utilizada será la audiovisual, donde se emplean tarjetas (flash cards) y dibujos, sin darle reconocimiento al juego

como técnica efectiva en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel preescolar:



Así mismo, mediante los resultados obtenidos en la guía de observación se distingue en el área cognitiva, que los alumnos utilizan conceptos anteriores, reproducen formas de lenguaje, rectifican, distinguen y traducen los conceptos, utilizando el lenguaje para expresarse durante el desarrollo de los juegos como son el de "Supermarket", "Raffle", "Funny Wall", "Puzzle", entre otros (ver anexo 4).

En cuanto al área socioafectiva los alumnos siguen las instrucciones dadas, interactúan entre ellos, usando el lenguaje con entusiasmo, interés y seguridad para comunicarse, mostrándose atentos y con iniciativa, realizando la actividad completa. También en todos los juegos se observa que el alumno siempre busca la aprobación del profesor y solo algunas veces la supervisión de éste, realizando preguntas con respecto a las instrucciones de los mismos. En algunos juegos como el de "Alphabet Clues", "Raffle", "Mailman", "Paste a Fish on your Body", y "House" (ver anexo 4), surgen líderes durante el juego, ya que en estos, algunas veces llegó a propiciarse la competencia entre los alumnos. Sin embargo en ninguno de los juegos se mostraron impulsivos; por el contrario, compartían el material y se ayudaban entre ellos.

Con respecto al área de psicomotricidad, se observó que en todos los juegos, manejaron el material correctamente, coordinaron sus movimientos, realizándolos sincronizadamente, como en el juego de "Indians around the fire", "Alphabet Clues", "Supermarket" y "Make

a line with colors" (ver anexo 4). Imitan movimientos en los juegos donde esta característica se presenta, actuando con naturalidad y soltura como en los juegos de "Indians around the fire" y "Mailman" (ver anexo 4); presentando dificultad en este último aspecto en el juego de "Raffle" (ver anexo 4), donde la representación de las características de los diferentes animales suscitaron timidez frente al grupo al imitar los movimientos.

Por lo tanto, se observa que las conductas cognitivas, psicomotrices y sociales esperadas se presentaron en los juegos aplicados respectivamente.

En las evaluaciones de Preprueba y Posprueba se obtuvieron los siguientes resultados:

J U E G O S	PREPRUEBA			POSPRUEBA		
	X	Md	Mo	X	Md	Mo
Alphabet Clues	6	7	8	9	9	10
Raffle	3	3	5	9	10	10
Indians around the Fire	7	8	9	9	10	10
Mailman	3	3	3	4	4	3
Puzzle	3	3	3	4.5	5	5
Make a line with Colors	5	5	5	8.5	9	9
Funny Wall	5	5	6	9	10	10
Supermarket	6	7	8	9	9	10
Paste a Fish ...	6	6	8	9	9	9
Build a House	3	3	3	4	4	6

X = Media

Md = Mediana

Mo = Moda

Nota: Para la interpretación de la media, se redondearon las cifras a partir del .6 para subir a número inmediato superior y de .4 para abajo al número inmediato inferior.

Como se observa en el cuadro anterior:

- Para el juego de "Alphabet Clues" se obtuvo en la preprueba un promedio de 6 aciertos, con la puntuación más representativa de 7, y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue 8; en cuanto a los resultados de la posprueba de este mismo juego se obtuvo un promedio de 9 aciertos con la puntuación más representativa de 9, y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 10; donde el total de aciertos en este juego es de 10.

- Para el juego de "Raffle", se obtuvo en la preprueba un promedio de 3 aciertos, con una puntuación típica de 3 y el número de aciertos que ocurrió con más frecuencia fue de 5; en la posprueba de este mismo juego, se obtuvo un promedio de 9 aciertos con una puntuación típica de 10 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 10; donde el total de aciertos en este juego es de 10.

- Los resultados que se obtuvieron en la preprueba para el juego

de "Indians around the fire", conforman un promedio general de 7 puntos, con la puntuación más representativa de 8 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 9; en la posprueba de este mismo juego se obtuvo un promedio general de 9, con la puntuación más representativa de 10, siendo el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia 10; total de aciertos en este juego 10.

- En el juego de "Mailman", se obtuvo en la preprueba un promedio total de 3 aciertos, con una puntuación típica de 3 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 3; en cuanto a los resultados de la posprueba, se obtuvo un promedio total de 4 aciertos, con una puntuación típica de 4 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 3; siendo 6 el total de aciertos en este juego.

- Los resultados que se obtuvieron en la preprueba en el juego de "Puzzle", conforman un promedio general de 3 aciertos, con la puntuación más representativa de 3 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 3; en la posprueba de este mismo juego, se obtuvo un promedio general de 4.5 aciertos, con una puntuación más representativa de 5 y el número de aciertos ocurridos con mayor frecuencia fue 5; donde el total de aciertos en este juego es de 5.

- En las evaluaciones del juego de "Make a line with colors", se

obtuvo en la preprueba un promedio total de 5 puntos, donde la puntuación más representativa fue de 5, el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 5; en comparación con la posprueba, donde el promedio fue de 8.5, y la puntuación más representativa de 9, siendo el número de aciertos más frecuente 9; donde el número total de aciertos también es 9.

- En cuanto al juego "Funny Wall", el promedio obtenido en la preprueba fue de 5, y en la posprueba 9, con una puntuación típica de 5 en la preprueba y de 10 en la posprueba. En la preprueba el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 6 y en la posprueba de 10; número de aciertos totales 10.

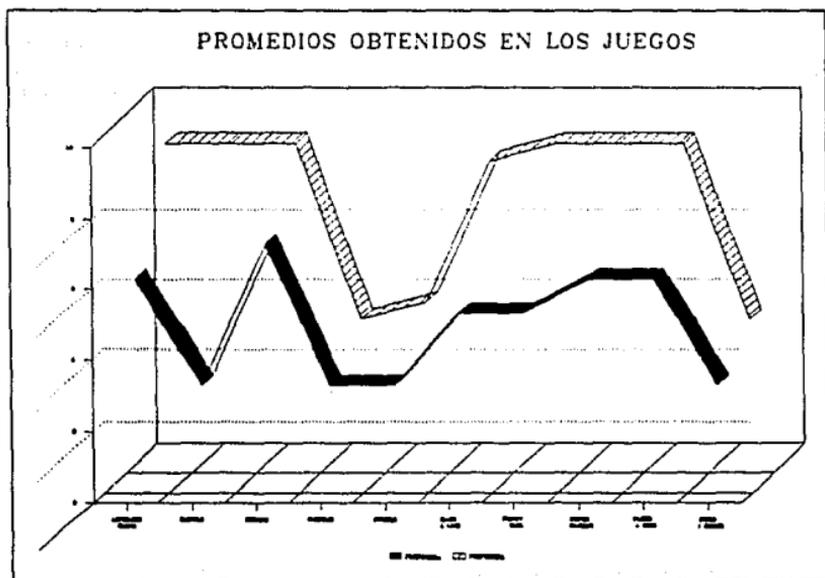
- Para el juego de "Supermarket", el promedio de la preprueba fue de 6, con una puntuación más representativa de 7 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 8; en la posprueba el promedio obtenido fue de 9, con una puntuación más representativa de 9 y el número de aciertos que ocurrió con mayor frecuencia fue de 9; siendo 10 el número total de aciertos.

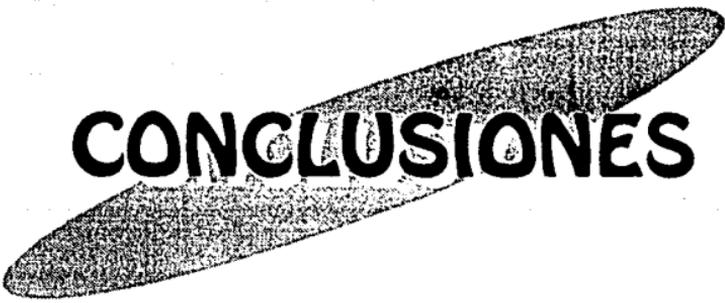
- En el juego de "Paste a Fish on your Body", se obtuvo en la preprueba un promedio de 6, con una puntuación típica de 6 y el número de aciertos más frecuente fue de 8; los resultados en la posprueba para este mismo juego fue un promedio de 9 con una puntuación típica de 9 y el número de aciertos más frecuente 9; con un total de aciertos de 10.

- En cuanto al juego de "Build a House", el promedio en la preprueba fue de 3 aciertos, con una puntuación más representativa de 3, y el número de aciertos que más se repitió fue de 3; en la posprueba el promedio fue de 4 aciertos, con una puntuación más representativa de 4 y el número de aciertos que más se repitió fue de 6; con un total de aciertos en este juego de 6.

Por lo tanto, se distingue un aumento significativo en los resultados de la posprueba en comparación con los de la preprueba; representando gráficamente los promedios obtenidos en éstas, en relación con cada juego:

PROMEDIOS OBTENIDOS EN LOS JUEGOS





CONCLUSIONES

- * El juego como técnica didáctica responde a las características físicas, sociales y cognitivas, así como a los requerimientos de la educación preescolar, por lo que es importante su inserción en los programas bilingües de este grado.

- * El juego favorece el desarrollo del lenguaje ya que por medio de este, el niño logra una mayor interacción y un enriquecimiento del aprendizaje.

- * Se logró una mayor participación de los alumnos por medio de los juegos, ya que estos se mostraron atentos e interesados durante los mismos.

- * Se comprobó la utilidad de los juegos como técnica didáctica ya que se logró un aumento significativo del vocabulario básico del programa de inglés del grado preprimaria.

- * Las técnicas más utilizadas en el proceso de e-a en este nivel preescolar, son donde el niño asocia la imagen visual con el concepto que se le presenta, sin ninguna actividad o participación por parte del alumno, limitándose al uso de repeticiones en forma oral y escrita de los contenidos expuestos.

- * El uso del juego como técnica didáctica en este nivel preescolar en los programas de inglés, no es utilizado en el proceso de e-a.

* Se encontró disponibilidad en los docentes en el área de inglés, para la utilización de nuevas técnicas efectivas que favorezcan el aprendizaje de los alumnos, presentando los juegos propuestos una alternativa a sus requerimientos curriculares.

* Se comprobó que a través del juego, se logró un aprendizaje significativo de las palabras del vocabulario básico de este nivel, que de manera tradicional, ya que el aumento presentado en los resultados de las evaluaciones de preprueba y posprueba, demuestran una diferencia atribuida a la aplicación de los juegos como técnica que favorece al aprendizaje.

* A partir de los resultados obtenidos por los instrumentos de investigación, se comprueba la relación existente entre el juego como medio de aprendizaje y el logro del mismo.

* Se comprobó la utilidad y eficiencia del juego como técnica didáctica en la enseñanza del idioma inglés, ya que el educador no es el eje del proceso e-a, sino solo proporciona las condiciones necesarias para el logro de la participación y aprendizaje por parte del alumno.

* El propósito fundamental de la Educación Preescolar es el de cimentar las bases para los niveles escolares posteriores.

* En este nivel será el medio ideal para que el niño aprenda por

experiencia propia a conocer la alegría y satisfacción que se derivan del trabajo colectivo, ya que se fomenta el inicio de la socialización.

* Por medio del juego, se fomenta la socialización del niño, ya que a través de éste se acerca a los demás, contribuye a formar equipos, y comprende la necesidad de cooperar con otros, buscando la unión del grupo para conseguir un fin común.

* Desde el punto de vista psicomotor, el juego contribuye al desarrollo de la habilidad manual, de la agilidad, de la coordinación muscular y visual, de las facultades auditivas en relación a la música y al canto.

* En el aspecto cognitivo, el pensamiento infantil, se desarrolla al captar, asimilar y aplicar las instrucciones recibidas para llevar a cabo las actividades propuestas en los juegos. El niño preescolar al realizar las actividades lúdicas, investiga, piensa, imita, e imagina conflictos y pequeños problemas que tiene que resolver. Crea situaciones que en muchos casos son reflejo de la realidad que lo rodea y aporta soluciones. Desarrolla una mayor capacidad de concentración, de memoria y creatividad en su constante interés por representar simbólicamente el medio en que se desenvuelve.

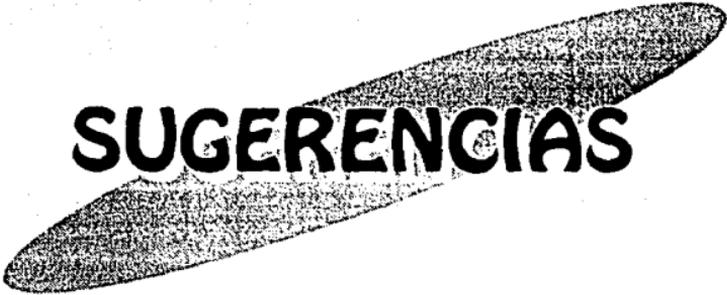
* En el aspecto afectivo, el niño aprende por medio del juego a

manifestar su iniciativa, y a expresar sus ideas y sentimientos con espontaneidad, ayudándoles a vencer su timidez y egoísmo.

* El juego favorece el aprendizaje de un segundo idioma, ya que a través de este puede concretizar y aplicar conceptos abstractos que no utiliza en su lenguaje natal, haciéndolos parte de su vida cotidiana.

* A través de los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos, se comprobó la hipótesis planteada en la presente investigación, así como el logro de los objetivos de la misma, por lo que la propuesta de este estudio resulta válida.

* En síntesis, el niño observa y descubre el medio en que se desenvuelve a través del juego, como un medio para aprender expresarse y comunicarse.



SUGERENCIAS

- * Es importante para el diseño de los juegos, tomar como punto de partida el programa básico del grado al que vayan dirigidos.
- * Será recomendable tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños así como las características cognitivas, psicomotrices y sociales del nivel educativo al que se dirigan los juegos.
- * Los fines deberán ir acorde con las metas planteadas en el programa y contenido del mismo.
- * Que sean considerados los recursos materiales disponibles, así como las instalaciones físicas de la institución educativa donde se apliquen los juegos.
- * Será importante la formación pedagógica y bilingüe por parte del educador.
- * Utilizar en los juegos diversos materiales, colores y texturas, de fácil manejo para el niño.
- * Vigilar que el juego termine antes de que este se vuelva monótono y que el niño pierda interés y atención en el mismo, para que deseen repetirlo en otra ocasión.
- * En caso de repetir los juegos, estos pueden variar en el tema y contenidos para lograr mantener el interés del niño.

- * Será importante considerar el horario de clases de los alumnos para que el juego se aplique en la hora más adecuada según las características de éste.

- * Se recomienda que la técnica del juego fomente la actividad de los alumnos para hacer suyos los conceptos que se quieren lograr a partir de su participación en estos.

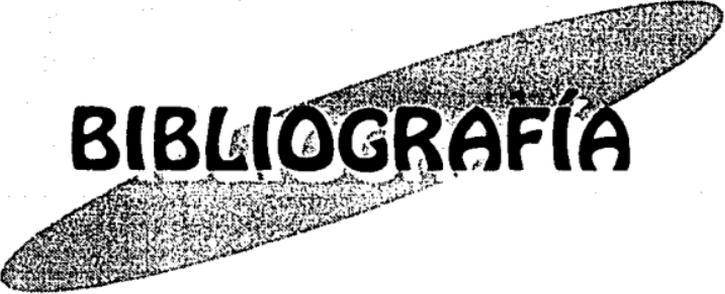
- * Los juegos propuestos en la presente investigación pueden ser adaptados a los requerimientos y condiciones que el educador considere.

- * El juego como técnica didáctica podrá utilizarse también como un valioso instrumento de reforzamiento en el aprendizaje.

- * Será indispensable que los educadores introduzcan el juego como técnica didáctica en el currículo de este nivel, ya que éste forma parte de la vida misma del niño, por lo que será un medio efectivo para el logro de aprendizajes significativos.

- * Será de gran importancia la introducción de un segundo idioma en este nivel preescolar ya que es en esta etapa donde el lenguaje se desarrolla y adquiere mayor fuerza.

- * Al aplicar los juegos es recomendable que el educador fomente la disciplina y respeto mutuo entre los alumnos.

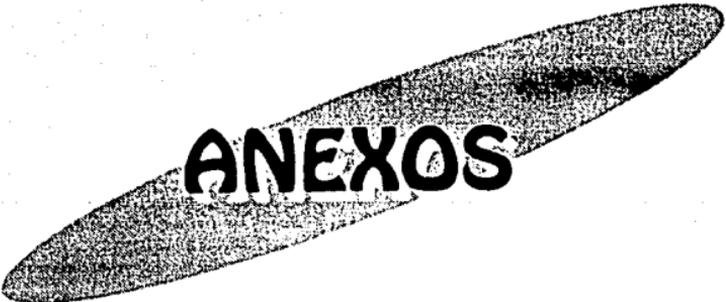


BIBLIOGRAFÍA

- AEBLI, H.; Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. 20a Ed. Buenos Aires, Kapelusz. 1956.
- AJURIAGUERRA, J.; Manual de psiquiatría infantil. Barcelona, Masson. 1973.
- ARROYO, M. y ROBLES, M.; Programa de Educación Preescolar. Libro 1. 1a Ed. México, SEP. 1961.
- ARY, D. y otros; Introducción a la Investigación Pedagógica. 2a Ed. México, Mc Graw Hill. 1989.
- BENIERS, E.; El lenguaje del preescolar. 1a Ed. México, Trillas. 1985.
- BLOOM, B.; Handbook of Formative and Summative Evaluation of Student Learning. New York, Mc Graw Hill. 1979.
- CENTENO, J.; Metodología y Técnicas en el proceso de investigación. 2a Ed. México, Cambio. 1981.
- CORBIN, CH.; A text book of motor development. New York, Dubuque William C. Brown. 1973.
- COUSINET, R.; La vida social de los niños. 5a Ed. Buenos Aires, Nova. 1972.
- CORMARY, H.; Enciclopedia Ciencias de la Comunicación. Pedagogía. 3a Ed. España, ASURI. 1985.
- CHATEAU, J. y otros; Los grandes pedagogos. 5a Ed. México, FCE. 1985.
- CHOMSKY, N.; Languaje and mind. 2a Ed. New York, Harcourt Brace Jovanovich. 1972.
- DECROLY, D.; El jardín de la infancia en la escuela Decroly. Bélgica, Ediciones C.I.R.E.B. 1957.
- DEWEY, J.; Cómo pensamos. 2a Ed. New York, s.l.i. 1909.
- ERIKSON, E.; Childhood and Society. New York, Norton. 1950.
- ERIKSON, E.; Childhood and Society. New York, Norton. 1963.
- ERIKSON, E.; Infancia y Sociedad. 9a Ed. Buenos Aires, Horme. 1983.
- EVANS, E.; Contemporary influences in early childhood education. 2a Ed. New York, Holt. 1975.
- FREINET, C.; La educación por el trabajo. México, FCE. 1967.

- GARCIA, M.; Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. 4a Ed. Barcelona, CEAC. 1989.
- GESSEL, A.; El niño de 5 a 10 años. Vol. III. Buenos Aires, Paidós. 1948.
- GESSEL, A.; El niño de 1 a 5 años. Vol. II. Buenos Aires, Paidós. 1956.
- GESSEL, A. y otros; El niño de 5 a 6 años. Biblioteca del educador contemporáneo # 56. Buenos Aires, Paidós. 1978.
- GONZALEZ, J.; Cómo educar la inteligencia del preescolar. 3a Ed. México, Trillas. 1988.
- GUTIERREZ, R.; "La raíz de motivación intrínseca y del aprendizaje significativo". DIDAC. México, Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana. 1985, p.2-8.
- GUYES, W.; ¿Cómo aprendemos?. Zurich, s.l.i. 1952.
- HOHMANN, M. y otros; Niños pequeños en acción: Manual para educadoras. 3a Ed. México, Trillas. 1990.
- LARROYO, F.; La ciencia de la educación. México, Porrúa. 1981.
- LARROYO, F.; Diccionario Porrúa de Pedagogía. 1a Ed. México, Porrúa. 1982.
- LIPSITT, L., REESE, H.; Desarrollo Infantil. 1a Ed. México, Trillas. 1983.
- MACHADO, J.; La experiencia infantil y el lenguaje. 3a Ed. México, Diana. 1985.
- MAKARENKO, A.; Conferencias de Educación Infantil. 4a Ed. México, Quinto Sol. 1985.
- MENDEZ DE CAMPOS, L.; "Los métodos activos en la enseñanza". DIDAC. Vol. 1, No.2. México, Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana. 1983, p.4-9.
- MONTESSORI, M.; El niño. El secreto de la infancia. Barcelona, Araluce. 1937.
- MUSSEN, P. y otros; Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad del niño. 1a Ed. México, Trillas. 1984.
- NIEVES, M.; "Evaluación Educativa". DIDAC. Vol. 1, No. 1. México, Centro de Didáctica de la Universidad Iberoamericana. 1982, p.23-37.

- NORDBY, V., HALL, C.; Vida y conceptos de los psicólogos más importantes. 1a Ed. México, Trillas. 1982.
- OUSLEY, O., RUSSEL, D.; The Pre-primer Program. Boston, Ginn and Company. 1979.
- PAPALIA, D. y otros; Desarrollo Humano. 2a Ed. México, Mc Graw Hill. 1985.
- PIAGET, J.; The origins of intelillence in children. New York, International Universities Press. 1945.
- PIAGET, J.; The child's conception of number. London, Routledge and Kegan Paul. 1952.
- PIAGET, J.; A dónde va la educación. Barcelona, Teide. 1974.
- RIOS, M. y otros; Programa de Educación Preescolar. Libro 2. 1a Ed. México, SEP. 1981.
- RIOS, M. y otros; Programa de Educación Preescolar. Libro 3. 1a Ed. México, SEP. 1981.
- RODRIGUEZ, E.; "Lenguaje y educación". Perfiles Educativos. No. 34. México, CISE UNAM. 1986, p.3-11.
- SELMAN Y SELMAN; Children's ideas about friendship: a new theory. New York, Psychology today. 1979.
- TAMAYO, T.; El proceso de la investigación científica. 2a Ed. México, LIMUSA. 1991.
- WALLON, H.; La evolución psicológica del niño. Buenos Aires, Psique. 1972.
- WHORF, B.L.; Language, thought and reality. Cambridge, MA: M.I.T. 1956.
- ZAPATA, O.; El aprendizaje por el juego. 1a Ed. México, PAX-MEXICO. 1988.



ANEXOS

CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES. - CONTESTE EN LOS ESPACIOS EN BLANCO LO QUE SE LE INDICA.

1. - QUE TECNICA (S) UTILIZA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS TEMAS?.

2. - QUE RESULTADOS HA OBTENIDO?.

3. - TIENE ALGUNA SUGERENCIA DE OTRA TECNICA PARA IMPLANTAR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y LOGRAR MEJORES RESULTADOS.

4. -SI LE PRESENTAN UNA NUEVA TECNICA O MODALIDAD PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE LA ACEPTARIA Y LA APLICARIA.

GRACIAS

JUEGOS

CONDUCTAS

1 2 3 4 5 6 ... 10

COGNITIVA

Utilizan conceptos anteriores
 Reproducen formas de lenguaje
 Escriben los conceptos correctamente
 Ilustran los conceptos
 Rectifican los conceptos
 Traducen los conceptos
 Seleccionan correctamente los conceptos
 Distinguen los diferentes conceptos
 Usan el lenguaje para expresarse

SOCIOAFECTIVA

Siguen instrucciones
 Requieren de supervisión continua
 Interactúan entre ellos
 Usan el lenguaje con entusiasmo
 Usan el lenguaje para comunicarse entre ellos
 Usan el lenguaje con seguridad
 Comparten el material
 Muestran iniciativa
 Realizan preguntas
 Se muestran interesados
 Se muestran impulsivos
 Se muestran atentos
 Realizan la actividad completa
 Buscan la aprobación del profesor
 Surgen líderes
 Compiten entre ellos

PSICOMOTRICIDAD

Manejan el material correctamente
 Realizan movimientos sincronizados
 Coordinan movimientos
 Siguen la secuencia
 Actúan con naturalidad y soltura
 Imitan Movimientos

1 = Alphabet Clues

2 = Raffle

3 = Indians around the Fire

4 = Mailman

5 = Puzzle

6 = Make a line with colors

7 = Funny Wall

8 = Supermarket

9 = Paste a Fish

10 = Build a House

Name: _____

Date: _____

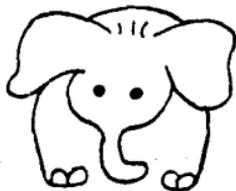
a



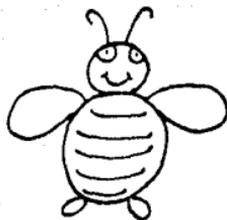
b



c



d



e



Cross a line to the correct picture.

Name: _____

Date: _____

f



g



h



j



Cross a line to the correct picture.

Name _____

anexo 3b

Date _____



cat rabbit horse



cow horse bear



cat dog fish



pig hen donkey



cow fish pig

Circle the correct word

Name: _____

Date: _____



dog pig hen



fish bear pig



rabbit dog cat



donkey cow fish



horse bear dog

Circle the correct word

Name: _____

Date: _____

5

4

3

2

1

6

10

8

7

9

Color the correct number: 1-red, 2-yellow
3-blue, 4-orange, 5-pink, 6-red, 7-blue, 8-yellow, 9-pink
10-orange.

Name: _____

Date: _____

Additions

$$\begin{array}{r} + 8 \text{ pens} \\ + 2 \text{ pens} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 5 \text{ chairs} \\ + 2 \text{ chairs} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 6 \text{ eggs} \\ + 3 \text{ eggs} \\ \hline \end{array}$$

Subtractions

$$\begin{array}{r} - 5 \text{ balls} \\ - 3 \text{ balls} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} - 6 \text{ cookies} \\ - 2 \text{ cookies} \\ \hline \end{array}$$

Solve and Draw the correct pictures.



mother father

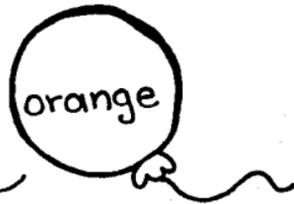
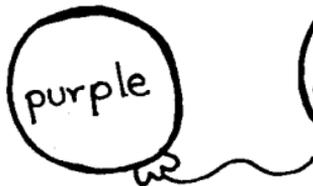
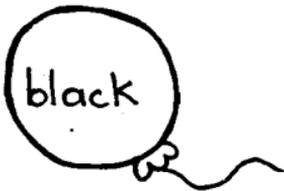
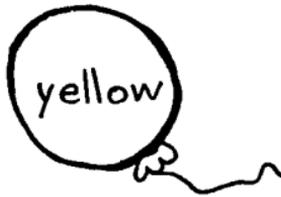
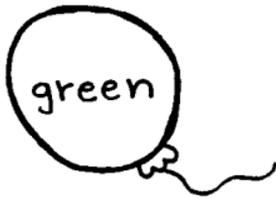
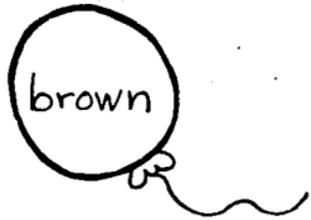
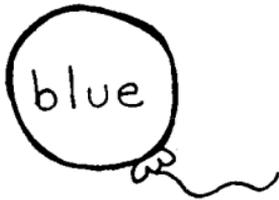
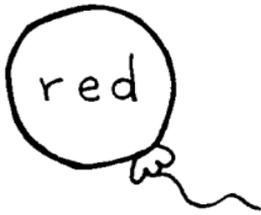
Family

sister brother

Paste the correct word.

Name: _____

Date: _____



Color the balloons.

Name: _____

Date: _____

1-This is a ball

2-This is an umbrella

3-This is a boat

4-This is an orange

5-This is a car

Draw the correct picture.

Name: _____

anexo 3h

Date: _____



apple



onion



carrot



corn



orange

Cross a line to the correct word

Name: _____

Date: _____



pear



banana



grapes



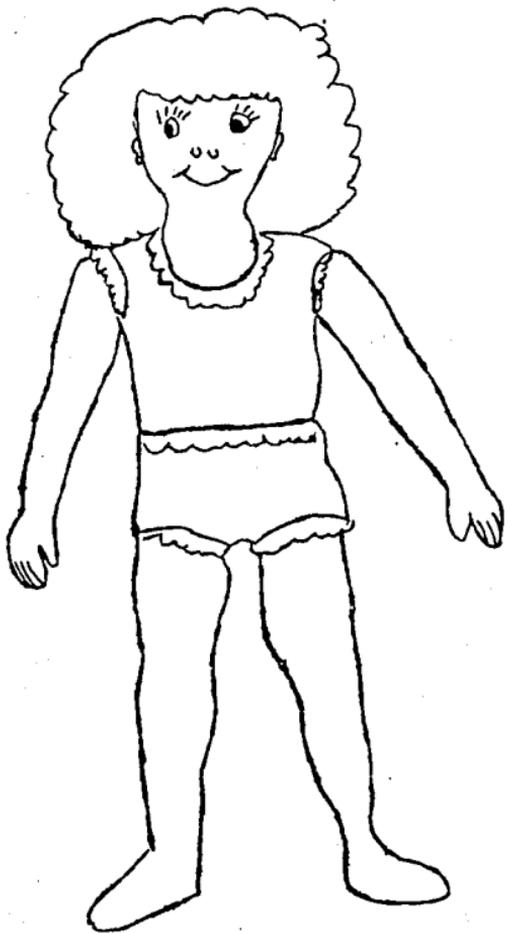
tomato



lettuce

Cross a line to the correct word

My Body anexo 3i



Paste the correct word.

head

foot

nose

hand

mouth

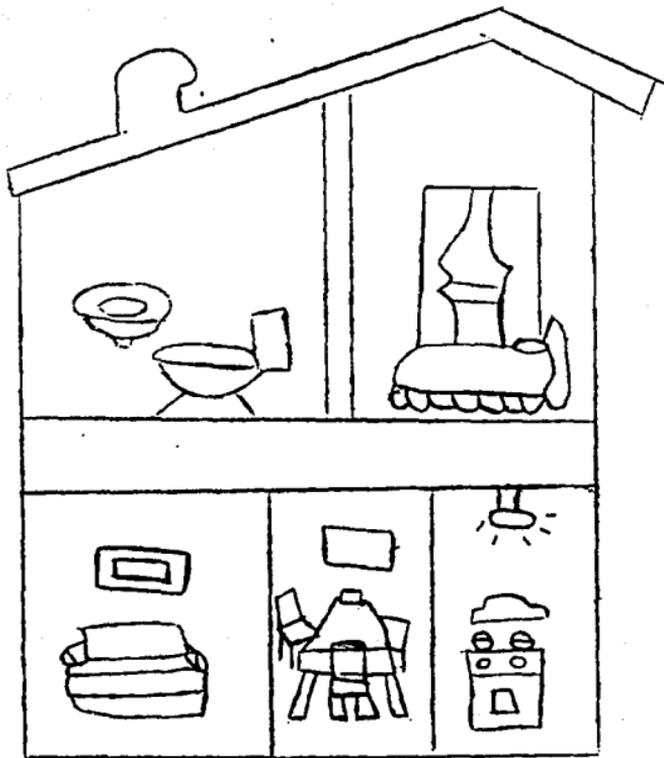
arm

eyes

ears

hair

leg



house	kitchen
bedroom	bathroom
dining room	living room

ALPHABET CLUES

TEMA: Las letras del alfabeto.

OBJETIVO: Relacionar en forma escrita las letras del alfabeto, con palabras que inicien con cada una de estas.

MATERIAL: - Letreros con palabras. (cada uno debe iniciar con las diferentes letras del alfabeto).
- Hoja de registro, con todas las letras del alfabeto (una hoja para cada niño).

DURACION APROXIMADA: 45 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * En diversos lugares del patio o jardín, se colocarán los letreros con las palabras. A cada uno se le proporcionará una hoja de registro, en la que aparezcan todas las letras del alfabeto, acomodadas por renglones (una letra en cada renglón).
- * El alumno localizará en el patio o jardín, todas las palabras, mismas que acomodará en el renglón correspondiente de su hoja de registro. (la letra con la que inicie cada palabra, indicará el lugar donde ésta deba colocarse, es decir, en el renglón que contenga la letra con la que inicie dicha palabra. El alumno no colocará el letrero en su hoja, sino que escribirá la palabra escrita en éste.
- * La maestra dará un tiempo determinado para que todos los niños busquen los letreros y escriban las palabras en sus hojas de registro (40 min. aprox.).

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Jardín o patio de la escuela.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JURGO: 26 palabras.

EVALUACION: Ejercicio en el que se relacionen dibujos, que representan alguna palabra con la letra inicial de ésta.

(ver anexo 3a)

R A F F L E

TEMA: Nombres de animales.

OBJETIVO: Identificar oralmente los nombres de los principales animales.

MATERIAL: - Tómbola o caja de cartón.

- Tarjetas con los diferentes animales (dibujos).

DURACION APROXIMADA: 30 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * Se colocarán en la tómbola las tarjetas con los dibujos de los animales de modo que no sean visibles para el alumno.
- * Un alumno, seleccionado al azar, sacará de la tómbola cualquiera de las tarjetas.
- * El alumno identificará el dibujo del animal correspondiente, entregando inmediatamente la tarjeta a la maestra, quien la colocará de nuevo en la tómbola.
- * El alumno pasará frente al grupo a imitar mímicamente, las características del animal seleccionado.
- * El grupo tratará de identificar el animal representado, expresando en forma oral el nombre correcto.
- * El alumno que identifique primero de que animal se trata, pasará a elegir otra tarjeta para representar al animal que aparece en ésta; y así sucesivamente con el resto del grupo.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: El juego puede llevarse a cabo dentro del salón de clases pero preferentemente al aire libre.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: Ejercicio de relación con los nombres de los animales y su dibujo correspondiente. (ver anexo 3b).

INDIANS AROUND THE FIRE

TEMA: Los números del uno al diez.

OBJETIVO: Identificar oralmente los números del uno al diez.

MATERIAL: - Penachos elaborados con cartulina y papel de colores. (un penacho para cada niño.
- Pares de tarjetones con números del uno al diez iluminados con colores llamativos (cada par tendrá un número determinado).

DURACION APROXIMADA: 30 min.

PARTICIPACION: Grupal.

PROCEDIMIENTO:

- * Cada niño se colocará su penacho. La maestra le proporcionará a cada uno dos tarjetones, con el mismo número dibujado en cada uno de ellos. (les colocará uno en la espalda y otro en el pecho).
- * Los niños formarán un círculo y comenzarán a entonar la canción llamada "Ten Little Indians Boys", al tiempo en que danzan en dirección al círculo, simulando el baile de los indios.
- * La canción entonada por los niños, va nombrando de tres en tres, los números del uno al diez. ("One, little two, little three, little indians. Four, little five, little six, little indians. Seven, little eight, little nine, little indians. Ten little indians boys.")

- * Al tiempo en que se nombren en la canción tres números en conjunto, los niños que tengan en sus tarjetones dichos números, formarán un círculo interno, e inmediatamente regresarán a su lugar; para que cuando se nombren los tres números siguientes, los niños que posean esos números, sean quienes formen ahora el círculo interior. El número diez se nombra sólo en la canción; en este caso, únicamente los niños que posean ese número en sus tarjetones serán quienes formen el círculo interno.
- * Cuando la canción termine, los niños podrán intercambiar los pares de tarjetones, para repetir el juego varias veces.

NOTA: El educador elaborará varios pares de tarjetones con un mismo número (varios pares del número uno, varios del número dos etc., de manera que todos los niños del grupo puedan participar al mismo tiempo en el juego).

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Al aire libre, o en un salón amplio. (salón de "cantos y juegos" o de "usos múltiples").

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras

EVALUACION: Se aplicará un ejercicio de instrucción oral con los números del uno al diez. (ver anexo # 3c).

M A I L M A N

TEMA: Operaciones de Suma y Resta.

OBJETIVO: Identificar en forma escrita palabras y su significado en operaciones de suma y resta.

MATERIAL:

- Bolsa, gorra y silbato de cartero (las dos primeras pueden ser elaboradas con papel o cartulina).
- Sobres para cartas (uno para cada niño).
- Cada sobre contendrá una tarjeta con una operación a resolver.
- Pizarrón, gises y borrador.

DURACION APROXIMADA: 30 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * Se elegirá al azar a un niño del grupo, para que represente al cartero. El cartero seleccionará al compañero que desee y le entregará un sobre. Dicho compañero deberá resolver en el pizarrón la operación que se encuentra en la tarjeta contenida en el sobre.
- * Si el niño realiza la operación correctamente, será él quien represente ahora al cartero. Si por el contrario, presenta dificultad para resolverla, elegirá a otro compañero para que lo ayude y concluyan así correctamente la operación.
- * Si sucede lo anterior, el niño que pasó a auxiliar a su compañero, será quien represente al cartero; mientras que

el alumno que no puede resolver la operación, tendrá aún la oportunidad de participar en el juego.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Salón de clases.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 6 palabras.

EVALUACION: Se aplicará un ejercicio en el que el alumno realice operaciones de suma y resta, con dibujos y asociando el significado de las palabras. (ver anexo 3d).

P U Z Z L E

TEMA: La familia.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita, la manera de nombrar a los miembros de una familia.

MATERIAL: - Hojas de rotafolio y marcadores.

DURACION APROXIMADA: 20 min.

PARTICIPACION: Por equipos.

PROCEDIMIENTO:

- * Dentro del grupo se formarán equipos al azar de 5 integrantes cada uno.
- * Cada equipo recibirá de parte del educador, una hoja de rotafolio, en la que está trazada una sopa de letras, donde aparecen los nombres genéricos de los miembros de la familia
- * El educador describirá las características y las funciones de cada uno de los miembros de la familia, para que el alumno los identifique y los localice en la sopa de letras, encerrando la palabra correspondiente en un círculo.
- * La participación de los alumnos para localizar las palabras será en conjunto con sus compañeros del equipo, es decir, entre todos tratarán de resolver el problema.
- * Al terminar de describir a todos los miembros de la familia, revisará el educador, qué equipo termina primero, y cuál lo realizó sin errores, dando a conocer los resultados al grupo en forma pública.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Salón de clases.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 5 palabras.

EVALUACION: Ejercicio en el que los alumnos recortan y relacionan los dibujos y los nombres de los miembros de la familia; pegándolos correctamente con el que corresponda. (ver anexo 3e).

MAKE A LINE WITH COLORS

TEMA: Los colores.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita los nombres de los colores básicos.

MATERIAL: - Globos de diferentes colores (uno para cada niño).

DURACION APROXIMADA: 20 min.

PARTICIPACION: Grupal.

PROCEDIMIENTO:

- * La maestra proporcionará a cada alumno un globo de cualquier color, escogido al azar.
- * La maestra nombrará, en forma oral y pausada, cada uno de los colores, al hacerlo, los alumnos que tengan el globo del color correspondiente, formarán una sola fila, y así sucederá con todos los demás colores.
- * Cuando la maestra haya mencionado todos los colores, y todos los alumnos se encuentren distribuidos por filas, éstas tendrán que romperse para que cada niño intercambie su globo con otro compañero.
- * Posteriormente, la maestra comenzará de nuevo a nombrar cada color, formando los niños otras filas nuevamente.

El juego podrá repetirse las veces que se necesiten, hasta que cada niño haya practicado el juego con varios colores diferentes.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Al aire libre (en el patio o jardín de la escuela).

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 9 palabras.

EVALUACION: Se aplicará un ejercicio de coloreado, en el que los niños identificarán en forma escrita los colores básicos. (ver anexo 3f).

correcta, los alumnos intercambiarán las tarjetas de oraciones para que el juego comience de nuevo.

NOTA: Los sustantivos de las oraciones escritas en las tarjetas deberá coincidir con las ilustraciones pegadas en la pared del salón de clases.

AMBIENTE FISICO: Salón de clases o de "cantos y juegos".

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: Ejercicio de asociación, donde el alumno ilustrará diferentes oraciones, de acuerdo al sustantivo aparecido en éstas. (ver anexo 3g).

F U N N Y W A L L

TEMA: Enunciados simples.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita, diferentes palabras y su significado en una oración.

MATERIAL: - Tarjetas con oraciones simples.
- Tarjetas con ilustraciones de diferentes objetos.
- Cinta adhesiva.

DURACION APROXIMADA: 30 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * El educador pegará por todas las paredes del salón, las ilustraciones de diferentes objetos. El número de ilustraciones coincidirá con la cantidad de alumnos que existan en el grupo.
- * Cada niño recibirá de parte del educador, una tarjeta conteniendo una oración simple diferente.
- * Una vez que todos los niños tengan su tarjeta, el educador dará una señal para que todos, al mismo tiempo, lean su oración e identifiquen la ilustración que se relacione con aquella, para pegarla junto o debajo de ella con cinta adhesiva.
- * Si alguno de ellos presenta dificultad al realizar la actividad, éste elegirá a algún compañero para que lo ayude.
- * Cuando todas las tarjetas estén colocadas en la ilustración

correcta, los alumnos intercambiarán las tarjetas de oraciones para que el juego comience de nuevo.

NOTA: Los sustantivos de las oraciones escritas en las tarjetas deberá coincidir con las ilustraciones pegadas en la pared del salón de clases.

AMBIENTE FISICO: Salón de clases o de "cantos y juegos".

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: Ejercicio de asociación, donde el alumno ilustrará diferentes oraciones, de acuerdo al sustantivo aparecido en éstas. (ver anexo 3g).

SUPERMARKET

TEMA: Los alimentos.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita los nombres de las principales frutas y vegetales.

MATERIAL: - Gises de colores.
- Frutas y vegetales naturales.
- Una bolsa o canasta para cada niño.

DURACION APROXIMADA: 45 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * Se trazará en el piso un camino con los gises de colores, y se escribirá a lo largo de éste, los nombres de diferentes frutas y vegetales.
- * Todos los alumnos, espaciadamente, irán avanzando a lo largo del camino trazado, e irán identificando las palabras escritas en éste. Cuando algún o algunos alumnos identifiquen una de ellas, se dirigirán a la mesa en donde se encuentran los frutas y verduras. (Habrá varias frutas o vegetales de cada una, dependiendo del número de niños que intervengan en el juego, y del número de palabras iguales que haya en el camino)
- * Una vez que los niños encuentren en la mesa el objeto correspondiente a la palabra encontrada, lo introducirán en su bolsa o canasta. Inmediatamente regresarán al punto donde interrumpieron el recorrido, para continuar identificando las demás palabras, hasta llegar al final del camino.

- * Una vez que todos los niños tienen un pez adherido a la parte del cuerpo que corresponda, la maestra les pedirá que busquen cuál de sus compañeros no tiene colocado el pez en el lugar correcto. El niño que tenga colocado erróneamente su pez, será auxiliado por el compañero que descubrió el error, para que pueda adherírselo en el lugar correcto.
- * Posteriormente, todos los alumnos regresarán el pez a la caja, y el juego puede comenzar de nuevo.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Puede realizarse dentro del salón pero preferentemente, al aire libre.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: El educador proporcionará a cada alumno un dibujo del cuerpo humano, y una lista de palabras con las distintas partes del cuerpo que fueron manejadas en el juego. El alumno recortará cada palabra, y la pegará en la parte del cuerpo que corresponda en el dibujo. (ver anexo 31).

NOTA: El número de alumnos que recorran al mismo tiempo el camino, no debe ser mayor de cuatro, para evitar el desorden y confusión. Cuando estos alumnos terminen de recorrer el camino, otro grupo comenzará a hacerlo, hasta que todos los alumnos hayan participado.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: El juego deberá llevarse a cabo en el patio de la escuela, para poder trazar el camino con los gises de colores.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: Se aplicará un ejercicio en el que el niño relacione los dibujos de las frutas y verduras, con su nombre correspondiente. (ver anexo 3h).

PASTE A FISH ON YOUR BODY

TEMA: Nombres de las partes del cuerpo humano.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita las diferentes partes del cuerpo humano.

MATERIAL: - Caja de cartón.
- Peces de colores elaborados con cartulina, conteniendo al reverso, los nombres de las diferentes partes del cuerpo.
- Hilo o estambre
- Cinta adhesiva

DURACION APROXIMADA: 20 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * Se colocarán todos los peces en la caja de cartón, simulando una pecera; se sujetaran con un hilo para que el niño pueda tomarlos con las manos, y se les colocará además una cinta adhesiva del lado opuesto del que está escrita la palabra.
- * Todos los alumnos formarán un círculo. El educador pasará la caja con los peces a cada niño, comenzando por cualquiera elegido al azar.
- * Cada niño, al momento de tomar su pez, identificará el nombre escrito al reverso, y se lo colocará en la parte del cuerpo que corresponda a la palabra escrita.

- * Una vez que todos los niños tienen un pez adherido a la parte del cuerpo que corresponda, la maestra les pedirá que busquen cuál de sus compañeros no tiene colocado el pez en el lugar correcto. El niño que tenga colocado erróneamente su pez, será auxiliado por el compañero que descubrió el error, para que pueda adherírselo en el lugar correcto.
- * Posteriormente, todos los alumnos regresarán el pez a la caja, y el juego puede comenzar de nuevo.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Puede realizarse dentro del salón pero preferentemente, al aire libre.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 10 palabras.

EVALUACION: El educador proporcionará a cada alumno un dibujo del cuerpo humano, y una lista de palabras con las distintas partes del cuerpo que fueron manejadas en el juego. El alumno recortará cada palabra, y la pegará en la parte del cuerpo que corresponda en el dibujo. (ver anexo 31).

BUILD A HOUSE

TEMA: Partes de la Casa.

OBJETIVO: Identificar en forma oral y escrita, las partes y los elementos que integran la casa.

MATERIAL: - Gises de colores, pizarrón y borrador.
- Tarjetas con palabras (referentes a las partes y elementos de la casa).

DURACION APROXIMADA: 30 min.

PARTICIPACION: Individual.

PROCEDIMIENTO:

- * El educador dibujará en el pizarrón, la parte interior de una casa, con los elementos principales que ésta contiene, mismos que aparecen escritos en las tarjetas realizadas previamente por el educador. (Las palabras escritas en las tarjetas pueden repetirse, dependiendo del número de niños que haya en el grupo).
- * Cada alumno pasará al frente para escoger una de las tarjetas colocadas boca abajo sobre el escritorio. El alumno identificará el nombre escrito en la tarjeta, y pegará ésta en la parte correspondiente del dibujo trazado de la casa.
- * Si algún alumno tiene problemas al realizar la actividad éste elegirá a un compañero para ayudarlo a colocar correctamente la tarjeta en su lugar.

* El juego termina una vez que todos los alumnos hayan participado y las tarjetas se hayan agotado.

AMBIENTE FISICO DEL JUEGO: Salón de clases.

NUMERO DE PALABRAS MANEJADAS EN EL JUEGO: 13 palabras.

EVALUACION: Ejercicio en que los alumnos recortan el dibujo de una casa, y las palabras correspondientes a las partes que la integran; para ser pegadas en el lugar correcto de ésta. (ver anexo 3j).