



UNIVERSIDAD DON VASCO A. C.

Incorporación No. 8727-43

A la Universidad Nacional Autónoma de México.

Escuela de Pedagogía

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL NIÑO, EN EL
TERCER GRADO DE PREESCOLAR.**

Tesis

que para obtener el título de

Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Elsa Susana Luna Velázquez

Asesor:

Lic. Mónica Jiménez Palominos

Uruapan, Michoacán, 2009.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 esta 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.

ÍNDICE.

Introducción.

Antecedentes.	1
Planteamiento del problema	3
Pregunta de Investigación.	4
Justificación.	6
Objetivos.	8
Marco de Referencia.	9

Capítulo 1.- El juego.

1.1. Concepto de juego.	13
1.2. Objetivos del juego infantil.	16
1.2.1. Tipos de juego infantil.	18
1.3. Las etapas del juego y la concepción según H. Wallon.. . . .	27
1.4. Función educativa del juego.. . . .	32

Capítulo 2.- Aprendizaje significativo.

2.1. Concepto de aprendizaje significativo.	38
2.2. La teoría del aprendizaje significativo.	40
2.3. Características del aprendizaje significativo en la infancia.	49
2.4. Tipos de aprendizaje.	52

Capítulo 3.- El niño en la etapa preoperatorio.

3.1. Etapa preoperatorio del desarrollo humano.	59
3.1.1. Desarrollo psicomotor.	60
3.1.2. Desarrollo cognitivo.	62
3.1.3. Desarrollo social-afectivo.	63
3.2. Comportamiento escolar a los cinco años.. . . .	65
3.3. Desarrollo del conocimiento experiencial del mundo.	67
3.4. Los inicios del juego a los cinco años.	69

Capítulo 4.- Metodología y resultados de la Investigación.

4.1. Metodología.	70
4.2. Análisis de resultados.	76
Conclusión.	92
Bibliografía.	97
Anexos	

RESUMEN

De acuerdo a la investigación realizada que corresponde a la importancia del juego en el aprendizaje significativo del niño, los resultados que se obtuvieron fueron satisfactorios debido a la observación realizada que confirma que al utilizar las maestras técnicas y estrategias didácticas atraen la atención del niño y así mismo logran desarrollar sus habilidades. Gracias a ello no se hace monótona la clase y se obtienen resultados significativos que van influyendo a lo largo del aprendizaje infantil, ya que el niño lo va creando de acuerdo al descubrimiento, que surge mediante la exploración y a la relación con los objetos reales; así mismo a la experiencia que se crea al interactuar y propiciar la socialización que es indispensable en la formación.

INTRODUCCIÓN

Antecedentes.

La importancia del juego en el aprendizaje significativo es de gran importancia ya que a través de dicha actividad el niño pone en funcionamiento todos los órganos de su cuerpo y ejercita sus funciones psíquicas.

En una investigación realizada en la escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos, de la Ciudad de Apatzingán, Mich, por la investigadora Del Toro (2007), de la Universidad Don Vasco, se llegó a la deducción de que el uso del juego en el niño es utilizado como una técnica o un auxiliar significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, el cual no deja de ser una ocupación de principal importancia, ya que a través de él se aprende a conocer y controlar el cuerpo, por esto se ha considerado vital el uso del juego en el proceso del aprendizaje.

Desde otra perspectiva el juego es utilizado como un instrumento que permite al niño a llegar al conocimiento, adquiriéndolo a través de las distintas actividades cotidianas que realizó durante el día y el aprendizaje de forma simbólica lo adquiere por medio de la imitación en el nivel preescolar.

En una investigación realizada por la UNESCO (1980), se llegó a la conclusión de que todos los niños del mundo joven juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia.

Evidentemente, el juego es vital; ya que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Por otra parte, el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto y que además será funcional en determinado momento de la vida del individuo, ya que lo irá adaptando posteriormente a la realidad en la que se encuentra.

En una investigación realizada por el laboratorio de Investigación educativa de la Universidad de Florencia, en el año 1978, se llegó a la conclusión de pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuales. El aprendizaje ocurre sólo si se relaciona, de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que posee el individuo en su estructura de conocimientos, unido a una disposición de aprender significativamente, es decir trabajar con la motivación y actitud.

Finalmente la relación del juego en el aprendizaje significativo es relativamente espontánea en el niño, ya que el adquiere el aprendizaje sin darse cuenta, por lo cual se concluye la vitalidad del juego en el desarrollo del niño.

Planteamiento del problema.

En el presente trabajo de investigación se pretende conocer la importancia que tiene la actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje significativo de los niños que cursan tercer grado de preescolar, del “Centro de Desarrollo Infantil Tzipécuaro” de Uruapan, Michoacán.

En el desarrollo de los niños el juego es un factor central y dedican la gran cantidad de tiempo a esta actividad.

El niño desarrolla habilidades, adquiere conocimiento, experiencia y domina la realidad por el experimento y la planificación, a través de esto se logra el aprendizaje significativo.

El juego para el niño es tan vital como la alimentación y el sueño, porque se debe tener un desarrollo sano, donde posteriormente pueda desenvolverse sin dificultades al realizar las distintas actividades de acuerdo a su etapa.

El juego tiene el papel formador de su personalidad, es así como se debe dar cuenta de la dimensión necesaria que es el aprendizaje en el niño, ya que el docente debe buscar las formas o estrategias para que adquiera un aprendizaje, ya que si no se logra la retención de los conocimientos del niño, este se verá perjudicado en el trayecto de su vida y se le dificultará el aprendizaje, pero si hacen interesante la clase, es decir, didáctica, se despertará en el niño el interés por aprender, ya que sólo se irá involucrando en los temas.

Para el niño el juego es un medio de aprendizaje significativo. Todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar la técnica, en lugar de segregarla, ya que en general los adultos, lo ven como un entretenimiento; en consecuencia lo aíslan por astenia, por molestia o porque implica tiempo. En su lugar utilizan otros medios que puedan satisfacer las necesidades de los niños.

La situación anterior es preocupante porque el juego tiene numerosas ventajas. El contacto con el niño produce placer y contribuye a su maduración.

El docente debe así sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de la práctica de juegos con fines educativos y modificar la percepción de pérdida de tiempo. Así mismo, el profesor puede llegar a utilizar el juego como una técnica de aprendizaje significativo, para facilitar la comprensión del tema visto en la sesión de clases.

Por tal razón, se intenta vincular el juego con el aprendizaje, para lograr que el niño adquiera sus experiencias conduciéndolo a la adquisición de un aprendizaje significativo que lo lleve a la solución de situaciones posteriores.

Por ello se pretende en esta investigación resolver la siguiente interrogante central:

¿Cuál es la influencia que ejerce el juego como factor para el aprendizaje significativo del niño en la etapa preescolar?

Para llegar a la respuesta adecuada de la pregunta de investigación central, se considera plantear las siguientes preguntas secundarias de investigación que pudieran ser resueltas durante el proceso sistematizado de la misma.

- ¿Cuáles son los contenidos de aprendizaje que intentan ser introyectados mediante las actividades lúdicas en el preescolar?
- ¿Cuáles son las ventajas que tiene el juego para el aprendizaje significativo del niño de edad preescolar?
- ¿Cuál es la actitud del niño de edad preescolar hacia el proceso de aprendizaje, cuando se utiliza como medio el juego?
- ¿De que manera participan los niños de tercer grado de preescolar en el proceso de aprendizaje significativo?
- ¿Qué sugerencias se pueden aportar al desarrollo del aprendizaje por medio del juego?

Justificación.

Para el educador, el juego es un facilitador para establecer una comunicación y confianza con el niño, ya que dándose la comunicación entre ambos actores se podrá propiciar un aprendizaje significativo, con un mejor entendimiento y comprensión de ambas partes.

Al utilizar un pedagogo las técnicas adecuadas para motivar el factor lúdico del niño, se fomenta que éste se esfuerce por alcanzar un desarrollo más alto.

El beneficio que tendrá esta presente investigación en la pedagogía aplicada a la edad preescolar es evidenciar que el niño desarrolle sus habilidades, destrezas, su ingenio y creatividad, a partir del juego, formando su propio aprendizaje y convirtiéndolo en significativo.

Por tal razón se pretende concientizar al pedagogo de la importancia del juego con fines educativos, y así modificar su percepción de pérdida de tiempo. También se pretende concientizar al docente que si hace uso del juego dentro del aula, éste facilitará el aprendizaje del niño.

La presente investigación se relaciona directamente con el campo de acción del Licenciado en Pedagogía, porque se tienen los conocimientos y las bases necesarias, para plantear el juego para la adquisición del aprendizaje en el niño.

Esta investigación tendrá la utilidad en el Centro de Desarrollo Infantil, de despertar el interés en los docentes por desarrollar nuevos métodos que estimulen el aprendizaje del niño a través del juego.

Por tal razón, se espera que el niño por medio del juego socialice, en el ámbito en que se encuentra, y que descubra nuevos conocimientos con sus compañeros, llevándolo a adquirir experiencias nuevas que posteriormente lo lleven a la solución de problemas.

A la Universidad Don Vasco le servirá para tener mayor información sobre la investigación actual, basada en hechos verídicos, y sustentos teóricos, que próximamente les puede beneficiar a los estudiantes de la misma interesados en el desarrollo de investigaciones similares.

En lo que a la investigadora respecta, se beneficiará ya que, reconocerá la influencia, las ventajas e importancia que tiene el juego en el proceso del aprendizaje significativo del niño, así como el tomar conciencia de la utilidad que tiene la actividad lúdica.

Objetivos.

La investigación tiene su punto en dar cumplimiento a los siguientes objetivos, uno general y cuatro particulares. Mismos que se mencionan a continuación.

Objetivo general.

Determinar el grado de influencia del juego en el aprendizaje significativo del niño en la etapa preescolar.

Objetivos particulares.

1.- Identificar los contenidos de aprendizaje que pueden ser logrados mediante las actividades lúdicas.

2.- Determinar las ventajas del juego en la adquisición del aprendizaje significativo.

3.- Describir la reacción del niño en edad preescolar, cuando el juego es un medio utilizado para el desarrollo del aprendizaje.

4.- Identificar los tipos de juegos que pretenden estimular el proceso del aprendizaje significativo.

5.- Presentar sugerencias que puedan facilitar el desarrollo del aprendizaje por medio del juego.

Marco de referencia.

El Centro de Desarrollo Infantil (CENDI), se encuentra ubicado en la ciudad de Uruapan, Michoacán, en la calle Fray Juan de San Miguel 150, en la colonia La Quinta. Dicha institución fue fundada en el año 2005.

El Centro de Desarrollo Infantil nace con la filosofía de que la educación es la guía del desarrollo y por lo tanto entre más temprano se brinde al niño una estimulación apropiada mejor se logrará un buen desarrollo multilateral y armónico de su personalidad, que proporcionará la formación de nuevas generaciones más aptas para dirigir la sociedad en la que les corresponde vivir.

La estancia está conformada por dos plantas. En la planta baja se encuentran nueve salones, una cocina y un comedor: un salón para lactantes 1, otro para maternal 1 y 2, otro para maternal 3, otro para preescolar 3, otro de usos múltiples donde se les da a los niños clases de inglés, danza o karate, otro salón que funciona como gimnasio para los niños de maternal y lactantes, un aula de computación donde se cuenta con siete computadoras y un área de patio.

También se cuenta con una bodega donde se guarda el material didáctico y el material para realizar los trabajos de los niños: pegamento, papeles de colores, foammy, tijeras, cartulinas, etc.

En la segunda planta se encuentra ubicada la dirección que también funge como área de psicología y trabajo social.

Para finalizar, en la planta baja, a un lado de los salones de maternales, se ubican los tres baños; uno para niños, otro para niñas y el de maestros.

Los servicios con los que cuenta son: la luz, agua potable, teléfono.

También se cuenta con un área de televisión donde los alumnos cuentan con una serie de películas y documentales propios a su edad.

La población infantil de estudios brinda el apoyo de educación inicial y preescolar contando con una matrícula de 117 alumnos inscritos que asisten regularmente a clases. Estos niños que asisten son hijos de madres trabajadores que no tienen los suficientes recursos para solventar la educación de sus hijos, ya que la institución se localiza en una colonia marginada. Por lo tanto cuenta con siete salas, constituidas por un grupo de lactantes, tres de maternales y tres de preescolar.

A estos niños pertenecientes de la institución se les ofrece desayuno, comida y se les da un suplemento alimenticio, esto con el fin de favorecer un desarrollo sano en el niño.

El Centro de Desarrollo Infantil cuenta con una visión, que es el ser una institución líder en nivel de educación inicial y preescolar, que dentro de los estándares nacionales e internacionales ponga en práctica los conceptos científicos educativos mas avanzados y modernos de la edad temprana con el fin de desdoblarse las potencialidades biopsicosociales de los infantes, que les permita a futuro ser ciudadanos exitosos que impulsen el desarrollo del país.

La institución cuenta con una directora general, el cuerpo docente está conformado por seis pedagogas a cargo de los grupos de lactantes, maternas y preescolares; cada una contando con dos asistentes educativas, que hacen un total de dieciocho. Dentro de la misma institución se cuenta con un doctor, una psicóloga, una trabajadora social, una secretaria, una pedagoga encargada de revisar las planeaciones que se están llevando por parte de las titulares; cuatro cocineros, dos intendentes y, por último, el velador.

Tanto los titulares como técnicos tienen la obligación de estimular al alumno constantemente en sus avances, esfuerzos y logros.

Por lo tanto su misión es ofrecer un servicio educativo y asistencial de alta calidad y eficiencia a hijos y madres trabajadoras de áreas socialmente desprotegidas a partir de los 45 días de nacido hasta los 5 años 11 meses de edad, con el fin de lograr el desarrollo integral y pleno de sus capacidades y potencialidades a través de la acción profesional de un equipo multidisciplinario de especialistas que aplicando programas científicamente concebidos para contribuir a revertir el círculo social de la pobreza.

Los niños que pertenecen a la institución cuentan con diferentes actividades durante el día ya que su hora de entrada es a las 7:00 a. m. y salen a partir de las 2:00 p.m. En el transcurso del día desarrollan distintas actividades, en las diferentes áreas, como son; estimulación temprana, educación física, inglés, computación,

danza, karate y a excepción del área de lactantes y maternales se les da una hora de siesta.

El grupo de tercero de preescolar que fue el objeto de estudio esta conformado por 6 niñas y 13 niños, dando un total de 19 alumnos, teniendo un rango de edades entre 5 y 6 años. Estos niños tienen como base el desarrollo de la habilidad matemática y escritura, así como la psicomotricidad fina y gruesa. Estos niños que están por ingresar a la primaria se les dan 15 días de adaptación, llevándolos a una primaria, donde toman clases en primer año, esto con el fin de irse relacionando con el nivel de escolaridad al que próximamente pertenecerán.

Este grupo tiene mucha energía, por lo tanto es un poco inquieto, para poder trabajar con ellos la maestra utiliza el juego como una estrategia de aprendizaje, que enriquece el conocimiento del niño.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

El juego es una actividad agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y diversión. De allí a los niños no se les debe privar del juego porque desarrolla y fortalece su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus aprendizajes se centran en el aprendizaje significativo del niño.

El presente capítulo tiene como finalidad básica transmitir la utilidad del juego, como recurso pedagógico que favorece las técnicas de aprendizaje del niño, ya que su importancia es difundir a los docentes una herramienta más favorable en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar su labor como docentes.

1.1. Concepto de juego.

Actualmente nadie necesita enseñar a un niño a jugar, e incluso un bebé con pocas semanas de nacido sabe hacerlo. Por ello se considera que no debe de privársele al niño el juego, porque a través de él se desarrolla y fortalece sus habilidades, ya que las vive de acuerdo con la actividad lúdica en la que se está desenvolviendo, es por esto que se considera el juego como un factor vital en el niño.

El juego, se debe considerar como un elemento primordial para facilitar el aprendizaje, ya que se estima como una actividad agradable y divertida, que permite el fortalecimiento del desarrollo en el niño, facilitándole el esfuerzo para propiciar los conocimientos de manera significativa, obteniendo beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera el juego facilita el desenvolvimiento de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

Para fundamentar la investigación se retomarán algunos teóricos que sustenten la información:

Por medio del pensamiento el niño puede desarrollar un proyecto, sin tener noción, este posteriormente le permite vincularlo con la realidad y transformarlo, es así como el niño va realizando sus propios conocimientos, va descubriendo nuevas cosas y esto le permite evadirse de la realidad para entenderla mejor.

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.” (Caneque, 1993; 3)

El juego presenta una perspectiva de fantasía en el niño, ya que se considera como una actividad donde por medio de esta el niño puede expresarse sin palabras, en algunas ocasiones este factor lo consideran como su mejor medio de comunicación para transmitir sus sentimientos o bien representar su contexto de vida.

“El juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad.” (Zapata, 1989:17)

Desde esta perspectiva, los niños imitan a sus padres, personajes u otras personas con las que ellos están en constante contacto, ya que para ellos la imitación es lo más accesible. En este sentido es una fuente inagotable de aprendizaje, el niño que juega al carpintero, herrero, enfermera, maestra, se inicia en las actividades del adulto a manera de ensayo, tantea sus actividades e investiga su vocación.

El niño repite en sus juegos lo que observa o las impresiones que acaba de vivir, es por ello que las personas que estén a su alrededor deben de tener precaución con las actividades o comentarios que realizan o hacen, ya que en la edad infantil, los niños son esponjas absorbentes que aprenden e imitan con facilidad.

1.2. Objetivos del juego infantil.

Los juegos se pueden aplicar de distintas formas, una de las cuales es el no tener implícito un objetivo u otra es tenerlo presente y lograrlo, para posteriormente cumplir lo que se pretende, ya que sus características se van a determinar conforme al objetivo que persiga éste.

Se debe recordar que los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego, ya que mediante su infancia, manejan esta actividad en todo su tiempo libre, y muchas veces tan solo jugando con un objeto, están aplicando el juego, sin tener noción, y muchas de estas actividades además de entretenerlos, les ayudan a descargar energías, perfecciona y atiende las coordinaciones neuromusculares, educa las manos y la vista.

En este sentido se puede ubicar como uno de los primeros objetivos, el desarrollo de la psicomotricidad o de los esquemas neuromotores, lo cual envía de inmediato a la etapa base para el desarrollo del pensamiento de acuerdo a Piaget, y es que, a través del juego, tanto las sensaciones como los movimientos van adquiriendo la madurez necesaria para ir avanzando en complejidad hasta dar pie a procesos de aprendizaje más complejos.

Un segundo objetivo se ubica en la gran influencia que ejerce en el desarrollo social, ya que generalmente estimula a un niño a ser parte de un grupo.

De esta manera el niño se va integrando a distintos grupos sociales, estando dentro de ellos comienza a socializar, desarrollar habilidades y competencias, que mas tarde contribuirán en su desarrollo de la personalidad. “Así mismo, el niño conoce reglas y normas, permitiendo incorporarse a un ambiente, organizado, estructurado y previsible.” (Calero, 2003:40)

Sin embargo favorece al niño, en su nivel de socialización, permitiéndole relacionarse de forma factible y brindando seguridad a través de la interacción con otras personas que hacen fácil su nivel de desarrollo, que mas tarde le será benéfico para relacionarse, sin temor alguno.

Vigotsky (1988), establece que el juego se debe articular con el desarrollo porque el niño avanzará a través de la actividad lúdica, esto implica una línea cultural del desarrollo, por tanto la importancia del juego, en relación al desarrollo del niño, radica en la posibilidad que éste último comienza a tener para desprenderse de algunos condicionamientos del mundo real.

De acuerdo a lo anterior el juego sería un factor básico de desarrollo porque le permitiría al niño estar inmerso dentro de un mundo imaginario donde la acción se subordina al significado, a diferencia del mundo real, asumiendo roles, funciones, y actuando situaciones cotidianas propias de su cultura.

1.2.1. Tipos de juego infantil.

Es indispensable tener noción de los tipos de juegos que deben ser utilizados con los niños, ya que muchos de ellos, no están de acorde a la edad, por lo tanto se les dificultaría entenderlos, para esto se les presentarán algunos tipos de juegos que favorecen al niño de acuerdo a su desarrollo.

El juego simulado constituye una de las cuatro categorías de juego que identificaron Piaget y sus colaboradores para demostrar los niveles cada vez mayores de complejidad cognoscitiva. “La forma más simple que comienza durante la infancia, es el juego funcional activo que consiste en movimientos musculares repetitivos (como rodar o rebotar una pelota). Cuando mejoran las habilidades motrices los preescolares corren, brincan, saltan con un solo pie, lanzan cosas o apuntan.” (Papalia, Olds, Feldman: 2005:317)

Mediante este juego el niño estimula sus habilidades, sus sentidos y comienza a coordinar gran parte de su cuerpo, influyendo en el desarrollo de lateralidad y coordinación del niño. En este sentido se puede observar como el juego le va proporcionando el uso de su cuerpo para ir descubriendo sus habilidades y el entorno que le rodea.

El segundo nivel de complejidad cognoscitiva se percibe en el juego constructivo de los niños de dos años y medio y preescolares (quienes utilizan objetos o materiales para hacer algo, como una casa de cubos o un dibujo con

crayón). Los infantiles de cuatro años en los jardines de niños o los centros de puericultura emplean más de la mitad de su tiempo en esta clase de juego, el cual se vuelve más elaborado a los cinco y seis años.

Como elemento primordial en el juego constructivo, se consideran los materiales, a través de ellos, los niños son capaces de ir construyendo sus propios conocimientos, ya que tienen contacto con el objeto y están viviendo la experiencia de manera individual. Cabe mencionar, el juego constructivo, como una estrategia de aprendizaje, que le ayuda al niño a obtener una mejor comprensión de sus conocimientos de manera más significativa. También se considera un conjunto actividades agradables que permiten el fortalecimiento y adaptación del niño. Este modelo de juego es común, ya que refleja independencia, le facilita al niño a resolver problemas (rompecabezas), y a ser populares con los demás niños.

Según Papalia (2005), el juego pretendido llamado también fantasioso, dramático o imaginario, descansa sobre la función simbólica, la cual surge cerca del final de la etapa sensorio-motriz. El juego pretendido empieza normalmente durante la última parte del segundo año, aumenta durante los años preescolares y luego disminuye cuando los niños en edad escolar participan más en el cuarto nivel cognoscitivo del juego; es decir, los juegos formales con reglas que son organizados con procedimientos y penalidades conocidos como la rayuela y las canicas.

Los niños que juegan con frecuencia de forma imaginativa suelen cooperar más con otros niños y ser más populares y alegres que los que no los son. A partir

del juego pretendido los niños van generando creatividad, experimentan, afrontan emociones incómodas, practican habilidades personales y lingüísticas y se vuelven más competentes en el lenguaje.

De manera específica, se destaca en la organización que cada tipo de juego propicia un tipo específico de inteligencia o de habilidad. Todas ellas necesarias para la resolución de problemas en la vida cotidiana.

El juego es una actividad natural del niño, ya que no se le enseña a jugar, el va adquiriendo la actividad lúdica a través del juego social y cognoscitivo, este lo envuelve toda la vida, ya que es un medio de aprendizaje espontáneo de hábitos intelectuales, físicos, sociales y de ejercitación, en la presente indagación se le dará importancia a la siguiente clasificación de juegos, por que son los que se ocupan en la investigación:

a) Juego Individual: el niño juega solo, utilizando su imaginación, sentidos y todo lo que este a su alcance, siendo él protagonista de su interacción con el juego, por lo tanto el juego individual comprende las siguientes fases:

El juego con los propios miembros. Cuando el niño satisface su cuerpo a través de los distintos movimientos que realiza, utilizando sus brazos, dedos y manos, que se sujetan a las distintas actividades motrices, ya sea fina o gruesa.

El juego con las cosas. Es cuando al niño le llaman la atención los distintos objetos que están a su alrededor, ya sea por su forma, tamaño, figura o color, y lo utilizan con el fin de realizar distintas actividades que a la misma vez, descubren o experimentan al utilizar los objetos.

El juego de imitación. El niño a esta edad es una esponja absorbente, todo lo que ve y le parece interesante lo imita, a través de gestos u actitudes, en muchas ocasiones trata de ser como los padres y en otras repite las palabras que los padres utilizan, sin saber si es bueno o malo.

El juego de ficción. El niño al tener objetos a su alcance, les puede dar distintos usos, figurando una cosa por otra y cambiando él propio su personalidad de acuerdo al juego que este creando, asimismo los juguetes o las cosas mas simples que pueden parecer, a los niños les es significativo.

Al encontrarse el niño solo, busca diferentes maneras en que se pueda distraer, inventa y crea la experiencia por sí solo, utiliza objetos que están a su alcance, su imaginación y su propio cuerpo, inventando y desarrollando distintos juegos que propiamente crea modificando los objetos y dándoles distintos nombres a los personajes e imitando a las personas que están a su alrededor.

El juego individual evoluciona y cambia a medida que el niño madura y adquiere experiencia y destreza, así a medida que va creciendo buscan relacionarse con otros niños y descubren distintas experiencias a partir del vínculo con sus compañeros.

b) Juego social: cuando el niño esta en contacto con otros participantes, conviviendo y realizando distintas actividades en grupo, que les permita relacionarse, por lo tanto esta clasificación pasa por tres estadios de acuerdo al libro Educar Jugando:

1.- Estadio de rechazo: es cuando se presenta el egocentrismo, ya que el niño piensa solo en él y cree que en el mundo solo existe él, tiende a considerar a los otros niños como un objeto más y al estar frente a ellos, su primera actitud es de desconcierto y luego de rechazo.

2.- Estadio de aceptación: a esta edad al niño le es difícil relacionarse con otros niños, por lo tanto trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

3.- Estadio de cooperación: se presenta en la edad escolar, cuando el niño tiene la necesidad de jugar, busca con quien compartir el juego o quien realizarlo, ya que al estar en actividad con otros niños, se da cuenta que el juego puede resultar más satisfactorios y divertido con más amigos.

Cuando el niño juega con los demás, inicia el camino de socialización. Aquí ya no únicamente se expresa, sino que se comunica con sus compañeros en un intento de hallar solución a inquietudes comunes.

El juego social favorece al niño, ayudándolo a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y cuidar su entorno. Por lo tanto permite al niño interactuar factiblemente con otros niños, brindándole seguridad en su personalidad.

En el juego social, muchas de las veces se les dificulta a los niños integrarse a un grupo o a nuevos grupos, ya que tienen inseguridad de ellos mismos, temen que los rechacen, o bien no dejan que nadie se les acerque, porque se les es difícil relacionarse y convivir con otros niños.

En otras ocasiones los niños se integran fácilmente, ya que han estado acostumbrados a vivir con mucha gente a su alrededor o bien por la seguridad que les han generado en su caso, en este caso, los niños tienden a aceptar a cualquier miembro en su grupo, son cooperativos y hacen lo posible por tener un grupo armonioso.

En el desarrollo evolutivo del juego se muestra una visión integral del desarrollo del niño, desde la cual se constituye una unidad en la que cada una de sus partes funciona en estrecha interdependencia y, de otro lado, una concepción amplia del juego como vehículo natural de interacción y desarrollo, por lo tanto, se presenta la división de las siguientes áreas: lenguaje motriz y cognoscitiva.

a) Área del lenguaje: el juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí porque ambos representan la realidad. La facilidad de expresión en los niños

no siempre significa que todo aquello que es expresado verbalmente esta siendo comprendido, por él; por lo tanto en la actualidad el lenguaje infantil es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño, y su evolución.

Es importante distribuir las distintas etapas de lenguaje que se presentan en el niño mediante su desarrollo, por lo tanto se clasifican de la siguiente manera:

“En los meses iniciales de vida el niño se encuentra en la etapa del prelenguaje, ya que durante los primeros meses solo se comunica con los adultos por medio de lo que se ha denominado el primer grito, el cual se convierte en el lenguaje, apareciendo después el balbuceo, el cual puede aparecer desde los primeros meses de vida y constituye respuestas a estímulos no del todo específicos, llegando a reproducir todos los sonidos imaginables.

Aproximadamente desde el primer año hasta el segundo año y medio se presenta en el infante el primer lenguaje, en el cual aporte de los padres es indispensable, ya que el niño crea copiando.” (Infante y López: 2002: 25,26)

Es importante tener presente que la facilidad de expresión en los niños, no siempre significa que todo lo que ellos transmiten a través de su expresión esta siendo comprendido por él, por ese motivo es importante que los padres y educadores escuchen con atención a los niños esto, para identificar hasta que punto es acorde el lenguaje del niño, por lo tanto cuanto más preciso es el lenguaje, mas elevado podrá ser el nivel mental y cognitivo.

b) Área cognoscitiva: a medida que el niño toma conciencia de sí mismo y del medio que le rodea, va desarrollando su dimensión intelectual.

Es importante mencionar que el niño posee tres sistemas de procesamiento de información: la acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Una vez que el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivo, le es posible representar y transformar la experiencia con mayor flexibilidad que antes.

De acuerdo a Piaget (1952) el área cognoscitiva influye en el modo característicos del pensamiento de cada etapa, en todos los seres humanos, independientemente a la cultura a la que pertenezcan, es la naturaleza específica del medio físico y social lo que determina el ritmo y el grado de desarrollo a través del pensamiento, dividiendo el mismo en periodos de acuerdo a las edades de los niños. A continuación se presenta una breve explicación de los periodos.

1.- “El primer período lo llamó sensoriomotor (0 meses a 2 años). Denominado así porque durante estas etapas vemos cómo el niño centra sus respuestas en lo sensorial (lo táctil, lo auditivo, lo olfativo, lo visual y lo gustativo) enfocándolas al mismo tiempo en lo motor (movimientos musculares).

2.- Período preoperacional (entre los 2 y 7 años). Los niños pasan del período sensoriomotor al preoperacional, la característica principal de este período es que ya existe representación mental y se desarrolla la función simbólica, lo que permite la evocación de objetos ausentes. Además el lenguaje se desarrolla considerablemente

en este período, permitiendo la verbalización e interiorización de los principales conceptos.

3.- Período de operaciones concretas (entre 7 y 11 años). Se dice que el niño llega a esta etapa cuando logra organizar sus ideas mentales según las operaciones de la lógica simbólica. (lo que permite a un niño ser capaz de informar que un objeto es mas grande que el otro, que es posible clasificarlo junto con otro, que ha sido tomado de otro, que es igual a otro y que es la suma de varios otros objetos).

4.- Periodo de operaciones formales (aproximadamente entre los 11 y 15 años, en adelante) en el que los niños logran aplicar las abstracciones que son posibles, pero que no necesariamente existen en el mundo real, pudiendo de esta manera los adolescentes enfocar los problemas que tienen el enunciado preoperatorio si esto que no es fuera, entonces, rompiendo de esta manera las ligas restrictivas que encadenan su pensamiento a su medio.” (Infante y López: 2002: 99,100)

Gracias al juego y a los objetos, los niños desde los primeros meses de vida aprenden a poner en práctica y a consolidar cada uno de los períodos anteriormente mencionados.

Si los padres y educadores comprenden la división de los períodos, se logrará brindarles a los niños una estimulación adecuada y constante, no solo en el

desarrollo cognoscitivo, sino también en las demás áreas que abarcan un desarrollo integral.

Mediante el juego es importante transmitirle a los niños la curiosidad, para que ellos por medio de este investiguen, ya que es un papel importante en el desarrollo del pensamiento y la formación de los intereses cognitivos. Las preguntas de los infantes de ¿por qué?, ¿qué es esto?, ¿cómo funciona?, etc, son factores de curiosidad.

Cabe mencionar que de acuerdo al desarrollo pensamiento durante el juego, se requiere de ciertas etapas evolutivas, esto con el fin de utilizar la actividad lúdica de manera satisfactoria.

1.3. Las etapas del juego y la concepción según H. Wallon.

El juego puede considerarse como una etapa favorable en el desarrollo del niño e implementarlo en la edad escolar, por lo tanto al llevarse a cabo se implementaron distintas etapas, que ejecutaron un desenvolvimiento saludable.

Henri Wallon, un científico que se dedicó a la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas.” (Zapata: 1989: 17)

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionados con las etapas evolutivas:

Juegos funcionales: Los entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples; movimientos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento corporal, como mover los dedos, tocarse un pie, o alcanzar un objeto; producir sonidos; tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior, y que nos sirven a la vez para experimentar y ganar experiencia. (Zapata: 1989: 17)

Estos juegos permiten que el niño obtenga un desarrollo, acorde a su edad, ya que permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos que se encuentran a su alrededor. El niño produce movimientos que inconscientemente están generando su formación, por lo tanto se presentan una serie juegos que satisfacen la formación del niño:

“Juegos de ficción: por ejemplo; jugar a la familia y a la comida; jugar a las muñecas; a los indios, “montar”, en un palo de escoba, etc.” (Zapata: 1989: 18)

El niño se adapta a un mundo social y a una realidad física que aún no comprende, el niño necesita invertirse en su propio mundo, a partir de aquello que vive, pero traduciéndolo a un lenguaje simbólico, personal con que el que pueda

adaptar a sus necesidades. Por medio del juego de ficción, el niño asimila poco a poco ese mundo externo, lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo de maduración.

“Juegos de fabricación: se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir, y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.” (Zapata: 1989: 18)

Se entiende que el niño puede fabricar su propio objeto, con cualquier material que se le presente, o así mismo darle otro nombre, es decir, transformarlo o darle imaginación al objeto, para que a través de este invente una historia o un juego.

Por medio del juego, “el niño canaliza su deseo de extender la actividad a todo lo que le rodea, de conquistar el medio y no ser manejado por este así como captar y absorber la realidad y no ser dominado por ella.” (Zapata: 1989: 17: 18)

Desde el punto de vista de Wallon el estímulo de la educación, no debe ser el medio al castigo, sino la necesidad y el interés del niño por lo que trata de realizar o asimilar, el juego resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora donde la disciplina interna pueda sustituir a la externa. Esta es la razón de que los trabajos escolares orientados por medio del juego puedan llegar a conformar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la

infancia, y para esto es necesario implementar algunos comportamientos y conductas relacionados con el juego.

Los niños presentan distintas reacciones y conductas ante el juego. Su comportamiento puede variar de acuerdo al tipo de juego que este implementando o vivenciando, por lo tanto la presente información nos habla de la conducta que conduce al niño ante distintas reacciones.

De acuerdo con la página [www://descargas.cervantesvirtual.com](http://descargas.cervantesvirtual.com), el juego forma una unidad armoniosa, por lo que el educador es posible que se encuentre ante acciones que no involucren una acción que desvirtúe el juego. De esta forma, su acción será más de comparsa o de observador, que de jugador o canalizador del juego.

Algunas de las características del juego que conviene resaltar y tener en cuenta para poder entender las acciones del niño, que van encaminadas al desarrollo del rol que desempeña el juego cuando el niño actúa como si fuera adulto. Cuando el niño proyecta en el juego sus deseos y temores, sus vivencias y expectativas, está representando el papel de lo que le atemoriza, creando las figuras de su fantasía.

Otra característica del juego infantil es la aplicación de las reglas. Con ellas se fomenta la realidad, la subordinación de las leyes de la colectividad y la oportunidad de luchar por el grupo del que se forma parte. En estos juegos solo se pueden

participar los niños que se dominan un poco y participan por la empresa común. Las características del juego descubren cierto tipo de actividad e interés, observando un comportamiento infantil característico, dando los tipos de conducta siguientes, según afirma (www://descargas.cervantesvirtual.com):

Actividad funcional. Hasta el año de edad. Carente de finalidad consciente, con escaso control de las reacciones, siendo irresponsable.

Actividad placentera. Entre 1 y 2 años. Derivado de las circunstancias reforzantes, como la presencia de los padres.

Auto-expresión. De 3 a 6 años. Puede ser motor y simbólico, con actividad motriz imaginativa y con cierta separación de la realidad.

Autoexploración. También de 3 a 6 años. Comprueba las capacidades y habilidades del niño en comparación con los demás. Pone en juego la inteligencia regulando las propias facultades y limitaciones.

Imitación Voluntaria. Entre 5 y 10 años. La imitación se vuelve en transformadora y asimiladora de lo asimilado, en conexión con la forma útil del juego.

Adaptación. Entre 8 y 11 años. Se facilita la asimilación de lo real inconsistentemente y, por tanto, una mejor adaptación al medio.

Anticipación a la vida adulta. Entre 12 y 16 años. Aquí se incluyen los juegos reglados y socializados.

Es indispensable tener los conocimientos básicos de la conducta que presenta el niño, en la edad en la que se encuentra, así como las reglas que se le deben imponer de acuerdo a su edad madurativa, esto con el fin de favorecer su desarrollo en el rol del juego.

En esta investigación fue de utilidad la conducta de autoexploración ya que en esta edad el niño utiliza sus habilidades para interactuar en el, volviéndose uno mismo a través de sus facultades, por lo tanto la conducta de imitación voluntaria, transforma al niño en el personaje que desea representar, permitiendo que identifique si es bueno o malo, por medio de sus acciones.

1.4. Función educativa del juego.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego, aprendiendo las destrezas que le permiten sobrevivir.

Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aún conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño

no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediablemente separado del entorno natural y del entorno social.

El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta.

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una micro-sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social.

“En el grupo de edad organizado, como verdadera institución educativa el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de efectos, pertenencia y dependencia. Sin dejar de respetar el juego, el educador podrá, en cuanto tal, esforzarse por proponer nuevos modelos. Una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y creatividad.” (UNESCO: 1980: 14)

Desde pequeños es importante el desarrollo del juego en el niño, ya que a través de este, él podrá descubrir el mundo por sí solo y generar sus propios

conceptos, en las instituciones es importante estimularlos con el juego, para mantenerlos activos y consolidar un aprendizaje significativo en el niño.

Las actividades lúdicas pueden convertirse en proyectos educativos, a través de los cuáles se alcancen los objetivos didácticos previstos, por lo tanto el juego proporciona el contexto apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos.

La UNESCO (1980) retoma a Dogbeth y Diaye, estos autores definen las finalidades pedagógicas con arreglo a tres objetivos:

Partiendo del primer objetivo que es nivel del simple conocimiento, que trata de la memorización y retención de informaciones registradas, así mismo el nivel de la comprensión se refiere a la transposición de una forma de lenguaje a otra interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema, llevando esto al nivel de la aplicación que escoge y utiliza abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y problemas de la vida corriente.

Por lo anterior mencionado se concluye en el nivel del análisis, que trata de examinar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios, llevándolo a un nivel de la síntesis, que estructura (resuman, plan, esquema, razonamiento) los elementos diversos procedentes de distintas fuentes, sin embargo el nivel de evaluación da un juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos, que interviene en el nivel de la invención y creación, transfiriendo el conocimiento adquirido a una operación creadora.

En más de un punto, el juego responde precisamente a estos objetivos, puesto que hace participar a los niños en todas las actividades sensorio-motrices, estos sin darse cuenta de la formación de su conocimiento, y las actividades que intervienen en la afectividad y el intelecto, todas son actividades relativas a la construcción y expresión corporal.

Desde esta perspectiva la mayoría de los objetivos señalan su potencialidad para el desarrollo infantil integral.

Los niños son los que dan las propias reglas al juego, ya que muchos de estos no tienen lógica y ellos las descubren mediante su uso. En algunos de los juegos que los niños proponen así como personajes, logran identificarse, ya sea con la actividad o con el personaje representativo.

Los juegos ejercen y desarrollan un proceso de maduración en el niño, así también inicia distintas funciones sociales: relaciones interpersonales, permanencia e

inestabilidad, mando aprendizaje de las conductas colectivas, escuchas del otro, aceptación de bromas y del fracaso.

Retomando a Jowett (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje a futuro.

Puede decirse que es el juego el que constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente, se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y tradicionales.

Como se observará en el siguiente capítulo, el aprendizaje significativo se obtiene a través de la experiencia del niño, utilizando como intervención la actividad lúdica que hace factible el conocimiento.

CAPÍTULO 2

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La educación ha pasado por serie de concepciones a través de las cuales se ha tratado de dar solución a los problemas que se enfrentaban en ese momento. Sin embargo, aún en la actualidad, se ha escuchado decir a un sin número de estudiantes, que algunos contenidos de las asignaturas o actividades escolares no son relevantes, ni interesantes, que nunca los utilizarán, que para qué les puedan servir.

Interrogantes que en ocasiones ni los mismos docentes pueden aclarar. Es ahí donde radica la importancia del aprendizaje significativo, porque gracias a éste, se puede dar solución a las interrogantes que hacen los alumnos. Pero ¿cómo se puede concebir el aprendizaje significativo?

La respuesta se encuentra en el presente capítulo que parte desde el propio concepto del aprendizaje significativo, sus tipos, su teoría y características. Tomando en cuenta, al alumno como el centro del proceso educativo, se establecen sus funciones y responsabilidades. Asimismo, considerando indispensable “la función del educador, se determinan cuales son sus tareas a realizar, desde la misma metodología que utilizará hasta los recursos y actividades de apoyo que pondrán a disposición de los educandos. Por último se da a conocer como se presenta la

evaluación, como medio para valorar el proceso educativo.” (Bedolla Miranda: 2004: 40)

2.1. Concepto de aprendizaje Significativo.

El obtener un conocimiento representativo, hace factible el aprendizaje, ya que esta implícito en la vida diaria, y se relaciona fácilmente con ella, sustentando tu comunicación a través de los conocimientos ya adquiridos.

Aprendizaje significativo “es asimilar un contenido o un hábito de tal manera que efectivamente se incremente el ser sujeto y no sólo el tener. Este aprender implica integración con conocimientos anteriores y una cierta proyectabilidad en el futuro, de acuerdo con la orientación básica de la intencionalidad del sujeto.” (Gutiérrez; 1987:137)

Considera además, que cuando un alumno elige su propio camino, descubre sus recursos para aprender, fórmula sus propios problemas y vive las consecuencias de sus actos. Entonces, incrementará su aprendizaje.

Según Moreno define el aprendizaje como una asimilación e integración a mí mismo de lo que aprendo, utilizando cuatro factores importantes que influyen que son los siguientes:

1) Los contenidos, información, conductas o habilidades que hay que aprender, se aprende más fácil aquello que ésta estrechamente relacionado con su desarrollo.

2) El funcionamiento de la persona en sus diferentes dimensiones (biológica, psicológica, social y espiritual). Salud física, ajuste psicológico, relaciones interpersonales honestas y un medio ambiente adecuado.

3) Las necesidades actuales y los problemas de diversa índole que la persona está confrontando y viviendo como importantes para ella. El diseño del curso debe girar en torno a los problemas y preguntas significativas.

4) El medio ambiente en que se da el aprendizaje. El lugar físico, material didáctico, el clima, método de enseñanza y las relaciones existentes entre los maestros y alumnos y sólo alumnos.

En pocas palabras, el aprendizaje significativo se presenta cuando existe una interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que se va aprender. Que el alumno físicamente está bien, que se desenvuelva en un ambiente escolar adecuado, y además que el contenido parta los problemas, necesidades e intereses de los educandos.

2.2. La teoría de aprendizaje significativo.

Esta teoría fundamenta la construcción del conocimiento en base al descubrimiento del niño, sin instrucción alguna, sino por su propia curiosidad lo pone implícito en su vida cotidiana.

Ausubel (1983), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

De acuerdo con el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando, con el fin de obtener distintas ventajas dentro del aprendizaje significativo, que son las siguientes:

Ventajas del Aprendizaje Significativo de acuerdo a Ausubel:

- * “Produce una retención más duradera de la información.
- * Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

* La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

* Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

* Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.”

De acuerdo a las ventajas estas deben estar implícitas dentro del aprendizaje significativo para lograr la su importancia en la adquisición del conocimiento nuevo, ya que se vincula de forma intencionada y sustancial con los conceptos y proposiciones existentes en la estructura cognoscitiva.

El material de aprendizaje que se relaciona arbitrariamente con la estructura cognoscitiva, no puede hacerse empleo directo del conocimiento establecido para internalizar la tarea de aprendizaje.

El hecho que una idea nueva se vuelva significativa, después de ser aprendida significativamente, es de suponerse que se haga intrínsecamente menos vulnerable, que las asociaciones arbitraria internalizadas, a la interferencia de otras asociaciones del mismo tipo, de ahí que sea más susceptible de ser retenida.

“La capacidad, característicamente humana, para el aprendizaje verbal significativo depende, claro, de capacidades cognoscitivas como la representación simbólica, la abstracción, la caracterización y la generalización. Es la posesión de

estas capacidades lo que hace posible, a fin de cuentas, el descubrimiento original y el aprendizaje eficiente de conceptos y proposiciones genéricos y, con ello, la adquisición ulterior de la información y las ideas más detalladas relacionables que constituyen el volumen del conocimiento.” (Ausubel; 1983; 67; 68)

El aprendizaje significativo se puede adquirir por la experiencia, o bien desde el conocimiento previo que se tiene, al relacionarlo con otros factores con los cuales están trabajando para complementar el conocimiento y hacerlo más competitivo, así mismo facilitarle el aprendizaje obtenido u en otro caso ya establecido y simplemente reafirmarlo y para esto es necesario conocer la relación del significado con el aprendizaje significativo.

“El significado en sí es un producto del proceso de aprendizaje significativo. Se debe reconocer en este punto que los significados de los signos o símbolos de los conceptos o grupos de conceptos deben de ser adquiridos gradual e idiosincráticamente por cada uno de los alumnos. En el momento en que se establecen los significados iniciales de los signos o símbolos de los conceptos en el proceso de formación de conceptos, el aprendizaje significativo nuevo proporcionará significados adicionales a los mismos, y se adquirirán nuevas relaciones entre los conceptos previamente aprendidos.” (Ausubel; 1983; 52)

Aunque los alumnos adquieran significados de los signos o símbolos en sus propias maneras específicas, estos significados tienen lo suficiente en común en cualquier cultura dada como para permitir el uso de los símbolos para intercambiar

información. Si esto no fuera así, la escuela o cualquier otra forma de intercambio organizado de conocimientos sería imposible, al igual que el aprendizaje significativo, a menos que se utilizasen métodos de aprendizaje por descubrimiento.

De acuerdo a lo anterior el aprendizaje se puede implementar en contraste con el aprendizaje de material significativo, debido a que este no solo debe interpretarse como tal, sino que los materiales solo son materiales potencialmente significativos. Si ya fuesen significativos, la meta de aprendizaje que ocupa al docente, es decir, la adquisición de significados nuevos, ya estaría realizada, por definición, desde antes que el aprendizaje se inventará.

Es importante distinguir el aprendizaje significativo de material con significado potencial, por una parte, y el aprendizaje por repetición de elementos componentes ya significativos, por otra, que conjuntamente habrán de construir o no tareas de aprendizaje potencialmente significativas.

“En el transcurso del aprendizaje significativo, el estudiante debe relacionar los elementos componentes con una estructura cognoscitiva. El resultado casi siempre es alguna variación menor entre la manera en que el alumno internaliza la información y la manera en que el profesor percibe ésta última. Por consiguiente, en el recuerdo último de las afirmaciones o proposiciones, la respuesta del estudiante puede variar un poco de lo que el profesor espera, incluso cuando tal respuesta es sustancialmente correcta. Desafortunadamente, esas respuestas son calificadas

como erróneas y los alumnos aprenden a utilizar las técnicas de aprendizaje por repetición (al pie de la letra) en lugar de aprender significativamente.” (Ausubel; 1983; 55, 56)

Algunas de las condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo es que “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.” (Moreno; 1983; 45)

Cuando se habla de que haya relación no arbitraria, se quiere decir que si el material o el contenido de aprendizaje en sí no es azaroso ni arbitrario, y tiene la suficiente intencionalidad, habrá una manera de relacionarlo con las clases de ideas pertinentes que los seres humanos son capaces de aprender. Respecto al criterio de la relación sustancial (no al pie de la letra), significa que si el material no es arbitrario, un mismo concepto o proposición puede expresarse de manera sinónima y seguir transmitiendo exactamente el mismo significado. Hay que aclarar que ninguna tarea de aprendizaje se realiza en el vacío cognitivo; aún tratándose de aprendizaje repetitivo o memorístico, puede relacionarse con la estructura cognitiva, aunque sea arbitrariamente y sin adquisición de significado.

Durante el aprendizaje significativo el mundo relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva.

Del mismo autor se retoma el significado potencial o lógico, cuando se refiere al significado inherente que posee el material simbólico debido a su propia naturaleza, y sólo podrá convertirse en significado real o psicológico cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrásico dentro de un sujeto particular.

Lo anterior resalta la importancia que tiene que el alumno que posea ideas previas pertinentes como antecedente necesario para aprender, ya que sin ellas, aún cuando el material de aprendizaje este bien elaborado, poco será lo que el aprendiz logre.

Es decir, puede haber aprendizaje significativo de un material activamente significativo, pero también puede darse la situación de que el alumno aprenda por repetición debido a que no esté motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez cognitiva no le permita la comprensión de contenidos de cierto nivel de complejidad.

En este sentido resaltan los aspectos:

La necesidad que tiene el docente de comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, así como disponer de algunos principios y estrategias efectivas de aplicación de clase.

De acuerdo a Moreno (1983), la importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en diversas etapas del ciclo vital de los alumnos, es imposible concebir que satisfaga tales

condiciones si el docente, a su vez, no satisface condiciones similares: estar dispuesto, capacitado y motivado para enseñar significativamente, así como tener los conocimientos y experiencias previas pertinentes tanto como especialista en su materia como en su calidad de enseñante.

Papalia (2005) hace referencial a Coll resaltando una ampliación al concepto ausubeliano de aprendizaje significativo. Este autor argumenta que la construcción de significados involucra al alumno en su totalidad, y sí no sólo implica su capacidad para establecer relaciones sustantivas entre sus conocimientos previos y el nuevo material de aprendizaje. De esta manera, una interpretación constructivista del concepto de aprendizaje significativo obliga a ir más allá de los procesos cognitivos del alumno, para introducirse en el tema del sentido en el aprendizaje escolar a través de sus fases.

Si bien el aprendizaje es un proceso continuo, se pueden distinguir fases que se diferencian por el grado de profundidad y complejidad que poseen, dividiendo la fase de descripción en tres, según Papalia, que son:

Fase inicial de aprendizaje.

El aprendiz percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual, es decir, este va armando su propio concepto a partir del conocimiento ya obtenido en base a su desarrollo, sin tener la certeza de tal aprendizaje.

El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas y para ello usa su conocimiento esquemático, trata de retener lo que cree que será indispensable en el transcurso de su vida, a través de la memorización, formando sus esquemas al relacionarlo con su contexto.

El procesamiento de la información es global y éste se basa en: escaso conocimiento sobre el dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio, uso de conocimiento de otro dominio para interpretar la información (para comparar y usar analogías).

La información aprendida es concreta (mas que abstracta) y vinculada al contexto específico, mantiene un conocimiento activo, todo lo que vive lo conecta con su medio y el aprendizaje ya obtenido, a través de distintas experiencias.

El aprendiz, hace uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información, gradualmente va construyendo un panorama global del dominio o del material que va a aprender, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías (con otros dominios que conoce) para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas.

Fase intermedia de aprendizaje.

El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y del

dominio de aprendizaje en forma progresiva. Sin embargo, estos esquemas no permiten aún que el aprendizaje se conduzca en forma automática o autónoma, por lo cual se va realizando de manera paulatina un procesamiento más profundo del material. El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos y hay más oportunidad para reflexionar sobre la situación, material y dominio sobre su uso.

El conocimiento llega a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido.

Es posible el empleo de estrategias elaborativas u organizativas tales como: mapas conceptuales y redes semánticas (para realizar conductas meta cognitivas), así como para usar la información en la solución de tareas-problema, donde se requiera la información a aprender.

Fase Terminal del aprendizaje.

Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas de mapas cognitivos en la fase anterior, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía.

Como consecuencia de ello, las ejecuciones comienzan a ser más automáticas y a exigir un menor control consciente, asimismo las ejecuciones del sujeto se basan en estrategias específicas del dominio para la realización de tareas, tales como solución de problemas, respuestas a preguntas.

Existe mayor énfasis en esta fase sobre la ejecución que en el aprendizaje, dado que los cambios en la ejecución que ocurren se deben a variaciones provocadas por la tarea, más que arreglos o ajustes internos.

“El aprendizaje que ocurre durante esta fase probablemente consiste en: a) la acumulación de información a los esquemas preexistentes y b) aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas.” (Ausubel: 1983: 45, 46, 47)

El alumno tiene conocimientos ya adquiridos, del cual retoma el aprendizaje establecido, para posteriormente aplicarlo, haciendo algunas modificaciones, de acuerdo al uso que le da, asimismo adquiriendo nuevas técnicas sobre su conocimiento.

Por lo tanto el aprendizaje se construye a base de la relación del medio, del mundo exterior y la experiencia, obteniendo ventajas que más tarde ayudan a tu autonomía y productividad personal, mencionando que debe cumplir ciertas características.

2.3. Características del Aprendizaje significativo en la infancia.

Las características que se presentan a continuación ejercitan y preparan mejor la colaboración del niño para la adquisición del nivel de aprendizaje de acuerdo a su edad.

Bedolla Miranda (2004), retomando a Moreno, menciona que el aprendizaje significativo posee las siguientes características:

a) Incluye a toda persona, con sus sentimientos, pensamientos y acciones en la experiencia misma del aprendizaje. No es algo puramente intelectual.

b) La búsqueda y curiosidad brotan de la persona misma, aunque hayan sido estimulados por el medio ambiente.

c) La comprensión y el descubrimiento son una experiencia interna de la persona que aprende.

d) El cambio que supone el aprendizaje es un cambio en la percepción y puede llegar a incluir una modificación de las actitudes, de los valores, de la conducta observable e incluso de la personalidad.

e) Consiste en hacer parte de uno mismo lo que se aprende y por lo tanto, queda como energía o recurso a disposición de la persona.

f) La persona es la única que puede evaluar la significatividad de su aprendizaje.

Cabe mencionar que es de importancia, mantener activo al alumno, para realizar distintas actividades que sean de su importancia y posteriormente no lo aburran, ya que el aprendiz es indispensable para el desarrollo del proceso del aprendizaje.

Como se puede ver, la premisa fundamental del aprendizaje significativo es que éste se da, de manera particular, única y subjetiva. Por lo tanto, el educando ha de desempeñar ciertas funciones y responsabilidades.

De acuerdo a Ausubel (1983) las características del proceso en que se desarrolla el Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.

La estructura cognitiva es vital en esta edad, ya que las relaciones abstractas de información, que hace el alumno en su mente, en forma de proposiciones presentadas verbalmente, constantemente se están estructurando durante el aprendizaje significativo.

Todo lo anterior es una implicación del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso, prediciendo lo que le será de utilidad o bien en base al esfuerzo de su aprendizaje, ya que substraer el aprendizaje con el que él se identifica, ya que existen varios tipos, y es común que solo tenga preferencia por alguno.

2.4. Tipos de aprendizaje.

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

Ausubel (1983), distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

El tipo básico de aprendizaje significativo, del cual dependen todos los demás aprendizajes de esta clase, es el:

Aprendizaje de representaciones.

Consiste en hacerse del significado de símbolos solos (generalmente palabras) o de los que estos representan. Después de todo, las palabras solas de cualquier idioma son símbolos convencionales o totalmente compartidos, cada uno de los cuáles representa un objeto, situación, concepto u otro símbolo unitario de los dominios físico, social e ideativo.

Al proceso mediante el cual aprende, se le llama aprendizaje de representaciones, y es coextensivo con el proceso por el que las palabras nuevas vienen a representar para él los objetos o ideas correspondientes a que se refieren aquellas (sus referentes); esto es las palabras nuevas vienen a significar para él las mismas cosas que los referentes o a producir el mismo contenido cognoscitivo, diferenciado de estos.

Aprendizaje de conceptos.

El aprendizaje de conceptos en el proceso de enseñanza es invaluable, ya que es necesario que los alumnos tengan representaciones de las categorías contempladas, en las distintas áreas del conocimiento, y por ello se requieren que lleven a cabo una serie de procesos relacionados con la categorización y la conceptualización.

El conocimiento conceptual que tienen los alumnos y que los profesores quieren desarrollar, contemplan dos aspectos: el conocimiento declarativo del concepto y el conocimiento procedimental. Por una parte, los conceptos constan del conocimiento declarativo que son la representación de la categoría y su formato puede ser de diversos tipos: proposicional, imágenes mentales y esquemas. Por otra parte, también el conocimiento conceptual requiere del conocimiento procedimental, esto es, es conocimiento de reglas o procedimientos que permiten hacer algo. Este conocimiento hace posible clasificar un objeto dentro de una categoría o producir nuevos ejemplos de un concepto. Por ejemplo, una regla en el conocimiento

procedimental del concepto “limón” podría ser: si el fruto es jugoso y tiene sabor ácido, si el fruto es color verde, entonces este fruto es “limón”.

En consecuencia la adquisición de los conceptos es uno de los objetivos educativos más importantes, pues los conceptos permiten identificar y clasificar los elementos del entorno, de modo que su complejidad se reduce y por asimilación el concepto se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y formas.

Aprendizaje de proposiciones.

En el aprendizaje verdadero de proposiciones el objeto no estriba en aprender proposiciones de equivalencia representativa, sino el significado de proposiciones verbales que expresan ideas diferentes a las de equivalencia representativa. Esto es, el significado de la proposición no es simplemente la suma de los significados de las palabras componentes.

En el verdadero aprendizaje de composiciones verbales, uno aprende del significado de una nueva idea compuesta en el sentido de que:

Se genera la proposición combinando o relacionando unas con otras muchas palabras individuales, cada una de las cuales representa un referente unitario y, las

palabras individuales se combinan de tal manera (generalmente en forma de oración) que la idea resultante es mas que la suma de los significados de las palabras componentes individuales.

Es obvio que antes de que una persona pueda aprender los significados de las proposiciones verbales, debe conocer primero los significados de sus términos componentes, o lo que estos representen, para posteriormente conocer la relación en aprendizaje por concepto con el aprendizaje de representaciones.

“Dado que los conceptos, lo mismo que los objetos y los acontecimientos, se representa con palabras o nombres, aprender lo que significan las palabras conceptos (aprender que el concepto esta representado por una nueva palabra concepto dada, o aprender que la nueva palabra concepto es de significado equivalente al de concepto mismo) es un tipo mayor de aprendizaje por representaciones.” (Ausubel; 1983; 52; 53)

De esta forma todo objeto tiene un significado implícito, el cual reforza el conocimiento del alumno, ya sea a través de su propio significado o de su uso, el cual van modificando y explorando las diferentes formas en que se puede utilizar y conceptualizar.

Aprendizaje por descubrimiento.

Este aprendizaje es reconstruido por el alumno, antes de ser aprendido, a través de sus distintas experiencias con el medio, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

“El alumno debe descubrir este contenido por si mismo, generando proposiciones que representen, ya sea soluciones a los problemas que se le planteen o los pasos sucesivos para resolverlos.”(Ausubel; 1983; 64)

Condiciones del aprendizaje por descubrimiento.

Estas condiciones se presentan con la finalidad de que se produzca un aprendizaje significativo, ya que el alumno dirige el objetivo que se plantea en un principio.

- 1.- El ámbito de búsqueda debe ser restringido.
- 2.- Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos.
- 3.- Se debe contar con los conocimientos previos de los alumnos.
- 4.- Éstos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables.
- 5.- Los alumnos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena.

El aprendizaje por descubrimiento no es exclusivo de los contenidos conceptuales, es propio también de los contenidos procedimentales, de las actitudes, de los valores y de las normas.

Por lo tanto es necesario tener conocimiento del desarrollo del niño, para observar la forma en la que se implementa el aprendizaje significativo, de acuerdo a su edad, que lo caracteriza.

CAPÍTULO 3

EL NIÑO EN LA ETAPA PREOPERATORIA

Cada niño es una persona única con su propio temperamento, estilo de aprendizaje, familia de origen y patrón y tiempo de crecimiento. Sin embargo, hay secuencias universales y predecibles en el desarrollo que ocurren durante los primeros cinco años de vida. Mientras los niños se desarrollan, necesitan diferentes tipos de estimulación e interacción para ejercitar sus habilidades y para desarrollar otras nuevas.

Durante este periodo el niño ha alcanzado un nivel de lenguaje y pensamiento cognitivo más estable, en comparación de los años anteriores, además de que tiene varios rasgos de personalidad ya más definidos y establecidos.

A esta edad (5 años) el niño comienza la educación preescolar propiamente dicha, la cual contribuye de manera decisiva en el desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo social que desarrollan durante esta edad.

3.1. Etapa preoperatorio del desarrollo humano.

Se suele denominar al pensamiento preoperatorio también pensamiento intuitivo porque el niño afirma sin pruebas y no es capaz de dar demostraciones o justificaciones de sus creencias.

Se ha denominado también a esta etapa de pensamiento prelógico por falta de una lógica de clases y una lógica de relaciones que se constituirán en el periodo de las operaciones concretas, es decir puede ser manipulado y caracterizado por la aparición de procesos mentales, basados en la interiorización de objetos concretos, reales y presentes.

El niño tiene dificultades para colocarse en la perspectiva de otro y toma todas las cosas desde su punto de vista. Esto es lo que se denomina egocentrismo y constituye una tendencia muy importante en el desarrollo del niño.

Para el niño preoperatorio la realidad es menos real que para el adulto. Lo real presenta un carácter difuso sin que exista una verdadera oposición con el juego, los deseos y la realidad sean tan nítidos como para los niños mayores.

“El niño preoperatorio entiende bien las situaciones cuando éstas no presentan excesivas complejidades. Las limitaciones en el pensamiento del niño le permiten sin embargo resolver muchos problemas y explicar muchas situaciones, pero no todas. Cuando se trata de movimientos o de transformaciones sólo las

comprende en la medida que no existan contradicciones, en que los datos de la percepción, contribuya a la comprensión del problema.” (Delval; 1991: 123)

Aunque el niño es capaz de formar clases y categorías sin embargo, las relaciones entre éstas son todavía pobres y no es capaz de manejar una jerarquía de clases.

Desde el punto de vista del razonamiento, Piaget (1990), señala que a esta edad los niños no hacen ni un razonamiento inductivo ni un razonamiento deductivo sino una “transducción” que es un paso de lo singular a la generalización.

En esta edad los niños aún no están preparados para hacer manipulaciones u operaciones mentales que exigen el pensamiento lógico, por lo cual el niño en la edad preescolar manifiesta la función simbólica mediante el desarrollo de la imitación.

3.1.1. Desarrollo psicomotor.

El desarrollo psicomotor resulta de especial importancia porque la agresiva maduración de la neomusculatura del niño de edad preescolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras, puesto que el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre y cuando haya un adecuado desarrollo neuromuscular.

Las conductas motoras crecientemente complejas son posibles debido a que las áreas sensoriales y motoras están más desarrolladas, lo cual permite mejor coordinación entre lo que el niño siente, lo que quiere hacer y lo que puede hacer.

La destreza motora de la primera infancia ha avanzado mucho más allá de los reflejos de la infancia para establecer las bases de la eficiencia posterior en el deporte, el baile y otras actividades recreativas, para toda la vida.

A los 5 años, el niño puede ensartar cuentas en un hilo, bastante bien; controlar el lápiz, copiar un cuadrado y mostrar preferencia para usar una de las manos una y otra vez. Casi uno de cada 10 niños son zurdos, y la mayoría de ellos son varones y no niñas.

La etapa pictórica empieza entre los 4 y 5 años. Los primeros dibujos de esta etapa tienden a indicar cosas de la vida real: los posteriores están más definidos.

Los niños se alejan de la preocupación por la forma y el diseño, que son los elementos primarios del arte. El cambio de diseño abstracto a la representación marca un cambio fundamental en el propósito de la pintura infantil.

Como Piaget afirma, “el dinamismo motor y los correctos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.” (Zapata; 1991; 24)

Por lo tanto el desarrollo motor se encuentra íntimamente ligado al desarrollo cognitivo, el cual se revisa a continuación.

3.1.2. Desarrollo cognitivo.

Según Piaget (1952), el niño conoce a través de la interacción de sus estructuras mentales, que depende la etapa de desarrollo cognoscitivo en que se encuentra, con el medio ambiente físico y social que rodea al infante.

El reconocimiento se mide mostrándole a un niño un número de objetos, guardándolos, y después mostrándoselos de nuevo, junto con otros que no había visto antes. Luego se le pregunta cuáles no había visto y después, cuáles había visto antes y cuáles son nuevos. El recuerdo se examina mostrándole al niño un número de objetos, guardándolos y pidiéndole después que nombre todos los objetos.

Su nivel de pensamiento es cada vez más elaborado. Puede Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida, textura, a través de lo siguiente:

- Logra clasificación, seriación; al realizar el orden correcto de la numeración del 1 al 10.
- Igualdad, en porciones, niveles y tamaños.
- Nociones, dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos de, a un lado, al otro, delante, atrás.
- Utiliza cuantificadores, mucho, pocos, ninguno y varios.

Según la teoría piagetiana uno de los rasgos característicos del desarrollo cognoscitivo es la formación de invariantes, es decir, de elementos que se conservan cuando se producen las transformaciones.

3.1.3. Desarrollo social-afectivo.

En la edad preescolar es posible favorecer el tránsito del egocentrismo a la socialización, y establecer las bases de una creciente cooperación en los campos moral e intelectual. En ese tránsito, el niño transpone el egocentrismo hacia la colaboración con los demás. Puesto que el egocentrismo es un estado individual, el sujeto conquista la personalidad cuando entra en una relación de cooperación y accede a la ética de solidaridad y de la reciprocidad.

Una de las metas del desarrollo es el logro de la autonomía, la cual se alcanza teóricamente hacia los once o doce años; pero en la edad preescolar el niño se inicia ya en la cooperación, colaboración y participación. La autonomía es un proceso de educación social que enseña al individuo a colaborar con los demás y a respetar reglas sociales, así como favorecer el desarrollo de la personalidad y de la conciencia de solidaridad entre los individuos.

Desde el punto de vista piagetano, la autonomía se construye en estrecho contacto con el medio social. Los instrumentos que la sociedad le ofrece influyen en sus relaciones familiares y sociales, especialmente entre los mismos años.

Cuando el niño llega a la edad preescolar, va aprendiendo a incorporarse a grupos extraños, cuyos miembros tienen la libertad de aceptarlo o rechazarlo. A partir de ese momento aprende a comportarse como un miembro más y adquiere una variedad de conductas de conductas sociales. En el grupo, el niño ve aprendiendo a responsabilizarse de sí mismo, pero también de los demás; es decir, se da cuenta de que existen responsabilidades individuales y colectivas, y que debe identificarse con los intereses y aspiraciones del grupo respetando su propia autonomía. Desde ese momento el niño aprende a conocerse como sujeto y objeto del mismo tiempo, ya que comienza a tomar conciencia de su persona y aprende a asociarse entre otros que son semejantes o diferentes a él. En suma, el grupo es un iniciador de prácticas sociales y de autoconocimiento.

Ahora bien, es de suma importancia y esencial satisfacer las necesidades afectivas para lograr un desarrollo integral y armónico. El niño necesita afecto, amor, atención, protección, comprensión, respeto, reconocimiento y valorización, ya que desde la lactancia hasta la senectud, el afecto tiene una importancia primordial.

Cuando la familia satisface las necesidades afectivas del niño, puede vaticinarse que será una persona segura de sí misma, armónica, confiada; ahora bien, de no ser

así, será un ser inseguro, agresivo, y desconfiado, porque la ausencia de afecto impide el desarrollo integral como sujetos. Es por eso que los niños necesitan un medio estable, tranquilo, incluso rutinario, es decir, un mundo que les brinde protección, donde disfruten de libertad de acción. También el respeto al niño es básico para su desarrollo individual y para que aprenda a respetar a los demás, a ser independiente, libre hasta donde su libertad no afecte a otros. Un niño que sabe que es respetado, respetará sus sentimientos y opiniones sin temor al castigo.

Piaget (1952), establece el respeto mutuo como uno de los factores principales para el logro de la autonomía.

Por lo tanto, a partir del nivel preescolar, el niño comienza a desarrollarse en un sentido más objetivo, ya que empieza a reconocer en aquellos que lo rodean, personas semejantes a él; descubre en los demás la socialización mediante el afecto, los juegos y las experiencias.

3.2. Comportamiento escolar a los cinco años.

En esta edad el niño es enérgico por lo cual se requiere implementar actividades activas, que fortalezcan su comportamiento, para poder transmitir nuevos conocimientos que tonifiquen su desarrollo personal y social, así como en el medio educativo.

“El niño de cinco años se encuentra en un momento en el que no le es difícil adaptarse a la experiencia escolar. Al principio puede adoptar hacia los demás una actitud de distanciamiento u hostilidad, si en años anteriores no ha vivido esta experiencia, pero generalmente no ha de transcurrir mucho tiempo para que se sienta integrado a la escuela y al grupo que forma la clase.” (Madrid; 2000; 196)

Esta viviendo una de las edades más activas, en las que necesita poder desarrollar una parte de sus actividades diarias al aire libre y comenzar la socialización entre sus compañeros.

Cuando el niño trabaja en clase lo realiza de manera activa, a esta edad es conveniente, utilizar diferentes métodos activos, ya que tienen mucha energía y le gusta realizar actividades estimulantes que favorezcan su dinamismo.

Es poco comunicativo con los padres en todo lo que hace referencia a actividad escolar, por lo que los contactos regulares entre la familia serán en ese momento más imprescindibles que nunca.

A los cinco años los niños no están suficientemente maduros aun para asistir a la escuela todos los días, semana tras semana, y un descanso periódico evitará que se acumulen las tensiones y el esfuerzo.

A los cinco años trabaja de forma independiente. Casi todos los niños de esta edad procuran mantener un contacto bastante directo entre el hogar y la escuela, a la que suelen llevar diariamente juguetes u objetos personales para mostrarlos a los compañeros. También suelen enseñar los trabajos escolares a sus padres, cuya opinión tiene para ellos una gran importancia.

En cambio, son mucho menos propensos a explicarles los temas o actividades que desarrollan durante la jornada.

3.3. Desarrollo del conocimiento experiencial del mundo.

El modo de pensar del niño está caracterizado por la habilidad de aplicar principios lógicos a situaciones reales. Los niños en esta etapa son más lógicos y menos egocéntricos que los de la etapa previa, o sea la etapa preoperacional de la primera infancia.

Ahora que el niño ha alcanzado la etapa de las operaciones concretas, puede aplicar principios lógicos a situaciones concretas (reales). El niño utiliza operaciones mentales internas (pensamientos) para resolver problemas situados en el aquí y ahora. Esto significa que puede realizar tareas de un grado más alto de lo que podía en la etapa anterior.

Sin embargo, los niños en esta etapa todavía están limitados a situaciones reales, presentes; todavía no pueden pensar en términos abstractos o implícitos,

sobre lo que podría ser en lugar de lo que es. La capacidad para pensar en forma abstracta, que caracteriza el nivel más alto del desarrollo cognoscitivo según Piaget, no ocurre sino hasta la adolescencia.

En la actualidad, los investigadores difieren acerca de la habilidad de los niños para clasificar. Piaget identificó tres etapas de clasificación:

-Etapa 1. (2 años y medio- 5 años): los niños agrupan objetos para formar un diseño o una figura, por ejemplo una casa; o los agrupan de acuerdo con criterios que van cambiando como es el agregar un cuadrado azul a uno rojo porque los dos son cuadrados y después agregar al grupo un triángulo rojo porque es rojo, como el cuadrado rojo.

- Etapa 2. (5- 7 años): los niños agrupan por similitud, pero pueden cambiar los criterios durante la tarea, clasificando algunos grupos con base en el color, y otros con base en la forma o el tamaño.

- Etapa 3. (7- 8 años): en la etapa de las operaciones concretas, los niños están clasificando verdaderamente: empiezan con un plan general para agrupar objetos de acuerdo con dos criterios(como color y forma), mostrando que entienden entre clases y subclases.

Alrededor de los 18 meses, los niños atraviesan, típicamente, por una explosión de nombres; de repente, adquieren muchas palabras nuevas para clasificar los objetos. Su interés en nombrar las cosas muestra que ahora ellos se dan cuenta e

que éstas pertenecen a categorías diferentes. Parecen querer dividir el mundo en dos clases naturales, tanto de palabra como de obra.

3.4. Los inicios del juego a los cinco años.

A partir de los cuatro y cinco años, el niño va empezando a sentirse mayor, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. A menudo, incluso cuando esta jugando solo, ha de inventarse un compañero de juegos ficticio a quien confiar sus impresiones.

En algunas ocasiones, cuando están jugando solos, necesitan inventarse un amigo con quien poder hablar.

A esta edad irán descubriendo que al jugar participativamente al lado de otros compañeros se ayudan unos a otros a creer en la realidad del mundo ilusorio que crean con su imaginación.

Los juegos en grupo familiar o escolar, mixto o del mismo sexo, suelen ser casi siempre muy rudimentarios aún, poco o nada organizados y de breve duración.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo, está conformado por la descripción de la metodología utilizada durante la investigación de campo, que va desde el método, técnicas e instrumentos que guió el tema de investigación, hasta las observaciones que se realizaron dentro del CENDI para dar respuesta a las preguntas de investigación y a los objetivos planteados.

4.1. Metodología.

Cabe mencionar que la metodología que se utilizó es de tipo cualitativa, se enfoca a interpretar datos e información. Ante todo se basa en el proceso mismo de recolección y análisis, dicho de otra forma, las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir y luego generar perspectivas teóricas).

“La investigación cualitativa se basa en una muestra reducida de sujetos, seleccionados por algún método generalmente no probabilístico. Son estudios intensivos y de profundidad.” (Bisquerra; 1989: 275)

Por lo anterior el investigador se introduce en las experiencias individuales de los participantes y construye el conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado. Así, en el centro de la investigación se situó la diversidad de ideologías y cualidades únicas de los individuos.

“El enfoque cualitativo puede definirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas le otorguen.” (Hernández Sampieri; 2006: 9)

De acuerdo a lo anterior, es una investigación que se aplica estando dentro del salón, es decir es participe el espectador ya que observa el fenómeno estudiado, investigando su profunda realidad y limitándose a preguntar.

De acuerdo al tema de investigación, se considera que el método empleado responde al estudio etnográfico, porque se intenta redactar las circunstancias o características de un determinado grupo de niños en edad preescolar. Sin embargo es importante mencionar que ningún método es completamente puro.

“Etimológicamente, el término etnografía significa la descripción (grafe) de estilo de vida de un grupo de personas habituadas a vivir juntas (ethnos).”(Martínez ;1996: 29)

Alvarez Gayou referenciando a Wolcott, considera que la etnografía tiene como propósito, “describir lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen habitualmente, y explicar los significados que le atribuyen a ese comportamiento realizado en circunstancias comunes o especiales, presentando sus resultados de manera que se resalten las regularidades que implica un proceso cultural.” (Alvarez Gayou Jorgenson; 2004: 76)

El procedimiento de la etnografía, requiere de una descripción detallada del grupo o del individuo que comparte con otros una cultura; un análisis de los temas y las perspectivas del grupo que comparte la cultura y la interpretación de los significados de la interacción social de tal grupo. El resultado es la generación de un retrato holístico del grupo cultural.

La presente investigación es etnográfica porque parte desde un punto de vista general y consciente de su relevante aplicación en el CENDI, ya que permite describir el contexto del cual trata la investigación, asimismo permite descubrir lo que se encuentra implícito o explícito detrás de las acciones partiendo de la observación de las actividades lúdicas que se evidencian y descubriendo su estrategia y aplicación dentro de estas, así como el aprendizaje significativo del alumno.

La técnica a utilizar en esta investigación fue la observación que se define como:

Una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, en cuanto a su elemento fundamental de todo proceso investigativo; en la observación se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Los pasos que debe tener la observación, de acuerdo a Ruiz (1999) son:

- a. Determinar los objetivos de la observación (para qué se va a observar).
- b. Determinar la forma con que se van a registrar los datos.
- c. Observar cuidadosa y críticamente.
- d. Registrar los datos observados.
- e. Analizar e interpretar los datos.
- f. Elaborar conclusiones.
- g. Elaborar el informe de observación.

En esta investigación se utilizó la observación ya fue un medio con el cual se pudo contemplar detenidamente el desarrollo de la vida del niño en el aula, así como las actividades y estrategias implementadas por la maestra, para conocer el proceso de aprendizaje que recibió el niño.

En el proceso de recolección de datos, la información que se interpreta y analiza va de lo particular a lo general, por lo cual el investigador es un sujeto participante en el mismo estudio; por lo tanto el tipo de observación que se utilizó fue la observación

participante, que se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que se está estudiando, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y su estilo de vida. Este tipo de observación proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan, pero también, la vivencia, la experiencia y la sensación de la propia persona que observa.

Se consideró apropiado para esta investigación porque el investigador forma parte del campo de estudio donde se va a desarrollar la investigación, ya que se puede observar la interacción de profesor-alumno en el aula, asimismo las actividades implementadas por la maestra y los resultados obtenidos.

Como instrumento de la técnica de observación participante se eligió utilizar el Diario de Campo, ya que su objetivo es registrar la actividad diaria realizada durante el periodo de prácticas de forma descriptiva e interpretativa.

Otra técnica que se utilizó fueron las evaluaciones psicológicas del desarrollo cognoscitivo de los niños, estas evaluaciones fueron realizadas por la psicóloga Gabriela Verónica Juárez Torres del CENDI, quien tuvo a bien facilitar los datos pertinentes a esta investigación. (ver anexo 1)

Estas evaluaciones se enfocan a las siguientes áreas: lenguaje, coordinación motriz fina, coordinación motriz gruesa y sociabilidad. Para una mayor comprensión, dichas áreas se encuentran descritas en el capítulo 2.

El proceso de esta investigación se llevo a cabo desde el 10 de abril hasta el día 6 de mayo del 2008, reuniendo un total de quince observaciones, en horarios distintos ya que solo se realizaban cuando la maestra tenía actividad en la sala, las observaciones por día tenían un duración aproximada de una a dos horas y media, que era cuando los niños estaban a cargo de la maestra del grupo, esto se considera suficiente para dar respuesta a los objetivos particulares planteados.

4.2. Análisis de resultados.

De acuerdo a lo obtenido se procede por tanto a dar respuesta a los objetivos establecidos. En relación al primer objetivo particular que establece “Identificar los contenidos de aprendizaje que pueden ser logrados mediante las actividades lúdicas.” se llegó a lo siguiente:

Todos los días la maestra implementa juegos en la sala, con el fin de hacer dinámica la clase y llamar la atención del alumno; a través de la observación se pudo corroborar que todas las actividades que se aplicaron del 10 de abril al 6 de mayo del 2008 fueron de tipo lúdico.

En este sentido la mayoría de los contenidos para la adquisición del aprendizaje pueden ser adaptados de forma lúdica, utilizando distintas técnicas que cumplan con su objetivo y siendo adaptadas a la etapa preoperatoria del niño.

A partir de las diferentes actividades lúdicas implementadas en el CENDI, como son karate, educación física, inglés y danza, se estimulan sus habilidades y comienza a coordinar su cuerpo, influyendo en el desarrollo de su lateralidad.

En el diario de campo fueron identificadas varias tendencias que demuestran que a través del juego se está desarrollando el proceso de aprendizaje. En este caso se pueden presentar varios ejemplos, de los cuales solamente se platicará dos de ellos: primero el juego de “Mar y tierra”, la maestra utilizó este juego para

desarrollar la habilidad lateral del niño, es decir ella decía izquierda y todos brincaban para el lado indicado por la maestra y así sucesivamente (diario de campo 11/ 04/08), en este caso se puede ver que aparte de desarrollar su habilidad se está estimulando la fortaleza de las manos y los pies. El segundo juego con que se ejemplifica muestra cómo se fortalecen las habilidades de la clasificación: “se les dio distintos tipos de comida, como son frijol, arroz y elote, donde ellos tenían que separar y agrupar, según su color, forma y textura.” (diario de campo 15/04/08)

El juego es factible como herramienta de aprendizaje, ya que se convierte en un proyecto educativo y la maestra lo adapta de acuerdo al contexto apropiado para satisfacer la necesidad educativa, determinando las tareas a realizar entre los conocimientos existentes y la nueva información que se va a adquirir, produciendo una retención duradera que se vuelva significativa a partir del conocimiento esquemático al establecer las analogías con otros conocimientos ya adquiridos.

De acuerdo a los ejemplos mencionados el marco teórico lo explica con lo establecido en el capítulo 1 y 2, que dice que el aprendizaje significativo se adquiere por experiencia y de forma espontánea, relacionando el alumno los nuevos conocimientos con los que anteriormente ha adquirido, produciendo una interacción con los aprendizajes relevantes y la nueva información que la maestra relaciona por medio de actividades que implementa con el medio que rodea al niño, logrando introyectarlos a su estructura cognitiva, como lo mencionamos en el ejemplo anterior.

Entre los contenidos de aprendizaje identificados en las actividades lúdicas aplicadas están:

Motricidad gruesa, de acuerdo al diario de campo se identificaron varias actividades que respaldan el desarrollo de esta habilidad, por ejemplo; “la maestra realizó un dibujo de un camino dividido en varias partes por medio de una recta, donde los niños tenían que tirar el dado y dar el número de saltos correspondiente de acuerdo a la cantidad del dado.” (diario de campo 16/04/08)

El desarrollo de ésta habilidad comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos del desarrollo postural.

Motricidad fina, en las actividades implementadas por la maestra se observaron distintas actividades que respaldan esta habilidad por ejemplo; “el niño tenía que rasgar papel china y posteriormente hacer bolitas para pegarlas en una hoja de acuerdo al número indicado.” (diario de campo 16/04/08)

Lateralidad, mediante las observaciones que se realizaron se identificaron varias actividades que respaldan el desarrollo de la habilidad por ejemplo “el niño tenía que formar distintas figuras con palitos de madera, como un barco, un cuadrado, un triángulo, todo esto de acuerdo a la indicación de la maestra”.

Mediante la lateralidad, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Esto indica que es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio, de acuerdo al diario de campo se observaron varias acciones que respaldan el desarrollo de esta habilidad por ejemplo “jugaron a brincar la cuerda, el niño tenía que dar el número de saltos de acuerdo a su edad, y tenía que mantenerse brincando, en este caso, a algunos niños se les complicó, ya que no podían mantener su equilibrio y tropezaban con la cuerda a la hora de querer saltar.”
(diario de campo 6/05/08)

El equilibrio se refiere a la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior, de acuerdo a las actividades aplicadas por la maestra

Por lo tanto el docente es quien hace uso de la actividad lúdica habilitándola dentro del contexto en el que se desarrolla el niño, permitiendo realizar distintos tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares apropiándose de los contenidos.

Es decir es desde la intención del maestro donde se configuran y se conforman los espacios de juego y esa intención dentro del preescolar se ubica en el

desarrollo de las competencias necesarias para lograr las habilidades de la lectoescritura tal y como se hace evidente en el análisis.

En el capítulo 3 se especifica que el desarrollo psicomotor, base de las destrezas motoras es indispensable para la eficiencia posterior en diversas disciplinas que requerida en su desarrollo escolar.

Además de que tiene una influencia definitiva en el desarrollo social afectivo ya que como se afirma en ese mismo capítulo, a partir de estas experiencias en el espacio del preescolar se comienza a incluir como un miembro mas en los grupos sociales y a adquirir una variedad de conductas socialmente establecidas en su medio.

En otro aspecto de este mismo análisis se da respuesta al segundo objetivo particular planteado que establece “Determinar las ventajas del juego en la adquisición del aprendizaje significativo.” Esto es, se plantea identificar desde la teoría del aprendizaje significativo aquellos elementos que predominan en el desarrollo temprano desde un enfoque lúdico.

Referente a ello el capítulo 1 y 2, respaldan que el juego es una actividad que le atrae al niño, permitiendo incorporar nuevos conocimientos al desarrollar distintas habilidades o destrezas que sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen roles de tipo educacional, esto resulta benéfico en forma indirecta, ya que la educadora implementa actividades lúdicas favorables para su desarrollo, utilizando

juegos que induzcan al descubrimiento, donde posteriormente los niños adquirirán nuevos conocimientos que se harán significativos.

Un ejemplo de ello se observa en la siguiente actividad lúdica: “se les dio a los niños las letras del abecedario, ellos tenían que buscar cada una de las letras de su nombre para formarlo, posteriormente escribirlo y formar otra serie de palabras.”
(diario de campo 18/04/08)

Aquí se puede afirmar que el niño descubre que su nombre tiene una expresión gráfica, sobre lo cual el capítulo 3 al respecto afirma que el niño se encuentra en el inicio de las operaciones concretas por lo cual requiere utilizar la mayor información sensorial para elaborar las operaciones mentales internas que le permitan resolver problemas situados en el aquí y el ahora que en este caso se refiere a la adquisición de su identidad. Este objetivo le imprime a la acción una connotación significativa en su proceso de aprendizaje.

Otras de las ventajas respecto al aprendizaje significativo que se identifica acerca del juego en el capítulo 1 es que, la actividad lúdica estimula la cooperación entre grupos, y a partir de esto el niño se va incorporando en un medio, donde aprende a socializar, por lo cual resulta favorable a la hora de aplicar actividades en grupos, ya que el niño desarrolla distintas funciones sociales como escuchar, aprender, aceptar e interactuar.

Las actividades lúdicas observadas durante el proceso de investigación denotan las siguientes reacciones: “se identificó que todos los niños trabajaron formando equipos, esto fue factible a medida que se ayudaban unos a otros para realizar la actividad, y su interacción entre ambos miembros era satisfactoria, debido a la participación y colaboración positiva que tuvieron al realizar la dinámica.” (diario de campo 25/04/08)

La satisfacción en la realización de la actividad se pudo identificar en las expresiones de alegría infantiles, en el ritmo de trabajo y en el grado de participación de los niños en la actividad estipulada.

Esto indica que la cooperación consiste en un trabajo llevado a cabo por los niños, que poco a poco van siendo participes de ella, y se involucran en la actividad, dando un comienzo a la socialización y a tener una necesidad de convivir y compartir con otros compañeros y resulta esencial para la maestra ya que rompe la rigidez de la clase, de manera que esto hace factible y natural el aprendizaje, motivando al alumno a adquirir distintos conocimientos y a implementar su creación, a través de diferentes técnicas donde hace uso de la experiencia y aumenta la comprensión significativa de aprendizaje, ya que el juego se considera una de las actividades agradables que permiten el fortalecimiento del niño.

Los juegos también permiten la comunicación entre dos niños, ya que el comienzan a integrarse a distintos grupos, identificándose con sus compañeros y

obteniendo una confianza positiva que permite expresarse y ser participe de las clases.

Otro ejemplo capturado en las observaciones identificadas en el diario de campo y que permite destacar el desarrollo de la cooperación como una ventaja de los juegos para el aprendizaje significativo es el siguiente: “los niños a través del trabajo, se comunican para ponerse de acuerdo cómo lo van a realizar y cómo va a participar cada uno, inclusive dan su punto de vista e interactúan tratando de llegar a un acuerdo favorable para la realización de la actividad.” (diario de campo 6/05/08)

En este sentido entonces, se afirma en el capítulo 3 que el propiciar el desarrollo de habilidades interpersonales permitirá a los niños poder integrarse al grupo iniciando sus prácticas sociales y de auto conocimiento y por tanto descubrir la socialización mediante el afecto, los juegos y las experiencias.

Ahora bien, todo juego implica aprendizajes que posteriormente el niño va utilizando y a partir de los cuales aplica su conocimiento a la realidad, va desarrollando y explorando nuevas técnicas, por lo tanto las ventajas se manifiestan habilitando sus sentidos para obtener el conocimiento a partir de las distintas habilidades estimuladas.

De acuerdo a las actividades identificadas en el diario de campo se observó que la maestra estimulaba los sentidos corporales de los niños, para desarrollar distintas habilidades, por ejemplo:

- “Reproducir el sonido de su corazón.
- Hacer masa a través de la mezcla de distintos componentes como son agua, aceite y harina.
- Observar las plantas que se tienen en la institución así como detectar el estado en el que se encuentran e identificar que les hace falta para tener un buen estado.” (diario de campo 14/04/08, 17/04/08)

El objetivo perseguido al estimular los sentidos corporales en el niño es permitirle diferenciar cada uno de ellos, promoviendo su uso y haciendo eficiente su función que posteriormente el niño desarrollará adecuadamente.

Otra de las ventajas del juego es que estimula la imaginación. El capítulo 3 hace referencia a que el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos y ello es relevante para el desarrollo psicosocial.

Además permite ubicar al niño dentro de su contexto real resolviendo la imaginación las dificultades para incorporarse al mismo, de manera adecuada.

Un ejemplo de ello, “la maestra organizó una salida a un parque de diversiones, ahí existen varios oficios, donde el niño juega a hacer otra persona y desenvolver su imaginación por ejemplo, vestirse de bombero, mientras otros piden ayuda para apagar el fuego, este corre y avienta una cubeta de agua, logrando apagar el fuego.” (diario de campo 28/04/08)

A través de esta actividad se observó que los niños desarrollan su imaginación, ya que realmente se ponen en el papel del personaje que deben actuar y presentan distintas reacciones de acuerdo a las experiencias que han vivido, en muchos casos inventan historias por las que a ellos les gustaría ser parte real del personaje, esto demostró a través de una actividad implementada por la maestra, donde “realizó un tendedero de dibujos y comenzó a relatar la historia donde poco a poco cada niño se iba integrando al continuar la maestra relatando ya que cada uno era participe al complementar la historia según su imaginación”. (diario de campo 23/04/08)

Sin embargo esto indica que la imaginación permite al niño en muchos casos dar solución a las necesidades, deseos o preferencias.

Por lo tanto el juego como herramienta de aprendizaje significativo tiene las ventajas de desenvolver el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla la observación y perfecciona la paciencia, teniendo el fin de resolver variadas situaciones que se presentan en el juego ya que este aviva su inteligencia y condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

Como tercer objetivo particular se estableció “Describir la reacción del niño en edad preescolar, cuando el juego es un medio utilizado para el desarrollo del aprendizaje”, para dar respuesta al objetivo, se retomaron las observaciones de la conducta que presentaron los niños de acuerdo al diario de campo, identificando los siguientes ejemplos: “Se realizó una actividad que se llama ratón a su ratonera, había tres jaulas formada por los mismos niños, a la hora que la maestra decía ratones de cinco a sus jaulas, estos corrían y se agrupaban de acuerdo al número indicado. La participación de los niños fue activa, todos estaban emocionados participando en la dinámica, se reían cuando ellos ganaban mientras los otros pedían una nueva oportunidad, con cara de tristeza. (diario de campo 10/04/08)

Otras actividades identificadas demuestran las emociones de los niños por ejemplo: “se les dio una figura armable que ellos mismos tenían que recortar las piezas y posteriormente ensamblar las partes con hilo y aguja, para que fuera un muñeco movable” (diario de campo 28/04/08). El tipo de emoción se observa mediante las diferentes actividades que realiza, en este caso, fue tranquila, y

participativa, ya que realizaban su trabajo pacíficamente al terminarlo se mostró una emoción de alegría, ya que estuvieron jugando con su muñeco movable, hubo niños que se les dificultó ensamblar las partes y su conducta era de desesperación.”

Al realizar los distintos juegos, unos niños se muestran interesados e inclusive participativos, entretenidos y persistentes, ya que ponen empeño en la realización de la actividad, contentos la hacen con gusto, además de ponerle toda energía para realizarlo: Por ejemplo, “los niños jugaron a brincar la cuerda, es ahí donde mostraron su actividad y su esfuerzo por brincar hasta el número diez, mientras unos se enojaban, por que no podían lograrlo, otros no se daban por vencidos para lograrlo.” (diario de campo 6/04/08)

Es importante considerar la reacción del niño en el juego, ya que se dio algunos casos en los que no todos los niños mostraron las mismas habilidades, es decir unos fueron más ágiles que otros, y en este caso lo más conveniente fué nivelar el equipo, con el fin de que todos alcanzaran un mismo nivel de actividad.

En este objetivo se determina con base en lo anteriormente presentado que las reacciones que los niños presentan ante las actividades de juego están cargadas de emocionalidad.

El desarrollo de las emociones es un área vital en la maduración infantil sobre todo en el aspecto intelectual tal y como se hace hincapié en el capítulo 3.

También se puede determinar desde el momento en que se evidencia el desarrollo de la curiosidad y el interés, que el juego es una herramienta motivacional, propiciadora de la actividad creadora y por tanto de la construcción del aprendizaje.

Por lo tanto se considera indispensable identificar la reacción que el niño está presentado en la realización de los juegos, ya que si la mayoría presentan una misma, es decir reacción negativa, lo mas conveniente es cambiar la técnica o alguna regla, para que no surja algún imprevisto, pero si el juego es factible, hay que considerar la técnica para otras clases que puedan satisfacer el presente objetivo del aprendizaje.

Resolviendo el cuarto objetivo se establece “Identificar los tipos de juegos que pretenden estimular el proceso del aprendizaje significativo.” Por tanto, en un ejercicio formal de observación capturado en el diario de campo, se presentan los juegos que fueron mas utilizados en el CENDI para desarrollar un aprendizaje significativo.

El marco teórico explica con lo establecido en el capítulo 1 que el juego es una actividad estimulante, voluntaria y divertida, que permite inducir al niño a la adquisición del aprendizaje significativo, que posteriormente lo vincula con la realidad en la que se encuentra: La maestra utiliza distintos tipos de actividades lúdicas como un factor favorable en la enseñanza que permite el fortalecimiento y, en muchos casos, la adaptación del menor, transformando la experiencia a un conocimiento.

Los tipos de juego que la maestra aplicó fueron juegos activos que se refieren a la actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente e impulsado por su vitalidad; el juego individual satisface el interés personal del niño; el juego colectivo que responde al estímulo de la socialización y la competencia.

De acuerdo al diario de campo se identificaron las siguientes actividades lúdicas en forma individual, por ejemplo: “se les dio a los niños dibujos de frutas, cada uno tenía que realizar bolitas de papel de acuerdo al color de la fruta y posteriormente pegarlas en el contorno de esta.” (diario de campo 29/04/08)

El marco teórico explica sobre el ejemplo presentado, que la forma de trabajo individual en el niño es benéfica ya que se desenvuelve de acuerdo a su ritmo a su nivel y a sus capacidades, esto con el fin de que sea capaz de concentrarse, y de buscar sus propios recursos para la realización de sus tareas. Asimismo les ayuda a ser autónomos y a saber buscar la ayuda necesaria para la realización de la actividad, por ejemplo: se le dio a cada uno una revista y una figura, donde cada uno tenía que buscar las letras de distintas palabras que venían en el dibujo, como son tren, carril entre otras y posteriormente pegarlas en el lugar correspondiente del dibujo.

Por otra parte una de las tantas actividades identificadas en el diario de campo que respaldan el trabajo en equipo es: “la maestra dividió al grupo en tres, y les dio

un rompecabezas, para que lo armaran y al equipo que primero terminará se le daba una paleta.” (Diario de campo 6/05/08)

El marco teórico dice que al interactuar el niño con otros miembros desarrolla distintos tipos de habilidades como son la cooperación, participación y comunicación entre otras.

Asimismo se identifica que el trabajo en equipo es indispensable para que niño comience a socializar y posteriormente no tenga problemas de desarrollo social en los distintos ámbitos en los que se encuentre, ayudándole a tener seguridad en el mismo a la hora de convivir con otros niños, por ejemplo “se les dio a cada uno de los niños las letras del abecedario, se formaron equipos de cuatro y tenían que formar los nombres de cada uno de los integrantes, ahí se demostró la forma positiva de interactuar de cada uno de los niños, ayudándose unos a otros y dando su punto de vista, de qué letra tocaba, y realizando el sonido del nombre para identificar la letra correcta.” (Diario de campo 6/05/08)

Estos tipos de juego forman parte del aprendizaje, ya que los niños ocupan de distintas actividades para obtener el conocimiento, es decir las clases no deben ser monótonas, sino didácticas y emotivas para el alumno, ya que se debe despertar su interés por realizar las actividades y qué mejor que hacerlo utilizando los distintos tipos de juego que están al alcance.

Se determina entonces que en relación al tipo de juegos es más significativo clasificarlos como individuales y de grupo ya que la observación permitió establecer que la mayor parte de los juegos son de tipo colectivo y finalmente también son los que aportan más al desarrollo infantil, sobre todo por generar las habilidades sociales que permitirán a los niños irse apropiando de los conocimientos que su medio social vierte hacia él.

Por medio de los juegos colectivos aplicados por el docente se propicia el conocimiento que adquiere el niño acerca de su mundo interior y la integridad de su ser, así como de su capacidad para la adquisición del aprendizaje.

Este análisis permite dar respuesta al Objetivo general planteado y también a la pregunta central de Investigación que se desarrollan en el siguiente apartado.

CONCLUSIÓN

La investigación documental y de campo realizada permite destacar que el propósito del juego es utilizarlo como técnica para lograr un aprendizaje significativo.

Para fundamentar esta conclusión se da respuesta a la pregunta de investigación central que a la letra dice:

¿Cuál es la influencia que ejerce el juego como factor para el aprendizaje significativo del niño en la etapa preescolar?

Los resultados obtenidos describen de manera clara la influencia que el juego va teniendo a lo largo de proceso de aprendizaje infantil, imprimiendo una significatividad en toda su dinámica de desarrollo.

En relación a los contenidos que son logrados por las actividades lúdicas destacaron los aspectos cognitivos, estimulados en el desarrollo de las habilidades psicomotrices y la coordinación corporal, sobre todo las siguientes habilidades:

- Motricidad gruesa y equilibrio que como se ha estudiado son las bases neuronales propias de la edad y fundamento del desarrollo de los esquemas cognitivas.
- Motricidad fina, base de las habilidades de escritura

- Lateralidad y esquema corporal que permite al niño relacionar su espacio y su entorno en relación consigo mismo.

En relación a las ventajas del juego en la adquisición del aprendizaje significativo las que más destacaron fueron:

- El aprendizaje por descubrimiento en donde el niño explora y construye su propio conocimiento del medio.
- El aprendizaje cooperativo que además de propiciar la socialización rompe la rigidez del egocentrismo y hace agradables las actividades de aprendizaje.
- El desarrollo de la comunicación que es indispensable para la formación del pensamiento reflexivo ya que debe tomar en cuenta a “los otros” para desarrollar una actividad.
- Estimulación de las habilidades sensoriales que favorecen el desarrollo de la experiencia y el aprendizaje empírico.
- Estimulación de la imaginación que permitirá al niño la identificación con los roles que deberá desempeñar en su ambiente social facilitando la integración a él.
- Desenvolvimiento del lenguaje avivando su inteligencia y condicionando sus procesos mentales a las experiencias vividas en la vida ordinaria.

Como un medio para el aprendizaje significativo, se identificaron los aspectos motivacionales y emocionales de los juegos establecidos para el desarrollo cognitivo.

Es importante recordar que esta área es parte de la triada elemental en el desarrollo del niño: Lo emocional afectivo, lo social y lo orgánico.

La energía que las emociones y las motivaciones imprimen a las actividades lúdicas, determinan el nivel de significatividad de los aprendizajes.

Finalmente, los tipos de juego que fueron identificados como más estimulantes para el proceso de aprendizaje significativo, fueron los juegos grupales ya que permiten a través de la colectividad incorporar la experiencia en conocimiento.

Los juegos grupales propiciaron la socialización, desplazando la monotonía y despertando el interés tanto por hacer las actividades como por incluirse con otros.

Cabe destacar que en estas actividades, el maestro es fundamental para obtener resultados favorables del uso del juego dentro del proceso de aprendizaje, ya que es vital que adapte la actividad lúdica de acuerdo al objetivo establecido, ya que a lo largo de la presente investigación se pudo comprobar que era común que las educadoras utilizaran la actividad lúdica como recurso para transmitir los conocimientos necesarios al niño, con lo cual obtenían el resultado planeado.

También se comprobó que los niños durante este periodo tienen un nivel muy alto de capacidad cognitiva, lo cual contribuye de manera notoria a que este adquiera un aprendizaje significativo, siendo la educadora la principal estimulante.

Finalmente se considera conveniente en este momento dar respuesta al quinto objetivo particular planteado y la respuesta fue conformada a partir de las observaciones del uso del juego que las educadoras realizan para el desarrollo de la significatividad en el proceso de aprendizaje.

Para ello es necesario considerar que el aprendizaje significativo se presenta en la vida diaria del alumno de preescolar, debido al contacto relativo con el juego ya que se vive en un ambiente donde no existe presión para que aprendan, sino que se realiza en forma espontánea y libre, tal y como es la forma de actuar de los niños.

El quinto objetivo establece “Presentar algunas sugerencias que facilitan el desarrollo del aprendizaje por medio del juego”, para dar respuesta a este objetivo se sugiere lo siguiente:

- Establecer de manera prioritaria los objetivos a lograr de acuerdo a las habilidades que el niño debe presentar de manera normal para alcanzar un desarrollo adecuado.
- Ser prudente en el nivel de exigencia, esto es, cuando un niño no desee participar no insistirle, para no genera inseguridad en su desarrollo.
- Evitar el uso excesivo de reglas, ya que estas pueden generar ansiedad en el niño, y esto perjudicaría en el desarrollo de la actividad, además de que no todos los niños pueden acatar varias reglas a la vez, por lo cual se recomienda que se realicen actividades lúdicas de acuerdo a la etapa de desarrollo del niño y a las capacidades del grupo.

- Asimismo se sugiere no utilizar las actividades lúdicas como reforzador negativo o castigo para el niño ya que se vería trastocada su efectividad dada la significatividad que esta actividad tiene para el niño desde que se está considerando como una actividad natural y vital para su aprendizaje.
- Recordar en todo momento que la intención de los juegos educativos es transmitir conocimientos.
- Identificar las fortalezas del niño para que puedan ser potencializadas durante el desarrollo de las actividades lúdicas influyendo de esa manera en su autoestima.
- Procurar en lo posible que las actividades lúdicas persigan objetivos de aprendizaje significativo que puedan ser construidos de una manera grupal, propiciando el desarrollo de las habilidades sociales que permitan al niño incorporar los elementos que el medio le ofrece para crecer.

BIBLIOGRAFÍA

- Arango, Infante y López (2002)
Juegos de estimulación temprana para niños
Ed. Gamma, Colombia.
- Ausubel David (1983)
Psicología educativa en un punto de vista cognoscitivo.
Ed. Trillas, México.
- Bedolla Miranda José G. (2004)
La relación afectiva maestro-alumno y su influencia en el aprendizaje significativo.
Uruapan, Mich.
Tesis.
- Bisquerra Rafael (1989)
Métodos de investigación educativa.
Ed. Ceac, España.
- Calero Pérez Mavilo (2003)
Educar Jugando.
Ed. San Marcos, México.
- Cañeque, H. (1993)
Juego y vida.
Ed. El Ateneo, Buenos Aires.
- Delval Juan (1991)
Crecer
Ed. Electro-Comp SA de CV.
- Hernández Sampieri (2006)
Metodología de la Investigación.
Ed. Mc Graw Hill, México.
- Madrid- España (2000)
Pedagogía y Psicología Infantil.
Ed. Cultura SA.
- Moreno Salvador (1983)
La educación centrada en la persona.
Ed. El Manual Moderno, México D.F.

Papalia, Olds y Feldman (2005)
Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia.
Ed. Mc Graw Hill, México.

Ruiz José (1999)
Metodología de la investigación cualitativa.
Ed. Universidad de Deusto, España.

UNESCO (1980)
El niño y el juego.
Ed. UNESCO, México.

Zapata A. Oscar (1989)
Juego y aprendizaje escolar.
Ed. Pax, México.

Zapata A. Oscar (1991)
La Psicomotricidad y el niño.
Ed. Trillas, México.

PÁGINAS WEB

Página web://descargas.cervantesvirtual.com

**CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
TZIPECUARO URUAPAN
ESCALA DE DESARROLLO**

Anexo 1

Área de Psicología

Brunet-Lezine

Despitaje Grueso
Ciclo escolar:

Nombre:			Fecha de Nacimiento:		
Fecha de aplicación	Edad Real	Edad de Desarrollo	C.D.	DX	Examinador

NIVEL	EV.INICIAL	EV.MEDIA	EV.FINAL	OBSERVACIONES
3 AÑOS				
1. Puente de 5 cubos				
2. Rompecabezas (2 mitades)				
3. Círculo				
4. Enumerar en dibujo				
4 AÑOS				
1. Barrera de cubos				
2. Rompecabezas en 4 (mitad)				
3. Cuadrado				
4. Expresar acción				
5 AÑOS				
1. Escalera con modelo				
2. Rompecabezas en 4 (completo)				
3. Triángulo				
4. Contar cubos (15 verbos)				
6 AÑOS				
1. Escalera sin modelo				
2. Maniquí de Grace Arthur				
3. Rombo				
4. Contar 13 cubos (20 verbos)				

CD E.D. Normal
E.R.

Datos complementarios y resumen de comportamiento

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 11 de abril del 2008

Actividad: Identificar lateralidad izquierda-derecha (aprendizaje por descubrimiento)

Desarrollo: Se hicieron parejas de niño y niña y dos equipos de forma revuelta, posteriormente se hicieron dos círculos uno giraba a la derecha y el otro a la izquierda. Cuando escuchaban corre niño, corre, todos buscaban su pareja y se sentaban en el suelo de espaldas.

Observación: Los niños estuvieron trabajando tranquila y entretenidamente, ya que se identifico que les gusto la actividad, asimismo su participación fue favorable, ya que todos se involucraban, en algunas ocasiones algunos se molestaban porque eran los últimos en sentarse con su pareja y por lo tanto les tocaba salirse del juego. Por lo cual se define que la actitud que tuvieron fue positiva.

Fecha: 15 de abril del 2008

Actividad: Realizar masa (psicomotricidad fina)

Desarrollo: Se les dio a los niños agua, harina y aceite, posteriormente hicieron la mezcla de los tres ingredientes, obteniendo una masa.

Las actividades que realizaron fueron marcos de figuras geométricas, formaron los números de acuerdo a la indicación de la maestra.

Observación. Los niños trabajaron entretenidos, ya que no se les dificultó realizar la masa, algunos no entendieron cuando la maestra dijo, realicen el número seis, muchos hicieron seis bolitas; es decir la cantidad mas no el número, mientras a otros se les dificultó identificar la figura que debían realizar ya que se esperaban a que la maestra la realizará para poder hacerla ellos, estas fueron las únicas complicaciones identificadas, ya que su actitud fue agradable.

Fecha: 17 de abril del 2008

Actividad: Cuidado de las plantas (aprendizaje por representación)

Desarrollo: Primero que nada se les enseñó a realizar una flor con servilleta de papel, posteriormente se hizo mención de que ocupan las plantas para vivir y posteriormente se dio un paseo por el CENDI, para observar las plantas que tenían y sus condiciones.

Después buscaron un lugar adecuado para plantar un arbolito en equipos de 3 personas.

Observación: La actividad de papiroflexia que realizaron algunos o mejor dicho la mayoría ocupó ayuda para poder obtener la flor, ya que no lograban hacer los dobleces e inclusive, llegaron a desesperarse, pero posteriormente todos estuvieron participando y dando su opinión acerca de los cuidados que debían tener las plantas,

en el paseo algunos niños se mostraron inquietos debido a que no ponían atención, pero a la hora de plantar el arbolito todos estaban contentos escarbando para realizar su pozo y plantar su árbol, la participación en el día fue satisfactoria ya que se cumplieron los objetivos planteados.

Fecha: 18 de abril del 2008

Actividad: Conocimiento de las letras del abecedario (aprendizaje por representaciones)

Desarrollo: se les dio a los niños las letras del abecedario, ellos debían formar primero el orden de las vocales, posteriormente buscar las vocales que identificaban de su nombre, para después formarlo y escribirlo.

Asimismo se realizó un concurso de palabras que iban formando de acuerdo a las sílabas que la maestra mencionaba.

Observación: no se mostró dificultad alguna al realizar la secuencia de las vocales, ya que la mayoría de los alumnos lograron realizarlo, donde hubo poca complicación fue en la formación de su nombre, ya que no todos logran identificar las letras que componen su nombre así mismo en la formación de palabras también tuvieron cierta complicación, por lo tanto se observó en tiempos al grupo inquieto por no poder realizar su nombre o las palabras, por lo cual la maestra y la asistente tuvieron que estar apoyando continuamente a los niños.

Fecha: 6 de mayo del 2008

Actividad: Realizar sumas básicas/ torres de de cubos (aprendizaje por descubrimiento)

Desarrollo: Se les dio a los niños unos dibujos que estaban divididos por un signo de más, en los cuales tenían que sumar las figuras que había en un lado y otro para anotar el resultado, posteriormente se les dio cubos a todo el grupo, para que realizaran torres, estas actividades aplicó de manera libre.

Observación: Los niños estuvieron entretenidos realizando las sumas, hicieron uso de sus dedos y de palitos, ya que estos les ayudaban a obtener el resultado a dos niños se les complico por lo tanto su actitud fue de enfado, mientras los otros trabajaban sin dificultad alguna, en la siguiente actividad de los libres se mostró una actitud relajada en los niños, ya que lo hicieron de forma participativa y estuvieron trabajando tranquilos.