

**UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA**

**FACULTAD EN CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**

**ECUELA DE PEDAGOGIA**

**ESPECIALIDAD PARVULARIA**

**ESTRATEGIAS LUDICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE  
ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.**

**Guía para el maestro preescolar.**

**Producto Previo a la Obtención del Título de  
Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación  
Especialidad Parvularia**

**AUTORA:** María Gabriela Arévalo Bautista

**DIRECTORA:** Lcda. Verónica Di Caudó

**Quito, 13 de Febrero del 2006.**

Los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Quito, 6 de marzo del 2006

(f) \_\_\_\_\_

## **2. Agradecimientos**

Gracias doy a Dios, por haber entregado esta carrera en mis manos, para seguirla, y como aquel joven a quien se le dio diez talentos, espero invertirla en beneficio de los demás.

Gracias por darme el esfuerzo, el ánimo para seguir adelante con un nuevo propósito para vivir cada día.

Agradezco a mis Padres, por el apoyo y la paciencia que han tenido en cada etapa de mi vida.

Gracias por su amistad y comprensión.

Agradezco a mis maestros(as) y compañeras porque han sido un instrumento de Dios para modelar mi vida hacerla útil en servicio de los demás.

Agradezco a mis hermanos(as), por el amor que me han otorgado y todo su apoyo.

Muchas Gracias.

### **3. Dedicatoria**

A mis padres, por el esfuerzo que cada día tuvieron, con el fin de formar en mí una buena persona, con sus consejos y principios que me indujeron a creer en Dios y honrarlo.

A mis maestros(as), quienes me instruyeron en la tarea de ser maestra, no solamente de textos escritos sino de valores que nos ayudan a formar una comunidad estable.

A mis hermanos y hermanas de la congregación, por su amistad y con el fin de darles una alternativa de enseñanza.

## 4. INDICE

Diagnóstico.....	2
Identificación del Problema.....	4
Justificación.....	6

### Marco Teórico

#### Capítulo I

1. Desarrollo del Niño Preescolar de 4 a 5 años .....	7
1.1.El Desarrollo Físico y Motor .....	8
1.2.Desarrollo de la Inteligencia .....	10
1.5. El Desarrollo Emocional Social .....	17

#### Capítulo II

2. El Aprendizaje Significativo .....	19
2.1.Conceptualización .....	20
2.2.Características .....	20
2.3.Factores del Aprendizaje Significativo .....	21
2.3.1. La Estructura de Conocimientos .....	22
2.3.2. El Significado .....	22
2.3.3. La Asimilación .....	23
2.3.4. El Material Significativo .....	24
2.4.Beneficios del Aprendizaje Significativo .....	25
2.5.Tipos de Aprendizaje Significativo .....	25
2.5.1. Aprendizaje de Representaciones .....	26
2.5.2. Aprendizaje de Propositiones .....	26
2.5.3. Aprendizaje de Conceptos .....	28
2.6. La Evaluación .....	28

#### Capítulo III

3. Enseñanza del Entorno Inmediato .....	30
3.1.El Mundo Social y Cultural .....	31
3.2.La Enseñanza de Mundo Social y Cultural en el nivel preescolar..	33
3.2.1.Didáctica del Entorno Social y Cultural .....	33
3.2.2.Los Conocimientos Previos .....	35

3.2.3. La Introducción de los Nuevos Conocimientos.....	36
3.2.4. El Conocimiento Infantil sobre el mundo Social .....	36
3.2.5. El Rol del Docente .....	37
3.2.6. La Selección de los Contenidos .....	38
3.2.7. La Metodología .....	39

#### **Capítulo IV**

4. El Juego .....	61
4.1. Conceptualizaciones .....	61
4.2. Características de los juegos .....	62
4.3. Tipos de Juegos .....	62
4.3.1 Tipos de juegos según Jean Piaget .....	62
4.3.2 Tipos de juegos según Arnold Russel. ....	69
4.3.3. El Juego Didáctico .....	71

#### **Capítulo V**

5. Producto Educativo: Estrategias Lúdicas de Aprendizaje Significativo para niños de 4 a 5 años .....	79
5.1. Descripción del Producto .....	79
5.2. Objetivos .....	80
5.3. Fundamentos Didácticos .....	81
Recomendaciones de uso .....	85
Conclusiones. ....	88
Glosario.....	90
Bibliografía.....	96

## 5. Diagnóstico

La enseñanza del Entorno Social, Cultural se relaciona con las experiencias cada vez mayores, que el niño/a adquiere de su interacción con el entorno, optimizándolas a través de un aprendizaje lúdico, significativo e integral, para la construcción de conocimientos y destrezas que le permitan desenvolverse y comunicarse en su medio ambiente.

De esta manera el niño/a aprende a valorar y respetar su ambiente, a observar los fenómenos socioculturales que ocurren a su alrededor, adquiere intereses cognoscitivos para formarse ideas correctas, concibe un pensamiento crítico ante los problemas en este ámbito, todo esto a través de la adecuada guía del maestro.

Esta clase de enseñanza, lleva al alumno a una descentración afectiva e intelectual, a descubrir el ámbito de las personas, situaciones y acontecimientos significativos en la vida del niño y su entorno.<sup>1</sup>

Sin embargo, se observa, a pesar de la importancia que el área tiene en el desarrollo afectivo e intelectual del párvulo, un manejo de enfoque tradicional, que se evidencia con una planificación de contenidos generalizados, los cuales no varían conforme a la realidad, sino que se repiten durante algún tiempo, pasando por alto la cultura, los eventos que acontecen en el mundo exterior y las demandas de las nuevas corrientes pedagógicas.

### Identificación de Descripción del Problema

La metodología que se usa para la enseñanza del área de Entorno Social y Cultural, en el nivel preescolar, es memorística, no toma en cuenta los conocimientos previos del estudiante, ni incentiva con juegos; siendo esta una de las estrategias, más adecuadas en esta etapa. Se enseñan términos nuevos de manera memorística, por lo cual el niño/a no ordena sus conocimientos dentro de un esquema, sino que posee conceptos sueltos, que no se relacionan con otras áreas, y no se los puede utilizar, esto produce un vacío cognoscitivo (el olvido) que puede incrementarse en la educación básica y ocasionar la pérdida del año escolar.

Además las actividades de aula son repetitivas, no se usa los recursos existentes en el medio como su propio jardín, los parques recreacionales, un vivero, los museos, la sala de cómputo o el Internet, etc. No se realizan nuevos proyectos que incrementen la comprensión e interés del alumno por el aprendizaje, que lo involucren con los problemas actuales del ambientales, la evaluación es esporádica y repetitiva, no toma en cuenta la parte afectiva.

Las metas de la enseñanza aprendizaje son simplemente llenar el Programa Curricular Institucional y la memorización de los contenidos para la obtención de una puntuación alta en un registro de evaluación cuantitativa.

---

<sup>1</sup> Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador Consejo Nacional de Educación. *“Propuesta Consensuada Reforma Curricular para la Educación Básica”*. Quito- 1996. p. 23

Esta metodología de aprendizaje, se aleja de los objetivos planteados en la Reforma Curricular.

Entonces podemos decir que en nuestro medio no se hace uso de una estrategia de enseñanza aprendizaje significativo, ya que no se toma en cuenta los saberes previos del estudiante, ni se hace uso de los juegos para la enseñanza del Mundo Social, Cultural y Natural en el nivel preescolar.

### **Indicadores del problema**

Conforme a las respuestas obtenidas en algunas encuestas, realizadas en diferentes Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Quito, se ha podido comprobar algunos indicadores:

- Se utiliza una planificación de contenidos generales en el área de Entorno Social y Cultural, los cuales no corresponden a la realidad del estudiante porque no se investiga su contexto sociocultural.
- La metodología consiste en estrategias rígidas de un aprendizaje memorístico, de contenidos repetitivos, basados solamente en tareas de grafo-escritura.
- No se toman en cuenta los conocimientos y las experiencias previas que los niños/as poseen ante el aprendizaje, evitando que los puedan relacionar con los contenidos de clase y así, reforzar la enseñanza.
- No se utiliza el juego como estrategia pedagógica para incentivar el aprendizaje, ya que se considera una actividad propia del recreo o tiempo libre, la clase pierde secuencia por que no hay actividades que incentiven el aprendizaje y el nivel de atención de los niños es bajo.
- Las sensopercepciones del niño/a no son estimuladas, porque no experimenta actividades que entrenen los sentidos en el reconocimiento de algunos fenómenos sociales como: el trabajo en equipo, la cooperación, el compañerismo, la solidaridad, etc.
- No se planifican salidas de campo con fines pedagógicos, simplemente como un paseo o un día de descanso de las clases, los niños no son incentivados a acercarse y apreciar su mundo natural.
- No se induce a la práctica de valores como: el sentimiento de amor a la naturaleza, admirar su belleza, respeto a las manifestaciones culturales o prever la alteridad del medio ambiente, los niños se muestran ausentes y apáticos ante los problemas de este ámbito.
- El maestro imparte su enseñanza en forma rígida, no permite que los niños expresen sus sentimientos y emociones en medio del grupo de alumnos, ni da a conocer sus destrezas actitudinales.



- Los niños no pueden establecer la relación de lo aprendido en otras áreas, como la música, las matemáticas, ya que no se utilizan los instrumentos que estas ofrecen como el ritmo, las conversaciones, los juegos, las artes plásticas.
- Se utiliza un lenguaje no apropiados a la edad de los niños, no se hace uso de canciones, frases significativas, cuentos o fábulas cortas y claras, que lo inciten a buscar y descubrir más fenómenos naturales, por lo cual se les olvida rápido los contenidos, aprendidos de memoria, sin una previa explicación.

### **Efectos:**

- El maestro manifiesta una actitud rutinaria ante los alumnos, con una conducta conformista, al realizar una planificación superficial, de contenidos que no se relacionan con la realidad del estudiante, por lo cual no hay comunicación ni puede motivar al aprendizaje.
- Los niños demuestran apatía en clase, aburrimiento y desinterés ante el uso de hojas, lápices, crayolas, pinturas, no se acercan a hacer preguntas, ni sienten curiosidad por la materia.
- Se producen olvidos en los niños, porque la materia no se refuerza en su realidad y no pueden experimentar la utilidad de estos conocimientos, no siente la emoción de compartir o vivenciar un conocimiento, más bien sufren desmotivación.
- Los valores de respeto, colaboración, tolerancia, no se toman en cuenta en las relaciones de aula, ya que no se desarrollan en actividades memorísticas, los niños se hacen individualistas, no comparten con sus compañeros ni con el maestro o sus familiares.
- El niño no se preocupa por cuidar y respetar su medio ambiente, no desarrolla sus movimientos finos, ni sus sentidos en función de apreciar y cuidar el mundo natural, no está entrenado para apreciar las manifestaciones culturales, en su variedad de colores, movimientos, ritmos, etc.
- Manifiesta desinterés ante un desfile una comparsas tradicionales, no tienen una dirección de lo que se debe observar en lugares como: un museo, un monumento o talleres de labor artística.
- No se puede ayudar al niño a comprender mejor su realidad, con una dirección adecuada conforme a la inclinación que el niño presente en esta área, sus destrezas y habilidades innatas permaneces desapercibidas.
- Los niños no entienden bien la materia y no ven la aplicación que esta posee en otras situaciones, como elaborar un poema con imágenes de un paisaje.
- Los niños evocan algunos conceptos sin comprenderlos ya que se los aprendieron por repetición, se confunden con sus significados y se producen vacíos cognoscitivos que afectarán durante su vida escolar.

### **Población a la que afecta**

Los niños(as) de nivel preescolar que poseen dificultades en el aprendizaje de Entorno Social y Cultural, por desmotivación ante una pedagogía tradicional, cuyo método es memorístico y no hace uso del juego en la enseñanza.

Los maestros(as) que por falta de recursos financieros o de tiempo, no han podido actualizarse en las nuevas corrientes pedagógicas para el desenvolvimiento de su enseñanza en una forma más eficiente y motivadora, esencialmente en el área de Entorno Social y Cultural.

## 6. Justificación

El siguiente Producto Educativo ofrece una guía metodológica para beneficiar a maestros y maestras del nivel preescolar, en el desenvolvimiento de su clase. La guía consta de algunas estrategias lúdicas, basadas en la teoría del Aprendizaje Significativo del Pedagogo David Ausubel, quien afirma la importancia que tiene el investigar los conocimientos previos que presenta el alumno(a) ante el aprendizaje.

Los niños y niñas de edad preescolar, absorben todo tipo de información del medio exterior en su estructura cognitiva, de manera desorganizada, por esto, se proponen algunos tipos de juego que el maestro(a) puede introducir en su metodología para ayudar al alumno(a) a organizar de manera adecuada, esta información.

También se realiza un compendio del desarrollo del niño y la niña de 4 a 5 años en cuanto a las características del área cognitiva, motriz y emocional social.

Se estudia el desenvolvimiento de la Teoría del Aprendizaje Significativo, sus características más importantes, los factores necesarios para que se produzca dicho aprendizaje y los tipos de aprendizaje que se presentan de acuerdo al desarrollo de las personas.

Comprende además los requerimientos de la Reforma Educativa, en cuanto al tratamiento que se debe dar al área de Entorno Social y Cultural, en la edad preescolar. Se detallan algunos métodos que son utilizados para la enseñanza en esta área.

Algunos de los métodos actuales son: los proyectos, los rincones, las salidas de campo, las indagaciones y los talleres creativos. En cada uno de estos se detalla un breve fundamento didáctico, el desarrollo, los requisitos metodológicos, los materiales y la forma de evaluar. Además se han acoplado para el desarrollo de las estrategias.

Se desarrolla un estudio apareamiento y desarrollo del juego en el niño(a), conforme a las teorías de varios autores como: el Psicólogo y Pedagogo Jean Piaget y el Psicólogo Arnulf Russel. Se presenta además, un breve resumen de la teoría del juego didáctico, para su aplicación en el nivel básico.

## 7. MARCO TEORICO

### CAPITULO I: EI DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR ( 4 a 5 años)

#### INTRODUCCION

De acuerdo a las etapas evolutivas de crecimiento, propuestas por el Psicólogo y Filósofo Jean Piaget, la niñez temprana es el período que va de los dos a los seis años, siendo la segunda etapa de desarrollo los niños cambian de aspecto físico: adelgazan, crecen, los músculos abdominales desarrollan, el tronco, los brazos y las piernas se vuelven más largos aunque la cabeza se conserva grande todavía.

El cerebro madura junto con el Sistema Nervioso, de manera que las destrezas motrices aumentan y algunas que solamente eran reflejos innatos se especializan en movimientos sutilmente controlados como: los movimientos de la mano, la coordinación óculo- manual, la coordinación de las piernas; domina gran parte de su motricidad gruesa, lo que le permite ser más activo y flexible; la energía física también aumenta, esto le proporciona mayores defensas, manteniéndole saludable.

El área cognitiva, se encuentra en los comienzos de las operaciones concretas, su principal característica es la representación simbólica:

“considera Piaget, es el crecimiento y el refinamiento de la capacidad de imitar con el tiempo permiten al niño hacer imitaciones tanto internas como externas, visibles.”<sup>2</sup>

La imitación se manifiesta desde los primeros años de vida, después, lleva al niño a interiorizar las acciones que vivencia para representarlas en acciones físicas.

La escuela constituye el ambiente que ayuda al niño a desprenderse de su familia, el afecto, la motivación, la seguridad que el maestro le demuestre, ayudará a integrarse al niño y a la niña en su escuela.

#### 7. 1.1. El Desarrollo Físico y Motor

##### Características físicas

---

<sup>2</sup> FLAVEL, John. “*La Psicología Evolutiva de Jean Piaget*”, Ed. Paidós. Buenos Aires 1979, pg. 170

A la edad de cuatro años, el niño ha perdido el aspecto físico de un bebé, los brazos y piernas se alargan, se evidencia el parecido con sus padres: la frente se aplana, los rasgos de la nariz se acentúan, la boca se afina, los ojos de aquellos niños que los tuvieron claros al nacer, se oscurecen y aún no alcanzan su color definitivo.<sup>3</sup>

La estatura alcanza los 90 a 95cm y el peso es de 30 a 35 libras. La diferencia de género se evidencia en que los varones crecen un poco más que las mujeres, su aspecto es ligeramente más fuerte, sin embargo, las niñas suelen sobrepasar a los varones en destrezas de motricidad gruesa.

El crecimiento debe ser regular o paralelo a la curva de crecimiento, sea que esté sobre o bajo de esta.

Es recomendable tasar el peso y medir la estatura del niño(a), cada tres meses aproximadamente.

### **Motricidad**

La motricidad del niño(a) mejora en gran escala, esto le vuelve independiente, domina algunas coordinaciones como: las del tronco, los brazos y las piernas al caminar, sentarse o hacer movimientos de imitación y otras se siguen desarrollando.

“El área sensorial y motriz de la corteza están más desarrolladas que antes, permitiendo a los niños hacer más de lo que quieren hacer. Sus huesos y músculos se fortalecen y la capacidad pulmonar se ensancha”<sup>4</sup>.

### **Motricidad Fina**

En cuanto a la motricidad fina, el niño y la niña ya ha aprendido a vestirse solos, aunque les cuesta acordonarse los zapatos, se los colocan de manera correcta. Pueden ponerse una camiseta, un pantalón o un vestido, se abrocha el cinturón, demuestran su habilidad al subir o bajar cierres.

“Las destrezas de motricidad fina involucran la coordinación ojo -mano y los músculos cortos. Obtener estas destrezas, permite que los niños sean más responsables de su cuidado personal”<sup>5</sup>.

Ya se le puede encargar que traslade un envase lleno de agua de un lugar a otro, o levante la vajilla de porcelana de la mesa; esto le hace saber, la confianza que tienen sobre el sus padres.

Aprende a sostener un lápiz correctamente o una cuchara, puede recortar por los bordes una figura sencilla y colorearla utilizando un pincel o sus dedos sin salirse de la línea, disfruta al escoger y mezclar los colores de las acuarelas.

“A los 4 años, dibuja una persona casi completa, hace trazos y figuras parecidas a letras y dobla un papel para darle forma de triángulo.... A los 5 años puede

---

<sup>3</sup> . QUARTI, Cornelio. *El Gran Libro De Los Padres*. Ed, grijalbo, Barcelona 1985, pág 100 - 104

<sup>4</sup> . PAPALIA, Diane. WENDKOS, Sally. DUSKIN Ruth. “*Psicología del Desarrollo*”. Ed. Mc Graw Hill. Colombia 2001. p. 334.

<sup>5</sup> . PAPALIA, Diane Op. Cit p. 336

copiar un triángulo o un cuadrado y dibujar una persona con trazos más elaborados que antes”<sup>6</sup>

Conforme algunos test de inteligencia, el niño puede armar un rompecabezas de hasta 25 piezas, construir figuras con legos, levantar torres o paredes con bloques.

Muestra una especial atracción por las láminas de animales a color, las observa atentamente y pasa las hojas de un libro. Dibuja figuras sencillas como: una casa, un carro, una planta, a sus padres (con detalles específicos), siguiendo la guía de un maestro.

### **Motricidad Gruesa**

Durante los primeros años, la habilidad de subir escaleras era escasa, se apoyaba en sus manos o en la mano del adulto para conseguirlo, ahora puede subir y descender por las escaleras con facilidad, puede saltar en un solo pie hasta diez veces, lo hace mejor sobre el pie dominante.

Juega con una pelota, apuntando a un blanco la golpea con el pie, puede correr, detenerse y cambiar de dirección, mientras compite con algún compañero. Maneja mejor un triciclo o una bicicleta que antes, pedalea con fuerza y la habilidad de controlar el volante se desenvuelve poco a poco mientras se ejercita y observa hacerlo a algún adulto.

Puede imitar gestos o los movimientos de algunos animales, como: el trote de un caballo, el caminar jorobado de un orangután, el vuelo de un ave, etc.

Dentro de casa se pueden establecer algunos juegos, aprovechando los espacios físicos como: practicar el reptar debajo de las sillas, trepar las escaleras, saltar sobre la llanta de un carro, etc.

El uso del triciclo o la bicicleta, afirman la musculatura de las piernas y favorecen la corrección de algunas deformaciones que se han presentado al momento de aprender a caminar, como: las piernas arqueadas o inclinadas hacia fuera, pies planos o hacia dentro, luxación de cadera, etc.<sup>7</sup>

Las destrezas de motricidad gruesa desarrolladas durante la niñez temprana, son la base para practicar deportes, bailar y realizar otras actividades que comienzan en la niñez intermedia.

Por esto es importante que se introduzca al niño en la práctica de algún deporte como: danza, natación, gimnasia, fútbol, etc. Estas refuerzan la posición de la columna vertebral, y permite el desfogue de energía.

El maestro (a) debe satisfacer los deseos de movimiento y de juego en los niños, sin importar las preferencias que estos demuestren, así una niña puede jugar con un balón o un niño preferir una muñeca.

#### **7.1.2 El Desarrollo Cognitivo**

El estudio de Jean Piaget, especialista en Psicología Evolutiva, distingue algunas etapas del desarrollo cognitivo, por las que el niño atraviesa

---

<sup>6</sup> . Idem. p. 336

<sup>7</sup> QUARTI, Cornelio. Op.Cit p.99

Sostiene desde su nacimiento hasta la adolescencia que en la época de los dos a los seis años, el niño se encuentra en la etapa del pensamiento preoperacional, su principal característica es la formación del pensamiento simbólico.

“El niño adquiere la función simbólica a través de desarrollos especializados de la asimilación y, en especial, de la acomodación”<sup>8</sup>.

Piaget sugiere, que los diversos conceptos vinculados a los fenómenos del mundo físico como la velocidad, la fuerza, el movimiento y la densidad, se forman en una interpretación subjetiva de la realidad a la edad de 4 a 5 años, por el egocentrismo existente en el niño que no le permite apreciar el punto de vista de los demás; considera las cosas como se presentan: *realismo*, le da vida a objetos que no la tienen: *animismo*, cree que todo puede ser hecho por la mano del hombre: *artificialismo*.

Posee la tendencia a comparar las cosas que le suceden con las que ocurren en la naturaleza, ya que no puede dissociarse del mundo, por ejemplo: la lluvia es mala, porque me moja o la sombra me persigue.

### **Asimilación y Acomodación**

La asimilación consiste en una interpretación de la realidad externa, es el enfrentamiento cognoscitivo con un objeto ambiental forzosamente supone algún tipo de estructuración cognoscitiva de ese objeto.

Piaget sostiene que “la asimilación intelectual no es diferente de una asimilación biológica, en ambos casos el proceso esencial consiste en amoldar un hecho de la realidad al patrón de la estructura en desarrollo del sujeto”<sup>9</sup>.

En cambio la acomodación es el enfrentamiento de las propiedades de la información exterior con la estructura cognitiva del individuo. Esta operación ocurre aún en los niveles bajos del pensamiento, como en la simple percepción de un objeto.

Un principal producto de la función acomodativa en la niñez, es la imitación, a esto se le denomina reproducción activa y le proporciona al niño sus primeros significantes.

La imitación interna, toma la forma de una imagen poco definida en el niño, la imagen constituye el primer significante cuyo significado proviene de la acción, objeto o palabra de la que se ha tomado una réplica.<sup>10</sup>

Entonces la imitación, rebela la presencia de imágenes significantes que el niño ha adquirido en su interior y las emplea como esbozos anticipados de acciones futuras. Para esto la asimilación proporciona el significado a la estructura cognitiva y la acomodación actúa como un negativo fotográfico del objeto.

Las imágenes que se guardan en el interior del individuo son los significantes, estos ayudan a prever acciones que aún no han sido realizadas. A diferencia del período sensoriomotor, el niño preoperacional debe asimilar los datos presentes al significado ausente y también acomodarse a este último por medio de la imagen imitativa evocada.

---

<sup>8</sup> FLAVEL, John. “*La Psicología Evolutiva de Jean Piaget*”, Ed. Paidós. Buenos Aires 1979, pg. 170

<sup>9</sup> FLAVEL, John Op. Cit. p. 68

<sup>10</sup> Idem. p. 170

## **Características del Pensamiento**

### **Egocentrismo**

El niño se halla según Piaget, entre el pensamiento adulto socializado y el pensamiento completamente autístico egocéntrico.

“Es egocéntrico en cuanto a sus representaciones ... muestra repetidas veces una relativa incapacidad para tomar el papel de otras personas”<sup>11</sup>.

Al principio le resulta difícil coordinar su punto de vista con el de los demás, esto se evidencia cuando se le pide al niño que cuente un suceso pasado, ha diferencia de los más grandes, utiliza pocas palabras, conforme a su entendimiento y no explica.

No se preocupa en revisar sus pensamientos o justificarlos ante otras personas, a su vez, no se da cuenta de que pueden existir contradicciones en su lógica.

Esta característica del pensamiento, va desapareciendo al final del período pre-operacional, cuando el niño, ingresa al Centro Infantil, en este lugar se ve obligado a contrastar su pensamiento con el de otros niños en conversaciones que requieren argumentaciones o en desacuerdos, , entonces toma conciencia del papel del otro y le permite salir de su egocentrismo.

### **Centración**

El niño preoperacional, tiene la tendencia a fijar su atención en un rasgo llamativo de un objeto y deja desapercibido otros rasgos importantes.

De esta manera asimila solamente el rasgo más superficial de un fenómeno, el mismo que ha cautivado su atención. Por ejemplo:

Si le pedimos al niño que establezca una comparación entre dos vasos con la misma cantidad de agua pero de estructura diferente y nos diga, qué vaso contiene más agua:

El niño se centrará en una característica de los vasos, para descifrar cuál de los dos posee mayor contenido de agua:

Dirá el vaso más alto es el que tiene más agua, porque sobrepasa en porte o el vaso más ancho, sobrepasa al angosto.

“...el niño no puede tomar en cuenta rasgos que podrán compensar y equilibrar los efectos distorcionadores parciales de la concentración...”<sup>12</sup>”

### **Estados y Transformación**

El pensamiento preoperacional, se inclina a observar las configuraciones físicas de una materia que está sufriendo transformaciones, por eso los niños de esta etapa, toman atención solamente de aquello que les causa impresión, y su concentración es esporádica.

---

<sup>11</sup> FLAVEL, John. Oo.Cit. p.174

<sup>12</sup> Idem p. 175



El pensamiento no puede entrelazar de modo adecuado una serie completa de condiciones sucesivas totalidad integrada, tomando en cuenta las transformaciones que la unifican y las hacen coherentes.<sup>13</sup>

Cuando se le pide al niño que dibuje un objeto que se ha caído, solamente dibujará el objeto en uno de sus estados de caída, no como un suceso total.

### **Equilibrio**

Debido a que el niño posee un pensamiento concreto, el sistema de asimilación de la estructura cognitiva, sufre una desorganización cuando la nueva información está en el proceso de acomodación.

El niño no puede acomodar la información nueva, conforme a la información antigua, ya asimilada, produciendo un desorden en la estructura cognitiva.

Esto ocurre porque el niño presencia algunos cambios sucesivos en su entorno, que llaman su atención de diferentes maneras, estos cambios le hacen caer en contradicciones con pensamientos anteriores y destruyen el equilibrio momentáneo entre la asimilación y acomodación al que pudieron llegar, anteriormente.

Esta manera de abstraer la información, refleja una estructura cognitiva cambiante en el niño o inestable.

### **Acción**

Los niños en la etapa preoperacional, tienden a moverse mediante lo que pueden mirar o tocar, abstraen en su cerebro los sucesos o hechos de la realidad, tal como se presentan con su conducta manifiesta, esto explica el modo de pensar del niño, de manera concreta.

Aquí nace lo que Piaget denomina el *Realismo*, “las cosas son lo que aparentan ser en la percepción inmediata egocéntrica”<sup>14</sup>, por esto los fenómenos y las cosas abstractas como sueños, pensamientos, emociones, el niño los considera casi tangibles.

Los maestros de nivel preescolar, a menudo utilizan cuentos, fábulas, historietas para la enseñanza, con el propósito de estimular la imaginación de los niños e incrementar el pensamiento realista. Al integrar cualidades, valores o sentimientos que incentiven a los niños a ser sociables, colaboradores y respetuosos, ayuda a mejorar las relaciones interpersonales de los niños y hace que crezca la comunicación con el maestro.

### **Irreversibilidad**

La irreversibilidad consiste en seguir un camino que está sujeto a transformaciones y resulta difícil o imposible regresar al estado original.

El niño suele abstraer acontecimientos de la realidad, sin ser capaz de corregir aspectos superficiales de ellos, que distorsionen o cambien la información

---

<sup>13</sup> FLAVEL, John. Oo.Cit. p. 175

<sup>14</sup> .Idem. p. 176

manifiesta, a través de descentrar su pensamiento inicial, en forma sucesiva y rápida.

El pensamiento del niño es lento y concreto, se queda en los hechos irreversibles de la realidad, así por ejemplo, en el ejercicio del nivel del agua, el niño no puede considerar que la cantidad de agua es la misma, si se le revierte en dos vasos idénticos, ya que el ancho de un vaso, compensa la altura del otro vaso.<sup>15</sup>

Por este motivo surgen las contradicciones en el interior del niño, ya que sus premisas de pensamiento cambian y se le niega la posibilidad de volver a una premisa inicial, inalterada.

### **Conceptos y Razonamiento**

Los primeros conceptos que se ha formado el niño de su ambiente, se los llama preconceptos, tienden a ser dominados por la acción, compuestos de imágenes y concretos.

Estos conceptos, no se refieren a entidades estables en el tiempo, ya que el niño tiende a confundir las entidades entre los cambios del contexto.

Tampoco tiende a hacer conceptos de colectividades semejantes, más bien, mira a los miembros de apariencia semejante de una clase particular, como individuos separados y diferentes.

Piaget llama transductivo a los tipos de razonamiento que utiliza el niño para vincular los preconceptos.

Esta clase de razonamiento no va de lo general a lo particular o inversamente, sino que se detiene en lo particular a lo particular, sin tener en cuenta lo general. Se centra en los aspectos más sobresalientes de los hechos, en forma irreversible, luego saca conclusión de otro hecho que llama su atención.

Algunas veces, suele pasar que los niños llegan a conclusiones correctas, pero esto no quiere decir que usaron de lógica en su pensamiento, sino un pensamiento transductivo.

También puede ocurrir lo contrario, que el niño llegue a una conclusión incorrecta, pero que refleje una orientación lógica, inductiva o inductiva.

Otra característica del pensamiento del niño, se presenta cuando en vez de encontrar relaciones deductivas y causales entre algunos términos sucesivos de una cadena de razonamiento, suelen hacer conexiones de yuxtaposición asociativa.

Las partes y los elementos de las clases en la cadena, no son relacionados con sus todos y clases respectivas, mediante relaciones específicas de inclusión, deducción unilateral, para el niño van juntos por simple inspección.

El razonamiento del niño es también sincrético, “debido a que todas las cosas pueden ser relacionadas causalmente con casi cualquier otra por yuxtaposición dentro del todo sincrético”<sup>16</sup>, cuando se le pide razones por las que relacionó un objeto con otro, siempre encontrará una respuesta, tomada de algún elemento que se co-presentó.

---

<sup>15</sup> CONFER FLAVEL, John Op. Cit. p. 177

<sup>16</sup> FLAVEL, John. Oo.Cit. p. 178

Entonces, para el niño cualquier cosa y todo puede tener una causa identificable.

### **Instrumentos de la Cognición**

**Percepción.**\_ La percepción va mucho más allá que un simple conocimiento de los objetos, se desarrolla en el tercer año de vida.

El niño aún no puede distinguir lo que le proporciona una información eficaz en el entorno, recibe de manera pasiva todo lo que se le presenta, no establece lo que quiere ver u oír.

A los 4 y 5 años percibe toda clase de gestos y manías de sus padres, los imita cuando juega.

**La Imitación.**\_ esta habilidad también refleja su percepción, el niño imita las personas a quienes quiere y admira. Las imita en sus detalles que los diferencian de los demás

**Imaginación.**\_ en el niño empieza a imponerse la constancia del tamaño de un objeto, aunque varíe la posición cercana o lejana en que se encuentre, constancia de la forma si se la mira de frente o al sesgo, constancia de la cantidad: la leche sube más si se la vierte en un baso estrecho que en un baso ancho.

El niño madura por grados, en los períodos de calma aparente se sirve de sus adquisiciones, usa palabras y frases que conoce, juega con sus juguetes, luego sale de sus senderos hollados, inventa palabras y nuevos juegos, hace progresos en un campo, atraviesa un período en el que se familiariza con sus últimas adquisiciones.

Se tranquiliza, se queda quieto y aunque parece que no hace nada, el niño está madurando, gracias a los instrumentos de la Inteligencia:

La constancia es la capacidad de imaginarse las cosas o interiorizarlas en la memoria de manera que se las recuerde, aunque solamente se vea un aspecto de ellas.<sup>17</sup>

Utiliza símbolos en pensamientos y acciones y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico. Todavía le cuesta aceptar el punto de vista de otra persona. Utiliza el juego simbólico.

Comprensión de identidades.- el niño comprende que ciertas cosas siguen siendo iguales aunque cambien de forma, tamaño o apariencia. El desarrollo y convencimiento de esto no es definitivo pero es progresivo.

Comprensión de funciones. El niño comienza a establecer relaciones básicas entre dos hechos de manera general y vaga, no con absoluta precisión. Esto apunta a que su mundo ya es más predecible y ordenado, pero aún existen características que hacen que el pensamiento preoperacional esté desprovisto de lógica.

- Tiempo: maneja cualquier día pasado como "ayer" y cualquier día futuro como "mañana".

---

<sup>17</sup> CONFER. QUARTI, Op. Cit. *pág 100-1002.*

- Espacio: comienza a comprender la diferencia entre "cerca" y "lejos", entre "pequeño" y "grande".

Categorización: puede percibir características específicas como olor, forma y tamaño, comienza a relacionar objetos por serie, a clasificar objetos en categorías lógicas.<sup>18</sup>

La capacidad verbal juega aquí un rol muy importante para que el niño pueda calificar lo que percibe. Los preescolares recuerdan, procesan información. En general se dice que su capacidad de reconocimiento es buena y su recuerdo es pobre pero ambos mejoran entre los 2 y los 5 años.

### **Desarrollo emocional-social**

En esta época el niño conoce un mundo diferente al ambiente familiar, el Centro de Educación Preescolar, en este lugar, descubre a otros niños, pero su familia constituye una prolongación de su persona.

En el primer período de esta etapa, se consolida el sentido de autonomía, a través del lenguaje, ya que el niño puede expresar sus necesidades y pensamientos, lo cual les hace ser más "independiente".

Comienzan a expresar sus propios deseos, se diferencian del mundo que los rodea, aunque se presenta un conflicto según la teoría que sostiene el Psicólogo Erickson: el de la iniciativa versus la culpa, que les permite emprender, planear y llevar a cabo sus actividades o sentir culpa por las cosas que quieren hacer.

Esta culpa se debe a la rigidez del super yo; los niños/as deben aprender a equilibrar el sentido de responsabilidad y la capacidad de gozar la vida. Por medio del juego simulado, los niños experimentan, la clase de personas que pueden llegar a ser, la iniciativa es un sentido de ambición y responsabilidad, la culpa se desarrolla cuanto los padres exigen mucho auto-control.

El juego empieza a ser socializado con pares a esta edad, pero como manifiesta un pensamiento es egocéntrico, tienen dificultades para distinguir entre una acción física y la intención psicológica que hay detrás de esa acción, por eso se puede observar que los juegos se producen junto a otros y no con otros. Aunque a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad verdadera, como las relaciones fundamentales con sus padres.

Los niños/as absorben valores y actitudes de la cultura en la que se están desarrollando, van experimentando un proceso de identificación con otras personas, lo cual es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo.

Esta identificación ocurre generalmente con el padre del mismo sexo o la persona que está cerca de ellos, a esto se le conoce como un proceso de tipificación sexual, en el cual los niños van captando mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben diferenciar niños y niñas.

Los niños y niñas son recompensados por comportamientos de estereotipos del género (masculino o femenino) al que pertenecen, que sus padres creen apropiados, y son castigados por comportamientos inapropiados. Al mismo tiempo que el niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo,

---

<sup>18</sup> CONFER. PAPALIA, Diane.Op. Cit. pág: 346.

aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales.<sup>19</sup>

El preescolar se mueve entre distintas fuerzas, se identifica, imita, aprende de modelos y por otra parte busca diferenciarse, independizarse, desarrollar su autonomía.

Surge el negativismo y el oposicionismo en ésta, la edad de la obstinación, presentan debilidad emocional y su imaginación tiende a desbocarse.

Desarrollan fácilmente temores a: la oscuridad, los espíritus, los monstruos, los animales, esto ocurre porque pueden haber experimentado alguna situación de miedo como perderse, ser golpeados o recibir una herida, o bien han escuchado contar experiencias de miedo a otras personas. A su vez para poner límites, los padres amenazan con algún efecto negativo a sus hijos y esto crea inseguridad al igual que cuando los padres sobreprotegen, les dan la sensación de que el mundo es un lugar peligroso, pero a medida que crecen, pierden la sensación de ser indefensos y muchos de sus temores desaparecen.

## **CAPITULO II: El Aprendizaje Significativo**

---

<sup>19</sup> CONFER. PAPALIA, Diane.Op. Cit. pág: 360-363

## **INTRODUCCION**

Existen diversas maneras de abordar la enseñanza aprendizaje dentro del salón de clase, así por ejemplo un maestro, puede hacer uso de estrategias conductistas, permitiendo que los niños asimilen los contenidos por simple repetición y memorización, esto ocasiona que el niño repita algunos conceptos pero no los organice en su estructura cognitiva, de manera que sean utilizados en otro momento. Otros maestros, se apegan al aprendizaje por descubrimiento, disponiendo episodios en la vida del niño para que este los explore y llegue al conocimiento de algunos conceptos, sin embargo el interés del niño no está centrado en el objetivo del maestro, sino en el del propio del niño.

### **7.2.1. Conceptualización**

“El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significado y. a la inversa, estos son productos del aprendizaje significativos”.

“Hay aprendizaje significativo si la tarea de aprendizaje puede relacionarse de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya

sabe y si este adopta la actitud hacia el tipo de aprendizaje correspondiente para hacerlo así”.<sup>20</sup>

Entonces diríamos que el aprendizaje Significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento, mediante la relación, en forma sustantiva entre el nuevo material de información y la estructura cognitiva previa del alumno.

Entendiendo que la estructura cognitiva es el conjunto de ideas y conocimientos que el individuo posee en un campo de conocimiento y su organización.

La relación se construye en una interacción constante con agentes y modelos culturales, además interviene el área afectiva en tanto que el alumno aprende aquello que se le presenta, porque lo considera valioso.

### **7.2.2. Características del Aprendizaje Significativo**

- El aprendizaje se produce por una interacción entre los conocimientos más relevantes del alumno en su estructura cognitiva y el nuevo material de información que le proporciona el maestro a través de diversas formas.
- El alumno debe estar motivado a la adquisición de los nuevos conocimientos, de manera que su estructura cognitiva presente una disposición para relacionar los conocimientos previos con los nuevos.
- “Integra la nueva información en la estructura cognitiva, otorgándole un nuevo significado, favorece la evolución, estabilidad y diferenciación de las ideas previas existentes en el niño y de toda su estructura cognitiva”.<sup>21</sup>
- Para que el contenido del material de información dado por el maestro, sea significativo, debe tener un significado lógico que sea pertinente a la estructura cognitiva del alumno, favoreciendo su abstracción.
- Utiliza las funciones del cerebro para recordar, relacionar, asociar: incluyendo, clasificando el conocimiento nuevo con el anterior o previo, además, hace uso de la memoria comprensiva como base para abordar los nuevos aprendizajes que serán ordenados conforme a un orden jerárquico de inclusión.

---

<sup>20</sup> AUSUBEL, David. “*Psicología Educativa*”. Un punto de vista cognoscitivo. Ed. Trillas, México 1978. Pg. 55,56.

<sup>21</sup> AUSUBEL, David. Op. Cit. Pg. 80

- Entrena al niño en la aplicación de estrategias cognitivas como: exploración, comprensión, descubrimiento, planificación, comparación, las cuales acrecientan la estructura cognitiva.
- Los impulsores de este proceso de aprendizaje, no son solamente el profesor y los alumnos, también son el ambiente, la familia y la escuela, ya que el aprendizaje se integra a la persona y es utilizado en la vida diaria.
- El papel del maestro es estimular y guiar la construcción de estructuras de comportamiento y de pensamiento, para que el niño adquiriera conocimientos culturales y la manera de desenvolverse en el medio.<sup>22</sup>
- El alumno desarrolla su comprensión lectora y tiene interés por aprender, de esta manera, influencia los conocimientos, hechos, conceptos, teorías, relaciones, esquemas y actitudes que el niño posee en su estructura cognitiva.

### **7. 2.3 Factores del Aprendizaje Significativo**

“El aprendizaje supone tanto que el alumno manifieste una actitud hacia el aprendizaje significativo.....como que el material que aprende es potencialmente significativo para el,”<sup>23</sup>

La actitud del alumno debe estar vinculada a relacionar, la nueva información de manera no arbitraria, (en forma memorística o por repetición) sino sustancialmente con su estructura cognitiva.

A veces los niños manifiestan ineptitud hacia el adquirir nuevos significados, por las malas experiencias obtenidas en algunas materias que se califican en función de los resultados.

La tarea de aprendizaje debe tener un potencial significativo, para esto, el material de la nueva información, debe ser adecuado a la estructura cognitiva del alumno, con argumentos que cautiven su atención. La estructura cognitiva del alumno, debe estar dispuesta con ideas relacionables al material de información.

#### **7. 2.3.1. La Estructura de Conocimientos**

“Este es el factor principal que influye en el aprendizaje, como en la retención de significados, afectando la precisión y claridad de estos nuevos significados que surgen, de igual manera sus recuperabilidades a corto y a largo plazo.”<sup>24</sup>

Si por otra parte la estructura cognoscitiva es inestable, ambigua y desorganizada, inhibirá el aprendizaje y la retención significativos. De manera que lo que facilita el proceso del aprendizaje y la retención es el

<sup>22</sup> CONFER. STARICO, *Mabel Nelly Los Proyectos en el Aula*. Hacia un Aprendizaje significativo en una escuela para la diversidad. Ed. M. Argentina 1999. P. 15, 16.

<sup>23</sup> Idem .Pg. 56

<sup>24</sup> AUSUBEL, David.Op. Cit. .Pg. 156



fortalecimiento de las ideas relevantes o relacionables en la estructura cognoscitiva.

Por otra parte se la conoce como las propiedades organizadas que el alumno tenga del tema, como la claridad, estabilidad, generabilidad, inclusividad, cohesión y discriminabilidad, en lugar del grado de semejanza entre estímulo y respuesta.

### **7. 2.3.2 El Significado**

#### **El Significado Lógico**

Es la información real y lógica que muestra el material de aprendizaje, satisface los requisitos generales y no idiosincrásicos del significado potencial. Depende solo de la naturaleza del material, constituye una condición de las condiciones determinantes para que el material de aprendizaje sea o no significativo potencialmente.<sup>25</sup>

Pueden haber distintos significados para un mismo concepto dentro de una cultura, pero se parecen comúnmente lo suficiente para que sea factible la comunicación y el entendimiento entre las personas, reflejando los mismos significados lógicos, inherentes a conceptos y proposiciones lógicamente significativos y también a aspectos comunes de sus antecedentes ideativos presentes en las estructuras cognoscitivas de alumnos diferentes

#### **Significado Psicológico**

Es el significado real o fenomenológico, es producto de un proceso de aprendizaje significativo, surge cuando el significado potencial se convierte en un contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrásico, dentro de un individuo en particular, cuando ha sido relacionado de modo no arbitrario, sino sustantivo con las ideas pertinentes de la estructura cognoscitiva y así también de haber interactuado con esta.

### **7. 2.3.3 La Asimilación**

“La asimilación es el resultado de la interacción entre el nuevo material de información y la estructura cognitiva. Los conceptos amplios, bien

---

<sup>25</sup> CONFER. AUSUBEL, David.Op. Cit. .Pg. 75

establecidos sirven de anclaje para las nuevas ideas, posibilitan su retención”<sup>26</sup>.

El significado de las nuevas ideas tiende a ser asimilado o reducido por los significados más estables de las ideas establecidas.

La relación entre las antiguas y nuevas ideas, permanece en la estructura cognitiva, la nueva información se modifica y el concepto subsumidor con el que interactúa.

El producto de la interacción, puede sufrir modificaciones a lo largo del tiempo, ya que las ideas ancla de la nueva información permanecen separables y son reproducibles como entidades individuales favoreciendo la retención de la nueva información, implica un mecanismo de olvido subyacente de esos significados.

Cabe destacar que un único concepto abstracto es más manipulable para propósitos cognitivos. Que los diferentes ejemplos de los cuales fue abstraído Luego del aprendizaje significativo cuyo resultado es un producto interaccional, comienza un segundo estadio de la asimilación: La asimilación obliteradora: Las nuevas informaciones pasan a ser, progresivamente menos separables de sus ideas anclas, hasta que ya no están disponibles, o sea ya no son reproducibles como entidades individuales.

El olvido, resulta una continuación temporal del mismo proceso que facilita el aprendizaje y retención de nuevas informaciones

#### **7.2.3.4. El Material Significativo**

El material significativo, no debe ser arbitrario ni vago, satisfaciendo la información necesaria y establecida que se relacione de manera intencionada y sustancial, con las correspondientes ideas pertinentes que se encuentran en la estructura cognitiva.

Es necesario también que el contenido ideativo o pertinente exista en la estructura cognitiva del alumno en particular

El material que es significativo en potencia, no determina el aprendizaje, aunque muchos maestros los usan para entablar un aprendizaje por repetición de elementos componentes ya significativos, sin la necesidad de relacionarlos.

---

<sup>26</sup> AUSUBEL, David.Op. Cit.p . 116

“Peor dado que los alumnos entienden el significado de cada palabra, requieren de un aprendizaje mayor al intentar comprender un teorema y el maestro propondría algunas actividades para alcanzar a comprenderlo”<sup>27</sup>.

Ejm: un paseo por el jardín, donde los niños observen las flores, un cuento de una planta y el juego de las semillas.

#### 7.2.4 Beneficios del Aprendizaje Significativo

- Capacita al niño para pensar y aprender a la vez, a pensar en lo que tiene, en sí mismo y a aprender en lo que no tiene o necesita, en el objeto.
- Tomando en cuenta que la evidencia de pensar es:

REALISMO	No dejarse llevar por la inconsciencia ni el entusiasmo.
FINALIZACION	Pensar por un objetivo por alcanzar.
PERSEVERANCIA	Mantener la atención durante tiempo; requiere tiempo para pensar y reflexionar.
AGILIDAD	Pensar con facilidad de adaptación al cambio.
AMPLITUD	Apertura del campo mental: manejar muchos datos. Profundizar la reflexión y las ideas.
ELABORACION	Pensar activamente y construir elementos nuevos.
PRODUCCION	Pensar organizando las ideas y asegurando la viabilidad y compatibilidad de los elementos.
COHERENCIA	

Fuente: Brissard 1993

#### 7.2.5 Tipos de aprendizaje significativo.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo que son:

- De representación
- de conceptos y
- de proposiciones

<sup>27</sup> Idem. 64

### **7.2.5.1 Aprendizaje de Representaciones**

“Es el aprendizaje más básico y elemental, del cual dependen los demás aprendizajes, consiste en hacer significados de un solo símbolo, generalmente se usan las palabras, o lo que estas representan”<sup>28</sup>

Las palabras representan: objetos, acontecimientos, situaciones o conceptos unitarios, sean estos símbolos físicos, sociales o ideativos.

En este proceso las palabras nuevas vienen a representar los objetos o ideas correspondientes a que se refieren, produciendo el mismo significado o contenido cognoscitivo de su referente.

De esta manera al niño(a) se le indica el sonido del objeto que está percibiendo con un significado equivalente al objeto, además se le muestra que una imagen del objeto tiene el mismo significado.

El niño relaciona sustantivamente la proposición de equivalencia representativa con el contenido pertinente en su estructura cognitiva. Así por ejemplo la palabra avión produce un contenido cognoscitivo diferenciado del objeto avión además representa las clases de aviones que existen dentro de la experiencia del niño, por medio de una imagen compuesta.

### **7.2.5.2. Aprendizaje de Proposiciones.**

Consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones, no tan solo aprender proposiciones por equivalencia representativa, más bien el significado de proposiciones verbales que manifiesten ideas diferentes al de equivalencia representativa para esto:

- se genera la proposición, relacionando algunas palabras individuales con su referente unitario.
- Se combinan las palabras, produciendo una idea resultante mayor a la suma de los significados de las palabras componentes.
- Es necesario primero el aprendizaje de representaciones, para conocer los significados de los términos componentes de las proposiciones.

Los significados nuevos surgen de la relación entre las ideas previas de la estructura cognitiva y la nueva información, después que interactúan de

---

<sup>28</sup> AUSUBEL, David.Op. Cit.p. 61

manera intencionada y sustancial tareas de aprendizaje potencialmente significativas con ideas pertinentes a la estructura cognoscitiva.

Las ideas inclusivas que se han establecido adecuadamente en la estructura cognoscitiva:

- a) Tienen pertinencia directa y específica máxima para las ulteriores tareas de aprendizaje.
- b) Poseen suficiente poder explicatorio para interpretar detalles factuales que de otro modo, serían arbitrarios pero que son potencialmente significativos.
- c) Tienen la estabilidad intrínseca suficiente como para proporcionar el tipo más firme de afianzamiento para los significados detallados que se aprenden por primera vez.
- d) Organizan nuevos hechos relacionados en torno a un tema común con lo que se integran los elementos componentes del conocimiento nuevos tanto recíprocamente como con el conocimiento existente.<sup>29</sup>

Algunas veces el material proposicional se limita a servir de apoyo a proposiciones derivables directamente o a proposiciones ya establecidas y más inclusivas en la estructura cognoscitiva (inclusión derivativa).

Los nuevos significados proposicionales se adquieren por un proceso de inclusión correlativa.

En este caso el material de aprendizaje nuevo es una extensión, modificación o limitación de proposiciones previamente aprendidas

### **7. 2.5.3 Aprendizaje de Conceptos**

El proceso consiste en que “los atributos de criterio de un nuevo concepto, se relacionan con la estructura cognitiva del niño, para producir un nuevo significado compuesto con la debida representación en que el concepto se iguala en significado a la palabra concepto que lo representa.”<sup>30</sup>

Este tipo de aprendizaje conduce a la adquisición, de las materias de estudio.

Los conceptos son ideas genéricas, unitarias o categoriales, se representan con símbolos al igual que los referentes unitarios.

---

<sup>29</sup> CONFER, AUSUBEL, David.Op. Cit. .P. 64

<sup>30</sup> AUSUBEL, David.Op. Cit. .Pg. 101

Los jóvenes entienden las frases, no por los objetos o situaciones, sino a través de conceptos, por lo cual, ellos aprenden preposiciones entendiendo el significado de una idea compuesta, generada de la descomposición de las palabras en conceptos, esto sugiere un aprendizaje de representación mayor.

Los jóvenes aprenden a distinguir que los conceptos son representados por una nueva palabra y esta a su vez, es equivalente al concepto mismo.

Las palabras concepto aprendidas por repetición que han sido igualadas con conceptos aprendidos también por repetición tienen tan escasa utilidad que los niños se olvidan rápidamente.

El vocabulario representativo es igual al que se aprende por repetición, al cual se cambia una palabra y se invierte el significado, aprender vocabulario no es por razonamiento o en forma verbal.

### **7.2.6 La Evaluación**

Según Ausubel, la evidencia de que los niños han comprendido un concepto implica una obtención de significados claros, precisos, diferenciados y transferibles, sin embargo cuando al estudiante se le pide mencionar las características relevantes de un concepto o los elementos esenciales de una proposición, se obtienen respuestas memorizadas que a la larga les hace aprenderse fórmulas, proposiciones, causas, ejemplos, explicaciones y maneras de resolver problemas típicos.

“La evaluación consiste en buscar evidencias de comprensión significativa, evitando la simulación del aprendizaje”<sup>31</sup>, a través de formular cuestiones y problemas de manera nueva y no familiar, para aplicar el conocimiento adquirido.

Por lo tanto las evaluaciones se deben escribir y presentar de manera diferente de aquello que consta originalmente en el material instruccional. Solución de problemas es el método más práctico y válido, para encontrar evidencias de que los alumnos comprendieron de manera significativa, las ideas que verbalizan.

Otra posibilidad es dar la oportunidad a los estudiantes que diferencien ideas relacionadas, o identificar las características de un concepto o proposición de una lista, conteniendo elementos de conceptos o proposiciones similares.

---

<sup>31</sup> AUSUBEL, David.Op. Cit. .P. 103

Además se puede ejecutar una tarea de aprendizaje secuencialmente dependiente de la anterior, que no sea posible realizarla sin una comprensión total de la misma.

El nuevo material es asimilado por un sistema ideacional ya establecido, no por su similitud sino por no ser suficientemente discriminable de ese sistema.

Las ventajas de la asimilación obliteradora, para el funcionamiento cognitivo se produce con la pérdida de diferenciación del conjunto de proposiciones

## **CAPITULO III**

### **Enseñanza del Entorno Inmediato**

#### **Introducción**

El conocimiento del Entorno Inmediato le prepara al niño, para un mejor desenvolvimiento en su medio ambiente, el ambiente es un complejo entramado socio – natural y en su totalidad resulta inabarcable, para hacer posible su estudio es necesario seleccionar contextos específicos, la reforma curricular propone el estudio de dos áreas en los niveles de educación básica, la primera es el reconocimiento de las operaciones Lógico Matemáticas y la segunda el estudio del Mundo Social Cultural y Natural que rodea al niño.

### **7.3.1 El Mundo Social y Cultural**

El conocimiento del área del Entorno Social y Cultural, se orienta al estudio de Geografía, Historia y de Ciencias Naturales, durante los primeros años de escolaridad, pues es más fácil para los niños integrar los conocimientos en forma intuitiva, de esta manera:

**Lo Social y Cultural.**- Tiene que ver con la formación de la identidad del niño, como miembro activo de una sociedad, con sus propios criterios y valores, para lo cual se abordan aspectos del funcionamiento y organización de la sociedad, el fortalecimiento de la identidad personal y nacional, las relaciones entre los seres humanos, el reconocimiento por la diversidad social y cultural, para esto es importante reconocer que cada persona aporta con algo en la sociedad, finalmente la comprensión del sentido del tiempo y la ubicación espacial.

La mayoría de Programas Curriculares, se preocupan en afirmar la identidad del niño y de la niña en relación a los valores culturales propios de su entorno, desde un análisis del pasado, presente y futuro de la vida comunitaria.

Los temas, habilidades y actitudes que se toman en cuenta para el nivel inicial, se seguirán ampliando y valorando en los niveles superiores, por lo cual, constituyen la base de futuros aprendizajes.

El trabajo pedagógico parte de lo que los alumnos conocen, sus inquietudes, experiencias y recuerdos, luego se ofrecen condiciones para que ellos puedan sistematizar y ampliar los saberes que poseen, así puedan expresarse, utilizando un lenguaje apropiado, pertinente a los contenidos, en un marco de situaciones pedagógicas activas.

El maestro debe ofrecer oportunidades a sus alumnos, en los que puedan manipular, experimentar, comparar, informarse, contrastar la información entre sus compañeros, conversar y discutir sus puntos de vista, establecer relaciones simples, aplicar criterios, emitir y fundamentar sus ideas, argumentando con datos y evidencias válidas.



Por esta razón, la propuesta pedagógica se centra en la resolución de preguntas o problemas que los alumnos y alumnas, intentarán resolver con la guía de un profesor.

La búsqueda de la respuesta, les lleva a los niños y niñas a un proceso de indagación, poniendo en práctica las acciones mencionadas anteriormente.

### **Importancia del conocimiento del Entorno Social y Cultural**

El conocimiento del medio ambiente en el niño, influye en el desenvolvimiento multilateral y armónico de la personalidad y le permite mejorar su desarrollo intelectual.

El Programa Curricular en el nivel inicial, de la comprensión del medio Natural, Social y Cultural, pretende que los niños y niñas manifiesten su curiosidad, exploren, se motiven a hacer preguntas, y buscar las respuestas, desarrollen su capacidad para hacer predicciones y generan explicaciones acerca del mundo en el que viven, basadas en sus propias observaciones y experiencias.

La Reforma Curricular, siendo un programa de educación en el que se determinan los principales parámetros que serán tomados en cuenta para enseñanza, propone algunas destrezas que deberán alcanzar los niños y niñas de nivel preescolar, en el área de Entorno Social y Cultural:

#### **Bloque de Experiencias:** Mundo Social Cultural y Natural

- Observación y exploración del mundo físico y social que le rodea.
- Relación y diferenciación de ambientes del entorno: familia, jardín, barrio, comunidad.
- Valoración de manifestaciones culturales.
- Identificación de los seres vivos: personas, animales y plantas del entorno.
- Conocimientos de la utilidad de otros seres vivos para el hombre.
- Participación en campañas de defensa, cuidado y protección del medio ambiente, que involucre a la familia.
- Experimentación, vivencia, registro de hechos, fenómenos y situaciones.
- Interacción selectiva con los medios de comunicación.<sup>32</sup>

Este grupo de destrezas y experiencias tienen un objetivo común, y es el proporcionar al niño/a una enseñanza integral y personalizada.

Además, se establecen algunas recomendaciones metodológicas en respuesta a un enfoque de educación integral y globalizado, como son:

---

<sup>32</sup> Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador Consejo Nacional de Educación. “*Propuesta Consensuada Reforma Curricular para la Educación Básica*”. Quito- 1996. p. 23

- “Generar y aprovechar situaciones significativas como espacios creativos para impulsar el desarrollo de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico.
- Considerar la actividad lúdica como metodología general básica para desarrollar las capacidades de conocer, descubrir y crear, que contribuyen al logro del perfil de desarrollo del niño preescolar.
- El enfoque de globalización permite al educador comprender y respetar la integralidad con que el niño aprende, sin separar por áreas sus nuevas experiencias y conocimientos.”<sup>33</sup>

### **7.3.2 La enseñanza de Entorno Social y Cultural en el nivel preescolar.**

La enseñanza del mundo social y cultural se relaciona con la ampliación creciente de las experiencias del niño con su mundo físico, social y cultural, tomando en cuenta que el párvulo, tiene poco entendimiento sobre los fenómenos del medio ambiente, pero manifiesta una gran curiosidad en conocerlos.

La educadora deberá preocuparse en ampliar y enriquecer las nociones que ellos poseen, además ayudar al niño a identificar su cultura y valorar otras diferentes.

#### **7.3.2.1. Didáctica del Entorno Social y Cultural**

La didáctica del entorno Social y Cultural, ha tenido que hacer algunas modificaciones en el tratamiento que se le da a la enseñanza aprendizaje, debido a que al principio se consideraba únicamente las posibilidades de lecto-escritura en el niño, particularmente en los niveles iniciales, y se concentraba en hechos memorísticos del pasado y el presente, perdiendo de vista el proceso de construcción de los aprendizajes, propios de esta área.

De acuerdo con el desarrollo cognitivo del niño, se establecieron contenidos secuenciales, así por ejemplo, “los estudiantes de la etapa inicial, tienden a identificar primero los sitios más cercanos a ellos, como su familia o su casa, luego los lugares lejanos como su ciudad o país, dejando fuera muchos intereses reales de los niños.”<sup>34</sup>

Sin embargo, se encontraba que los niños ya estaban enterados de temas como: La Familia, Mi Casa, El Barrio, etc. Además, las realidades presentadas eran esquemáticas y estereotipadas.

---

<sup>33</sup> Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, Op. Cit. P.27

<sup>34</sup> AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia. “*Didáctica de la Ciencias Sociales*”. Ed. Paidós. Buenos Aires- 2001.p 92.

Los contenidos curriculares, se los aprendía a través de la memorización de datos, particularmente nombres, fechas o lugares. Y los mismos contenidos se repetían en los años posteriores de educación.

La propuesta de abordar de diferente manera los temas clásicos de estudio de la realidad social, surge en Italia y en Francia con: *La Didáctica del Medio*.

Se “procura cambiar la simplicidad de los temas antes mencionados, en una relación entre el conocimiento y el valor. Siendo el conocimiento un saber público y no individual y tomando en cuenta que el valor posee un desarrollo teórico”<sup>35</sup>.

Después se planteó la posibilidad de trabajar el área, a través de realizar salidas de campo, como: visitar los parques, la manzana, el barrio, etc.

Los niños mostraban la capacidad de pensar en el objetivo y de realizar las prácticas concretas, se esperaba que abstraigan una mirada significativa, voluntariamente del medio, dejando la experiencia sobre los contenidos de aprendizaje.

Sin embargo, los niños se desconcentraban del objetivo de la visita o salida, demostraban ansiedad en recoger todo lo observado en su cuaderno de notas y llegaron a conocer la historia de su barrio pero, casi nada de la historia de su país.

Hoy en día se propone “los juegos de simulación, se trabaja sobre situaciones imaginarias, ligadas a los contenidos que se desean transmitir”<sup>36</sup>.

Los niños pueden vivenciar ecos de la historia, con una representación específica del tema que se está tratando, lo enrola en una situación problemática del pasado, surgen debates, se generen situaciones de trabajo, con un alto grado de movilización y compromiso.

Estas situaciones de juego, coordinan con los ejes de desarrollo, motivan al niño(a) a la lectura con el fin de informarse sobre los hechos o acontecimientos representados, hacer preguntas e hipótesis de los temas.

Con el planteamiento de problemas sobre los temas, se generan los debates, donde los alumnos expresan sus ideas previas a la materia, de manera que entran en crisis al confrontarlas con los contenidos, crisis por cuestiones de estrategias, ética, conveniencias o situaciones prácticas.

### **7.3.2.2. Los Conocimientos Previos**

La Psicología Genética, estudia los procesos intelectuales por medio de los cuales se construyen los conocimientos y comprenden los fenómenos

---

<sup>35</sup> Idemt p. 94.

<sup>36</sup> AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia.Op. Cit. p. 98.

sociales, ha proporcionado grandes aportes para el mejoramiento de la práctica de la enseñanza.

El constructivismo insiste en que el maestro y la Institución Educativa deben ayudar al alumno(a) a tomar conciencia de los conocimientos que ya posee, ordenarlos y organizarlos, mientras se busca la manera de contrastar el conocimiento social.

Se deben buscar las zonas de desarrollo potencial en el alumno(a), averiguando lo podrían responder con una corta reflexión mediada, después de escuchar su propia reflexión frente a los acontecimientos.

Para la psicología genética, “todo nuevo conocimiento se origina a partir de conocimientos anteriores y conocer es otorgar y construir nuevos significados.”<sup>37</sup>

Cuando se asimilan nuevos significados, se pasa a un estado de mayor conocimiento

Los maestros deberán buscar la manera de articular los conocimientos previos de los alumnos con los nuevos conocimientos del área de Estudios Sociales.

### **7.3.2.3 La introducción de los Nuevos Conocimientos**

Los conocimientos previos actúan durante el proceso de aprendizaje como responsables de la adquisición de la nueva información, los errores que se puedan presentar, se los canalizan mediante la motivación y la repetición.

Los alumnos y alumnas deben afrontar experiencias críticas con contenido científico relevante que demande la participación y o enrole en el tema para provocar los producir los procesos de cambio personal y social.

El alumno(a) debe saber que los conocimientos que posee no son suficientes para resolver los problemas, esto lo llevará a reestructurar la trama conceptual y reconstruir el conocimiento para incorporar nuevas nociones.

Estas nuevas nociones a los alumnos se les puede olvidar fácilmente, por ello “los programas de actividades o de investigación dirigida, deben tener un carácter cíclico”.<sup>38</sup>

El maestro deberá hacer uso de esquemas explicativos de complejidad progresiva, como la estrategia que permita a los y las estudiantes entender la configuración del espacio urbano y sus factores.

### **7.3.2.4. El Conocimiento infantil sobre el mundo social**

---

<sup>37</sup> AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia. Op. Cit 105

<sup>38</sup> Idem. p. 94.

Aunque no parezca, los niños de edad preescolares manifiestan algunas ideas sobre el mundo social que les rodea, más allá de lo que experimentan en sus hogares, se ha podido comprobar, mediante algunos estudios que poseen ideas sobre la autoridad, la justicia, los gobernantes y aspectos económicos.

El niño está empezando a conocer su ambiente, posee contradicciones y problemas en su interior, su manera de recibir la información es activa, conocen el mundo exterior, con sus propias maneras de construir la información.

“Las ideas sociales que los niños poseen, están relacionadas con el tipo de interacciones sociales que viven.”<sup>39</sup>

La experiencia social integra lugares lejanos y cercanos, que se los observa mediante los medios de comunicación y a los que los niños(as)\* les dan significados.

Los significados que los niños dan a los objetos, guardan una lógica y coherencia entre sí, esto manifiesta su manera de abstraer la información. Aunque sus teorías presentan distorsiones y lagunas.

#### **7.3.2.5. El Rol de el o la Docente**

Conforme a la nueva didáctica, de las pedagogías contemporánea, los y las docentes tienen el papel de conquistar el ambiente social de la clase, conociendo la individualidad de sus alumnos, sus aficiones y gustos personales, para lo cual, debe ser sensible al medio, receptivo a sus necesidades y a las necesidades de los niños(as), debe presentar una actitud motivadora, para producir una buena participación en las experiencias de clase, de manera que los niños(as) compartan sus experiencias previas, hagan cuestionamientos sobre el ambiente, llevándolos a considerar la necesidad de realizar una observación más concreta de lo real y la lectura de libros o folletos en busca de información.

Respetando el vocabulario y las experiencias previas de los niños(as), el maestro(a) debe adaptar la información, proveniente de los libros científicos, los museos, etc al entendimiento de sus alumnos(as). Para esto, el docente planificara, el lugar que le resultará accesible a los niños, los objetos y libros de información adecuados. Se organizarán salidas de exploración del ambiente, acompañados de sus padres, docentes y otros adultos voluntarios, ya que son los mejores transmisores de la información cultural, de valores y aspiraciones del grupo sociocultural al que pertenece el niño(a).

---

<sup>39</sup> AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia. Op.Cit p. 141.

“La entrada de otros adultos a la escuela, permite el contacto de los niños(as), con otros modelos culturales, con los que podrá analizar y enfrentar mejor su realidad social.”<sup>40</sup>

### **7.3.2.6. La selección de contenidos**

Existe una cercanía espacial y de vivencias para los niños en torno a ámbitos como la familia, la casa, la escuela o el barrio

En el período inicial de escolarización es importante aprovechar la curiosidad del niño, brindando experiencias a través de las cuales se afine su percepción, en que tengan oportunidad de manipular y de actuar con seres y objetos del mundo físico, para descubrir las relaciones existentes entre estas y las que los unen a ellos mismos.

Las acciones interiorizadas, suministrarán los elementos básicos, que forman los esquemas que, agrupados posteriormente en sistemas de conjunto harán posible el pensamiento operatorio adecuado para la comprensión del conocimiento científico.

El estudio de H. Gardner considera en el niño la existencia de múltiples inteligencias, las cuales le ayudaran a descubrir el ambiente social y cultural que le rodea, con un propio estilo o capacidad de aprendizaje, a través de una enseñanza individualizada.

Los niños demuestran de manera espontánea su interés, por muchos aspectos de su entorno: personas, plantas, animales y características de su propio ambiente físico cercano. “Descubren a su alrededor relaciones causales simples desde encender una luz, empujar un columpio, hasta soplar en un silbato.”<sup>41</sup>

Los objetivos del ciclo preescolar que se plantean en la Reforma Curricular destacan la importancia del conocimiento del entorno, y lo consideran como elemento que permite el logro de capacidades personales y sociales en los individuos, estos son:

- Desarrollar integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas en el mejoramiento de su calidad de vida.
- Interactuar y descubrir el entorno físico, natural, social y cultural para lograr el mejoramiento de sus capacidades intelectuales.

### **7.3.2.7. Metodología**

---

<sup>40</sup> AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia. Op.Cit p . 174.

<sup>41</sup> GARDNER, H. FELDMAN, H. KRECHEVSKY. “*El Proyecto Spectrum*” Tomo I, Ed. Morata. Madrid –2000.p.

Existen diferentes maneras de abordar la enseñanza de Mundo Social, Cultural y Natural, entre ellas están:

- Los Proyectos de el Aula
- La Indagación
- Los Talleres Creativos
- Los Rincones
- Salidas pedagógicas.

### **Los Proyectos de Aula:**

La metodología de los proyectos, consiste en la organización de “un conjunto de actividades que se propone realizar de una manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas”<sup>42</sup>

Todo proyecto debe ejecutarse de acuerdo a un presupuesto preestablecido y un tiempo determinado. Previendo los recursos necesarios.

Los proyectos son flexibles, permiten la combinación de otras metodologías en su desenvolvimiento. Además dispone el orden de los contenidos produciendo un aprendizaje significativo.

Presentan los siguientes pasos:

- Indagación del Ambiente
- Selección de los contextos
- Selección de contenidos
- Objetivos
- Actividades
- Observación y búsqueda de Información
- Organización, reflexión y sistematización de los conocimientos
- Cierre del Proyecto.

### **Indagación del Ambiente**

El ambiente es complejo, diverso, no se lo puede definir en un tiempo o lugar, ya que se presenta en toda su diversidad, el ambiente no es igual para todas las personas que viven en el.

Los docentes necesitamos reflexionar acerca del entorno en el que se desenvuelve nuestra tarea, aunque sea difícil definirlo y objetivarlo. Ya que es a partir de lo distinto que se puede pensar en lo propio, convertirlo en objeto de conocimiento, interrogarlo en busca de nuevas respuestas.

---

<sup>42</sup> STARICO, Mabel Nelly. Op. Cit. P. 46.

La reflexión tiene que ser revisada periódicamente, adaptada a la realidad de los niños y completada. Los problemas, tensiones y conflictos forman parte del ambiente.

Es así que algunos conflictos conviven entre los hombres, sin la posibilidad de ser solucionados, por ejemplo, la contaminación del aire y del agua. Todo esto con el fin de “descentrar el aula y unir la escuela con la vida”<sup>43</sup> entonces el aprender y enseñar se convierte en una indagación constante.

Los niños se hacen preguntas sobre su ambiente, su diario actuar, las informaciones que reciben van conformando una serie de conocimientos que confrontarán y aclararán en la escuela.

### **La Selección de Contextos**

El ambiente es demasiado grande y para llevarlo al conocimiento es necesario abordarlo desde pequeños contextos. Los contextos están relacionados con el ambiente, pero conservan su complejidad, por ejemplo los de espacio físico como un zoológico, una tienda, un aeropuerto.

Algunos acontecimientos que ocurren en la ciudad y los estudiantes los observan, constituyen otros contextos como: una exposición de danza clásica, un partido de fútbol, el lanzamiento de una candidatura al gobierno, los mundiales de fútbol, las elecciones, las olimpiadas, etc.

Hay que tomar en cuenta que aun cuando los niños son pequeños, ya son capaces de involucrarse en las temáticas de contextos antes nombradas, y en algunos casos ya se encuentran involucrados aunque no se hable de eso en la escuela.

“Los contextos deben permitir que los niños miren lo conocido desde otra perspectiva y dar lugar a acercarse a los desconocidos.”<sup>44</sup> Se cree que “los niños conocen desde lo cercano a lo lejano y es mejor comenzar por contextos que el niño conoce, como la familia, el jardín, la cuadra del jardín, luego se incrementan proyectos de la manzana, la plaza del barrio”.<sup>45</sup>

Algunos chicos se interesan por contextos distantes en el tiempo y espacio, así por ejemplo: la vida en el desierto, los astros del cielo, como se formó el mundo, etc. El lugar donde se puede dar a conocer estos contextos con mayor profundidad es en la escuela, no dándole privilegio a las necesidades de la sociedad de consumo.

---

<sup>43</sup> Ministerio de Educación y Cultura de España, “*Diseño Curricular Base para la Educación Inicial Infantil*”, Madrid – 1989.

<sup>44</sup> CARNILONI, A. “De los Cercano a lo Lejano en el Tiempo y en el Espacio, Ed. UBA. 1995.p 35.

<sup>45</sup> Idem p. 36.



Las personas sienten atracción por cuestiones que forman parte del universo conocido, los niños se interesan por aspectos de su vida cotidiana. El interés que causa un aspecto desconocido depende del maestro, su labor es investigar y observarlo con detenimiento como desenvuelve. Tomar de ejemplo una persona que sea parte del ambiente para ejemplificarlo y así poder extraer lo atractivo de el.

El ambiente debe presentar una variedad que permita trabajar a los alumnos a lo largo del año y según el nivel de escolaridad, que permita hacer comparaciones, analizar semejanzas, diferencias, construir relaciones, etc.

### **La Selección de Contenidos**

Después de elegir el contexto, se prosigue con la elección de los contenidos del programa, para lo cual el maestro(a) debe plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Cuales son los conocimientos, intereses y necesidades de sus alumnos?
- ¿Cuáles son las características del entorno físico, social y cultural de donde provienen sus alumnos?

A partir de estas preguntas

- ¿cuáles son los contenidos que tendrán prioridad para ser aprendidos?
- ¿Cuáles serán las características creativas de los procedimientos que va a poner en práctica?<sup>46</sup>

Se analiza lo que conocen los alumnos, de manera parcial o total a través de observar sus trabajos, sus conversaciones, sus preferencias.

Se debe conocer la cultura del grupo, luego se establecen prioridades, para determinar los puntos principales y los aspectos que no se tomarán en cuenta.

Para que se produzca un aprendizaje significativo, el material de aprendizaje debe tener significado, ser comprensible y ser relacionable con los conocimientos previos de los alumnos(as).

Esto le proporciona el aprendizaje globalizado, que no se centra solo en la enseñanza por materias o asignaturas, sino en temas sacados de la realidad que rodea al niño(a).

### **Las Actividades**

Las actividades se proponen, de acuerdo al enfoque dado al área de Mundo Social Cultural y Natural, guardando relación con el contexto y los contenidos, y a su vez tracen la diferencia entre otros contextos o contenidos.

#### ***Características de las actividades:***

---

<sup>46</sup> STARICO, Mabel Nelly. Op. Cit. p. 80.

- ☺ Motivar al niño y a la niña, a una observación más elaborada sobre el medio ambiente.
- ☺ Tener complejidad, de manera que los niños sepan con que disciplina está vinculada, dando cuenta de la intención propuesta.
- ☺ Se desprenderán de un problema que los niños no puedan solucionar, pero que cuenten con la información suficiente que les permita involucrarse en ella. Produciendo el interés de recurrir a la información con los recursos que poseen. El o la docente, preparará estas situaciones que impliquen desafíos, con preguntas abiertas y ricas, admitiendo variadas y diferentes niveles de respuesta, determinando que observar y que información buscar.
- ☺ Deben permitir el acceso a varias maneras de obtener información, de modo que los alumnos se involucren directamente con objetos, fenómenos y procesos que intentan conocer, así no solamente recibe la información de la maestra.
- ☺ Han de ser al máximo de significativas y agradables para los alumnos(as)<sup>47</sup>
- ☺ Permiten organizar, analizar y sistematizar los conocimientos, el docente debe proporcionar espacios en que el niño pueda pasar en limpio los nuevos conocimientos, esto puede ocurrir durante la misma actividad con preguntas hacia los chicos o a través de compartir los datos entre los compañeros.  
También el maestro puede elaborar otras actividades específicas para organizar los datos y sistematizar la nueva información, por ejemplo al llegar a algunas conclusiones, después de contrastar los datos.

Para la obtención y recolección de información, se pueden realizar algunas actividades:

- a) La observación.- la mayoría de actividades en ciencias sociales y naturales, involucran la observación, los párvulos observan muchas cosas y al tiempo aprenden a observar. Las actividades deben ofrecer espacios efectivos, para que los alumnos tengan la oportunidad de observar muchas y variadas veces, con el tiempo suficiente. Además, tengan buena visualización de lo que se espera que observen. Los niños pueden llevar un registro gráfico de aquello que observan, con el fin de profundizar su mirada y prolongar los tiempos de observación.  
También se utiliza un grabador para registrar sus apreciaciones.
- b) Las salidas.- esta es una actividad importante, ya que muchos contextos no pueden ser reproducidos dentro de la sala, conservando su complejidad y singularidad. Permite mirar con mayor atención lo cotidiano.  
Es importante que el maestro visite el lugar antes de la salida, busque información, converse con el guía, para seleccionar los aspectos en que se centrará el trabajo y planificar actividades adecuadas a las características del espacio e informaciones que les proporcione.

---

<sup>47</sup> STARICO, Mabel Nelly. Op. Cit. p. 86.

Se debe seleccionar la dinámica con la que se va a trabajar, en pequeños grupos, en tríos o parejas.

Existen lugares a los cuales no recurren niños del nivel inicial y la información no es apropiada para los niños, por eso el maestro debe informarse organizar y coordinar para que la salida sea aprovechable.

### **Momentos de Cierre**

Cuando el programa de actividades ha llegado a su fin, se elabora un espacio de cierre, para recorrer con los alumnos todo el trabajo realizado, el cual les mantuvo interesados, durante algún tiempo. De esta manera los niños se enteran que se terminó la tarea.

Los momentos de cierre, pueden incluir actividades como: revisar con el maestro todas las actividades, exponer lo realizado a otros compañeros, armar muestras de lo estudiado, escribir cartas a las autoridades para que solucionen los problemas existentes.

### **Criterios de Evaluación**

Luego de realizar cada trabajo: productos comunicacionales y actividades del cuaderno, se ponen a consideración de todas las niñas y niños del aula, permitiéndoles exponer sus trabajos de manera permanente, constatando sus diferencias o rectificando los errores. De manera que el niño se autoevalúa, se convierte en un modelo para sus compañeros y crece en su autoestima.

### **La Indagación**

La indagación es el instrumento, que le da sentido y dirección a la experiencia en busca de un significado, permite que el individuo opere en el campo intelectual de esta manera:

“Una estrategia de enseñanza mediante indagación pone al estudiante en situación de identificar el problema, proponer posibles soluciones, con evidencias, y entonces, tal vez más tarde aplicar esas conclusiones a nuevos datos y generalizar.”<sup>48</sup>

La indagación posee tres componentes principales estos son:

- El Conocimiento
- Las Actitudes y Valores
- Proceso.

**El Conocimiento.**- los niños de edad preescolar, manifiestan dificultad en la comprensión de los fenómenos y acontecimientos que ocurren a su alrededor, sin embargo, poseen la capacidad de absorber información mediante algunas maneras como: la observación, la manipulación, la experimentación, etc.

Los conocimientos que adquiere el niño en esta etapa, constituyen la base sobre la cual, se construirán conocimientos más elaborados y estables de la estructura cognitiva.

---

<sup>48</sup> BARRY, K. BEYER. “Una Nueva Estrategia para la Enseñanza de las Ciencias Sociales” Ed. Paidós. Buenos Aires – 1974. p. 32

Algunos científicos aseguran que el conocimiento que se obtiene de las cosas o las personas, no es completo sino fragmentario, debido a la dificultad de la mente humana para identificar y reunir toda la información que supone dicho conocimiento.

A través del conocimiento se forma un juicio y es deber de cada maestro, buscar información en fuentes primarias, confiables y actualizadas, que influya de manera correcta en los estudiantes, y se aproximen a la verdad.

**Actitudes y Valores.-** la persona que está indagando o que busca información, debe ser conciente de la objetividad que presenta la información y del uso que hará de la razón para la resolución de problemas.

Considerar que la evidencia, da validación a la información, tener el deseo de buscar y ser constante en la búsqueda, aunque esta sea una tarea del adulto, los niños muestran gran curiosidad por conocer su medio ambiente, así, observan objetos de colores, juegan con los insectos, pretenden imitar a algunos animales viven en su entorno o que conocen los han visto por primera vez, trepan, cuelgan, lloriquean en busca de algo que ha desaparecido.

**Proceso.-** como la indagación posee una naturaleza intelectual, por hacer uso de algunas operaciones mentales, contiene una serie de actos relacionados entre sí.

Empieza cuando el individuo define un objetivo para indagar, se siente la necesidad de conocer algo como: la respuesta a una pregunta, un problema, satisfacer el deseo de descubrir algún aspecto, de esta manera, el estudiante debe explicar la tarea, definirla en términos comprensibles, delimitarla.

Formular una hipótesis, dando una posible respuesta a la pregunta, basada en la experiencia del investigador, sobre este tema y en los datos disponibles que han sido recopilados.

Poner a prueba la hipótesis como respuesta al problema, a través de una recolección de datos que serán evaluados y analizados con respecto a la hipótesis, la cual será sometida a comprobación, este proceso incluye, análisis de datos y exámenes intensos.

Formular una conclusión, después de la verificación de la hipótesis, asegurando o negando la validez de la misma, como respuesta al problema planteado.

Aplicar la conclusión a nuevos datos y generalizar, es una de las características a las que nos lleva la indagación, el buscar significados, va más allá que una simple conclusión, ya que existe la posibilidad de aplicar los datos a nuevas situaciones, pudiendo transformar su conclusión original y tornándola más general.

### **Talleres Creativos**

El desarrollo de actividades por talleres, supone un aprendizaje socializado, en el que un grupo de niños, de acuerdo a sus intereses y necesidades, escoge un espacio, donde se presentan materiales que lo encaminan al desarrollo de habilidades y destrezas de un área específica.

Los docentes y las docentes deben conocer el modo en que el niño(a) se relaciona con el ambiente, para ayudarlo a construir su pensamiento.

De acuerdo a la teoría del constructivismo el niño(a) es el protagonista de sus experiencias, el medio le plantea preguntas, problemas, le atrae con sus formas y colores. Promueve el desarrollo de su inteligencia, a medida que el niño

observa, explora manipula, cuestiona, establece hipótesis y llega a los conceptos.

La modalidad de trabajo en grupo estimula al niño(a) a intercambiar opiniones, compartir materiales y resolver problemas en forma cooperativa.

Es necesario explorar las ideas que el niño(a) tiene como producto de sus interacciones sociales, siendo a esta edad un(a) gran observador(a), se le ayuda a establecer relaciones entre la realidad observada a través de los talleres, donde se le proporciona objetos y materiales del medio ambiente en un espacio adecuado.

La organización de los talleres creativos. requiere de algunos pasos:

- Se hacen grupos de 8 niños como máximo.
- Cada grupo organiza independientemente sus talleres.
- Cada grupo dedica una tarde a la semana a esta actividad.
- Cada profesor se encarga de un taller. Alguno da su taller en dos grupos.
- Todos los niños/as pasan por todos los talleres de su grupo.
- Contamos con la ayuda de algunas personas para llevar algunos talleres
- La duración de los turnos depende de las semanas del curso disponibles y del número de talleres.
- Se busca el espacio más adecuado para cada taller (aulas, biblioteca, etc.)

### **Organización del Material**

La organización del material, para niños(as) de 4 a 5 años, debe responder a las siguientes necesidades:

Necesidades fisiológicas.- “se debe disponer por la tarde una sección de actividades que reemplace la siesta, en el taller de pintura tierra y cocina habrá franelas, baberos, material de orden y limpieza”<sup>49</sup>. El taller de peluquería, deberá tener pañuelos, toallas impregnadas de agua de colonia y estuches de tocador.

En los talleres de reposo: pequeñas alfombras, cojines, muñecas de trapo para ofrecer confort y seguridad.

Necesidades Afectivas.- se necesita una atmósfera cálida que manifieste el profesor(a), la organización debe facilitar el contacto entre niños(as) y su comunicación.

La decoración del taller, los vestidos de las muñecas, los accesorios del rincón de disfraces, los materiales de las actividades manuales, los colores y las formas que manifiestan vida captan su atención, así como el cuidado de las plantas y los animales.

A menudo recogen piedras u objetos para coleccionarlos con satisfacción.

Necesidad de movimiento.- el niño(a) organiza y coordina sus movimientos; “los talleres de cocina, juegos de agua, dibujos libres, actividades manuales,

---

<sup>49</sup> DU SAUSSOIS, Nicole. “Actividades en Talleres para Guarderías y Preescolar”. Ed. KAPELUZ. Madrid 1982.p.39

construcciones, deben contribuir al desarrollo de las coordinaciones manuales”<sup>50</sup>. Las actividades motoras se darán una a dos veces por día.

La organización del material en la clase, debe permitirles adoptar diferentes posiciones: de pie, acostados, sentados, etc. La circulación debe ser libre hacia el taller que los niños escojan.

Necesidad de juego y diversión.- esta es la edad de los juegos simbólicos y de imitación, los talleres deben permitir variadas actividades, el material y los juegos serán conforme al interés y las características del niño(a).

Los materiales se clasificarán conforme a su uso en tarros, botes, cajas, etc. Se estimulará el juego grupal.

Necesidad de socialización y autonomía.- los párvulos se muestran cooperativos, aunque muestran rasgos de su individualidad, por esto es importante prever material para trabajos colectivos como: hojas de papel grande con tarros de pintura, para realizar murales o collages.

Materiales de deshecho para construir aviones, máquinas, barcos, en el taller de construcción.

Necesidad de expresión y comunicación.- los niños(as) son expresivos y cada taller debe potenciar los medios de expresión, especialmente los talleres de títeres, marionetas o disfraces.

Se dispondrán códigos escritos para producir el interés por conocer el significado de la lengua escrita.

Necesidad de hacer descubrimientos.- los preescolares necesitan ver, tocar, probar. Sienten curiosidad por lo que se mueve y tiene vida, los talleres deben causarles asombro, hacer descubrimientos, etc.

Se deben ofrecer objetos familiares y de laboratorio como lupas, fotografías en color y a blanco y negro, que pongan de relieve formas de árboles, nubes, olas, figuras reales y abstractas.

Necesidad de conocerse a sí mismo y de situarse en el espacio.- los niños(as) conocen su propia identidad, emplea los pronombres personales de forma correcta y reconocen su imagen.

Es importante colocar un espejo grande en un lugar accesible, de manera que el niño(a) se observe a sí mismo, esto le causa placer y promueve sus gestos, mímicas y cambios de fisonomía al disfrazarse.

Algunos juegos de construcción de garaje y de descubrimiento le permitirán situarse en el espacio, ubicar objetos unos con respecto a otros.

### **Posibles Talleres**

Talleres permanentes

Juegos Libres – Rincones de Juegos

- Juegos de imitación y simbólicos (2 o 3 talleres)

Actividades específicas

- Lenguaje, descubrimiento, biblioteca, descanso.
- Dibujo libre, pintura, grafismo.

---

<sup>50</sup> DU SAUSSOIS, Nicole Op.Cit. p.41

- Juegos, puzles encaje de piezas, juegos de identificación.
- Actividades de exploración, manipulación, introducción de matemáticas.
- Actividades manuales.

#### Talleres Rotativos

- cocina
- garaje, construcción
- muñecas
- marionetas
- juegos de agua
- tiendas muy variadas: comestibles, floristería, juguetería.<sup>51</sup>

#### **Duración**

En esta edad, los niños(as) están formando grupos constantemente, esto posibilita la formación de un taller al inicio de clases, después de una actividad de lenguaje o canto.

Debido al interés pasajero que poseen los párvulos los talleres deben ser variados y ofrecerles diferentes experiencias.

Cada taller debe durar entre tres cuartos de hora a una hora, alternándose con actividades motoras, música o juegos colectivos.

#### **Desarrollo y Control**

Los talleres deben instalarse desde el inicio de clases, produciendo que los niños(as) se habitúen al material ofrecido.

Los espacios que se preparen, debe sobrepasar al número de niños(as), para que puedan cambiar de actividad cada vez que lo necesiten.

En la semana se debe acudir al mayor número de talleres.

#### **Rol del Docente**

El docente o la docente poseen diferentes roles:

##### Rol Organizador

El maestro(a) debe observar las reacciones, reflexiones y preguntas de los niños(as)

Anotar sus respuestas para diseñar actividades más elaboradas.

##### Rol Catalizador

Con una actitud tranquila, favorece los primeros juegos comunes al que los niños generalmente acuden, interviniendo en sus trabajos para establecer correcciones de manera adecuada.

##### Rol Revelador y Provocador

Por el material expuesto y la elección de las actividades o la multiplicación de experiencias variadas “la maestra provocará reacciones y curiosidades e iniciará a los niños en el mundo que le rodea.”<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> DU SAUSSOIS, Nicole. Op.cit p.38

<sup>52</sup> DU SAUSSOIS, Nicole. Op.cit p.40

## Los Rincones

Los Rincones son una forma de organizar las actividades usando el espacio del aula para dividirlos en áreas de trabajo, esto ofrece a los niños una variedad de posibles actividades

De acuerdo con la propuesta de Decroly, todo niño pequeño debe vivenciar las actividades necesarias para su adaptación al medio, al cuál le corresponde integrarse de adulto.

Por esta razón las escuelas deben centrarse en conocer el interés del niño y la niña, utilizando Centros de Interés desarrollados en el aula.

Es así como los rincones se fundamenta en algunos principios básicos como:

- ❑ Construir la solidaridad a través de los juegos.
- ❑ Facilitar la educación de los párvulos en la no discriminación sexista
- ❑ Se debe tender a la unidad.
- ❑ Convenir a gran número de mentalidades
- ❑ Permitir la adquisición de un número mínimo de conocimientos indispensables
- ❑ Favorecer el desarrollo del niño, su adaptación natural y social.<sup>53</sup>

Se introduce en el currículum abierto en el que se enfatiza la autonomía del niño y de la niña, dándoles las mismas oportunidades de construir los modelos mentales del mundo y aprendan a tomar decisiones acordes a su edad.

Para no caer en el error de discriminar a la niña ubicándole en los espacios domésticos, como es el rincón del hogar y al niño en los espacios públicos, como son el rincón de construcción, se establece un plan de igualdad de oportunidades.

Implementando el material adecuado en cantidad y calidad para permitirles actuar y relacionarse desde su interior.

---

<sup>53</sup> MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica, Juego de Rincones y Formación de Identidad de Género. Ed. Universidad Católica, Santiago de Chile-1999, pg.32



Favoreciendo la integración de las diferentes culturas socioeconómicas, desarrollar su solidaridad, la no competencia, respetarse recíprocamente, valorar al otro, sin caer en el estereotipo sexual.<sup>54</sup>

Facilitar la experiencia del aprendizaje en el encuentro de su significado.

## **Rincones posibles**

### **El Hogar**

Es el más proclive a la reproducción de los roles sexistas, superando la discriminación hacia niños y niñas, el área práctica corresponde a la vida cotidiana de su hogar.

- Desarrolla la motricidad fina cuando los niños pelan, rallan exprimen, preparan ensaladas, baten amasan, cosen pegan botones.
- Aprenden a realizar tareas del aseo como barrer mientras que otro detiene el recogedor

De esta manera se incrementa el diálogo y la interacción con los adultos.

Se presta atención a la relación de solidaridad cuando los niños o niñas más grandes ayudan a los más pequeños a ponerse su delantal, llevar un vaso de vidrio, amarrarse los cordones de los zapatos.

### **Materiales**

Los materiales que se seleccionen deben estimular el desarrollo de la autonomía, el trabajo en equipo, acercarlos a los niños y niñas al diario vivir. Deben ser de fácil manipulación, no corto punzantes o tóxicos, de múltiples usos transformables de colores variados, no asociados a esquemas sexistas, que permitan la interacción de ambos sexos.

Tanto los juguetes como las temáticas, deben mediar el aprendizaje y permitirles operar con los conocimientos que ya tienen, a la vez, presentar un desafío para su crecimiento individual.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Idem. pg.42

<sup>55</sup> MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica. Op. Cit. pg.45

Pueden ser materiales de deshecho o del uso diario como un lustre de lavar ollas, escoba plástica, jarros, vasos, platos de plástico, las frutas que pueden pelarlas.

Es importante conservar el material de trabajo durante un período semanal o quincenal, de manera que pueden ser usados en otra actividad y otros en forma permanente, para enseñar la noción de permanencia.

### **Autoimagen y Autoestima**

“Los niños y niñas configuran su propia imagen a partir de lo que aprenden de sí mismos en sus interacciones con los otros, que son las personas que los cuidan.”<sup>56</sup>

El ser crece a través de lo que el niño y la niña hacen, por ello se debe guiar con palabras y actitudes que den cuenta de nuestra aprobación ante las cosas bien hechas o de la reprobación, cuando es pertinente.

### **Organización de Niños y Niñas**

La división en edades cronológicas es un poco rígida y no se apega a la realidad, en cambio al unir grupos heterogéneos, crece la autoestima, se desarrolla el valor.

El mostrar una realidad no artificial, como las familias, cuyas personas que las conforman son de distintas edades, prepara a niños y niñas para que interactúen con la diversidad.

De esta forman, ya no dependen solamente de la maestra o maestro para el desarrollo expresivo, sino que cuentan con el ejemplo de sus compañeros.

### **Horario**

La duración de los rincones, debe depender de las características del estadio de desarrollo en que se encuentran los alumnos y de la planificación que la educador(a) realice.

---

<sup>56</sup> CONFER. MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica. Op. Cit. pg.62

## **Temáticas y Ejes Temáticos**

Las temáticas de los proyectos, deben insertar a los niños y niñas en el mundo real y abrirles la posibilidad en el mundo cambiante.

Los párvulos asimilan la estabilidad con momentos de cambio que surgen como una posibilidad de la estabilidad, a esto Piaget denominó: *adaptación activa*<sup>57</sup>.

Los temas, desafían la curiosidad del estudiante, para ello se varían los rincones a fin de que estimulen y motiven de una nueva manera.

## **El Rol del Educador y del Párvulo**

Los especialistas planean, organizan y conducen las actividades para que los párvulos disfruten en los rincones, se debe evaluar el desarrollo de los niños, planificar el desarrollo pedagógico y supervisar las actividades. Las tareas se abordan en forma circular sistemática a través de tres momentos:

- La Planificación
- Mediación de los aprendizajes
- La Evaluación

### **La Planificación**

Para establecer la planificación de los rincones:

Se toma en cuenta los principios pedagógicos que fundamentan esta tarea, con consideración de los objetivos de la educación parvularia como son: la autonomía, la solidaridad y la creatividad.

Siendo el/la docente guía y facilitador de los aprendizajes y el niño/a quien debe generar sus propios aprendizajes, los maestros deben ser observadores y guías del aprendizaje de los alumnos.

Incentivar la necesidad de explorar e innovar, canalizando sus características naturales de curiosidad, hacia el descubrimiento de elementos superiores.

---

<sup>57</sup> CONFER. MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica. Op. Cit. Pg.63

- Ayudar al niño a entender el mundo como un conjunto de interrelaciones.
- Fomentar la libre expresión, el respeto y la valoración de la expresión de otros/as, favorecer la integración de niños y niñas a través de compartir y respetarse mutuamente.<sup>58</sup>

### **La Mediación**

Conforme a la teoría de Coll, el maestro facilita los aprendizajes que el niño debe generar en la interacción social:

- Es observador y guía.
- Incentiva la necesidad de explorar e innovar.
- Conduce al niño hacia la comprensión del mundo como un conjunto de interrelaciones.

Desde la Teoría del Género:

- Fomentar la libre expresión, el respeto y la expresión de otros.
- Favorecer la integración a través de compartir, respetarse y colaborar en beneficio de todos y todas.

### **La Evaluación**

Es recomendable conducir la evaluación del aprendizaje en forma permanente y participativa. Se deben evaluar los procesos antes que el resultado final. En cuanto al niño, se evalúa el desarrollo integral con una mirada holística y ecológica del ser humano.

### **La Participación de los Párvulos**

Los niños pasan directamente al rincón elegido, de preferencia no se realiza el interrogatorio clásico de las razones por las que ha escogido dicho rincón, ni de lo que piensa hacer en este rincón, porque el pensamiento del niño no puede prever lo que piensa hacer.

A lo largo de la semana, puede recorrer todos los rincones organizados, acoplándose a cada uno de ellos, a través de actuar en ellos.

La forma de organizar los rincones para los maestros/as, es estableciendo una ruta semanal.<sup>59</sup>

Se incentiva la actividad individual y grupal, brindando sonrisas y gestos de entusiasmo.

Cuando el número de niños que quiere participar en un rincón es numeroso, se los divide en grupos más pequeños pero no por género.

Se ubica el nombre de los niños en un tablero de responsabilidades, según escojan la tarea en la que colaborarán, esto los ayuda a entender que el trabajo

---

<sup>58</sup> MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica. Op. Cit. pg 66

<sup>59</sup> Idem p.67

por los demás es un premio y se hace entretenido servir: llevando la leche con un traje de camarero, barrer dibujando con la escoba en el suelo.

## **Los Tableros**

### **El Tablero de Asistencia**

Debe ser manejado por los niños/as con la mediación de la educadora, se tomará en cuenta a los compañeros ausentes para preocuparse por ellos y ellas. Estimulará actividades solidarias, apreciación de la cultura letrada y elevación del autoestima.

### **Tablero de Responsabilidades**

La ubicación de este tablero representa las responsabilidades de las que se desean hacer cargo ese día.

Por ejemplo:

Tomar en cuenta el número de personas que se les tendrá que servir en el rincón del jardín, la persona que aseará la sala, quien la ordenará y recogerá los materiales del suelo.

### **Tablero Cronológico**

Está dividido en los días de la semana con los nombres de los días escritos y bajo ellos un espacio para colocar elementos climáticos como nubes de diversos tipos, cúmulos cirrus, nube con sol, nube lloviendo, rayos, etc.

Permite que al final de la semana se converse sobre lo que se hizo en ella y como estuvieron los diferentes días<sup>60</sup>.

### **Planificación y desarrollo desde los ejes temáticos**

El maestro/a, escoge un tema general, del cual se desprenden los diferentes rincones, por ejemplo: Las Frutas.

En el Rincón de juegos Volumétricos:

Se utilizan las naranjas para el desarrollo del pensamiento matemático; por medio de la manipulación, rodar naranjas el niño y la niña van desarrollando los conceptos de: volumen, espacio, distancias.<sup>61</sup>

Desarrollan destrezas motoras al desplazarse tras las naranjas que ruedan.

Las esferas o pelotas pueden ser elaboradas de medias pintadas simulando naranjas o mandarinas.

Cubos recortados con fotos y dibujos de naranjas enteras.

Móviles con espirales elaborados con las cascara de las naranjas.

En el Rincón del Arte:

---

<sup>60</sup> CONFER. MUHLHAUSER, M. Grethel., Op. Cit. Pg.69

<sup>61</sup> CONFER. MUHLHAUSER, M. Grethel., Op. Cit. Pg.Idem. Pg. 98

Se enseña a modelar a los niños, a través de dar forma a las cáscaras de naranja o mandarina, a su vez, se incentiva a representar las frutas, por medio de la pintura, usando como esponja la cáscara blanca de las frutas. También se elaboran frutas con masa y se las decora con ténpera o el amasado de plastilina.

Aún se pueden elaborar instrumentos musicales como sonajeros o maracas: con semillas de las diferentes frutas.

### **En el Rincón del Hogar**

Uno de los espacios de este rincón, es el de compartir los alimentos; aquí se elaboran conforme al gusto y la imaginación del niño o la niña todo tipo de postres a base de las frutas: jugos o batidos de frutas con leche, frutas cortadas en rodajas y decoradas en el plato con caramelo, ensaladas de distintas combinaciones, etc.

Se estimula las sensopercepciones del niño con los distintos sabores de las frutas, a través de juegos de reconocimiento como: vendarle los ojos y hacerle probar distintos alimentos para que reconozca, cuál de ellos es una fruta o qué clase de fruta es.

Los niños y niñas poseen las mismas oportunidades en las diversas actividades programadas.

### **Rincones de Historia**

Para tratar temas de historia, se pueden usar algunos espacios donde se tome en cuenta:

- El Rincón del Fogón
- El rincón de la alimentación
- El Rincón del vestuario
- Rincón del arte, valorando la artesanía local
- Rincón de recreación y juegos
- Rincón de lo Religioso.<sup>62</sup>

Los cumpleaños, como muchas otras fechas importantes, representan una oportunidad para elaborar rincones con actividades compartidas entre niños y niñas.

Cada rincón, posee un objetivo diferente, los niños y niñas aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y compartir conocimientos, potencian su iniciativa y el sentido de la responsabilidad.

Las actividades deben estar adaptadas a los conocimientos previos de los niños.<sup>63</sup>

Es importante la presencia de algunos maestros que dirijan, según su especialidad, cada rincón.

---

<sup>62</sup> Idem. Pg. 100

<sup>63</sup> S/A. LOS RINCONES. 1999. Raquisti@pie.xtec.es/Racons.

Debe haber un máximo de número de niños por cada rincón de manera que todos puedan ejecutar alguna actividad y observar lo que hacen sus compañeros.

Otros Rincones que se utilizan en el nivel preescolar, son los siguientes:

- Grafismo
- Dibujo Libre
- Ordenador

### **Grafismo**

En este rincón se trabajan algunas destrezas como son: motricidad fina, la coordinación visor-motora y el trazo.

A través de realizar algunos trazos como:

- Dibujan con un palo sobre la arena.
- Hacen caminos con pinturas de dedo o con pinceles.
- Trazan grafismos con el dedo en el aire, sobre una mesa, en la pared, en el suelo,...
- Dibujan con tizas caminos a la pizarra.
- También hacen cenefas con plastilina, ceras, acuarelas, rotuladores,...

Esto les prepara en el aprendizaje de lecto-escritura, les permite aprender la grafía de números y letras

“La expresión oral trabajada en grupo reducido permite una participación más activa de todos los niños/as. A menudo consiste en conversaciones a partir de textos que leemos a los niños/as, representaciones, juegos.”<sup>64</sup>

### **Ordenador**

Se preparan diferentes materiales de madera o plástico como: bolas, cubos, figuras geométricas de diferente forma, medida grosor y color.

Se les sugiere hacer series de un determinado material con sus características, por ejemplo:

- Por figura: una bola, un cuadrado, un cubo. Los niños repiten la serie asta terminar el espacio.
- Por color: rojo, verde, amarillo, azul.
- Por forma: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.
- Por medida :grande, mediano, pequeño.

“Hacer series ayuda a los niños/as a estructurarse, tienen que empezar de izquierda a derecha como en la escritura y seguir un orden”<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> S/A. LOS RINCONES. 1999. Rausti@pie.xtec.es/Racons.

<sup>65</sup> S/A. LOS RINCONES. 1999. Rausti@pie.xtec.es/Racons.

## **Dibujo libre**

Su objetivo fundamental es dejar fluir la emotividad, la libertad y la imaginación del niño y la niña.

Los materiales que se utilizan son:

- la caja de dibujo
- hojas, papeles variados
- temperas, pinceles, crayones
- tijeras, goma, punzones, rotuladores

De manera que los niños cogen las tijeras, recortan de revistas usadas imágenes que llaman su atención, arman un collage, lo decoran con pintura, dibujan, rasgan, pintan, sin considerar el resultado final.

## **Juego**

Después de terminar una tarea dirigida, los niños disfrutan en el rincón de juegos. Este rincón está adecuado con actividades fáciles, que llaman su atención y le producen placer.

Los juegos a esta edad, son de determinación simbólica:

Pueden haber disfraces, para que el niño represente los roles de un adulto, animales de la selva, etc.

A través del juego se evidencian los pensamientos, sentimientos y emociones de los niños, por esto, es recomendable que se incentiven nuevas posibilidades de juego, saliendo de la rutina a la que se han acostumbrado:

- Cuando los niños/as demuestran preferencia hacia los juegos movidos como: correr, perseguirse; Se puede incentivar a realizar juegos tranquilos y de concentración.
- Si muestran preferencia hacia juegos de concentración como: puzzles, ordenador; se incentiva a realizar juegos simbólicos o de movimiento.<sup>66</sup>
- Se evita el estereotipo de genero y se inculca el respeto, la colaboración, etc.
- Si se presentan conflictos, la manera de solucionarlos, será llegando a un acuerdo y evitando la agresividad. Además en el juego se identifica la manera de relacionarse de los niños con los demás y en consecuencia el nivel de bienestar personal, lo cual influye en los aprendizajes.

---

<sup>66</sup> S/A. LOS RINCONES. 1999. Raquisti@pie.xtec.es/Racons.



- Para la utilización del material se establecen reglas, por ejemplo:
  - cada niño debe permanecer 10 o 15 minutos con el material que ha sacado.
  - Se entrega un material para sacar otro.

La maestra debe estar presente para dirigir la entrega y ordenación de los materiales.

### **El museo**

Es el espacio utilizado para exponer los trabajos realizados por los niños y niñas, durante un período de tiempo. Estos trabajos pueden ser de: construcción, modelamiento o composiciones,

Los alumnos/as disfrutan al mirar el resultado de sus tareas, para ellos y ellas, representa un orgullo que su producción sea parte del museo, y más cuando saben que solamente se colocan las cosas bien hechas. Les molesta desmontarlo todo enseguida para recoger.

Todos los alumnos y alumnas deben participar en la exposición de las piezas de museo y colaborar en el montaje y desmontaje de las mismas.

En el rincón del museo, se puede exponer también, los materiales que se obtienen sobre los temas que se están trabajando.

Por ejemplo:

- Objetos pequeños con un sonido determinado en su nombre que se encuentran en la casa (para trabajar en pre-lectura y pre-escritura).
- Libros que traen a menudo para compartirlos con los compañeros/as.
- Materiales relacionados con el tema que se trabaja en el área de descubierta del entorno: elementos del mar que encontramos en la playa como conchas, cangrejos. Elementos del bosque como piñas, hojas diferentes, semillas, plumas, etc.<sup>67</sup>

Para construir un Museo en el aula, se recomienda utilizar una estantería, en donde se pueda clasificar el material por temas que se exponen durante un tiempo determinado. En la pared se colocarán carteles, pósters y fotos sobre el tema.

---

<sup>67</sup> S/A. LOS RINCONES. 1999. Rausti@pie.xtec.es/Racons.

## CAPITULO IV

### 7. 4. El Juego

#### 7. 4.1 Conceptualizaciones

El juego es la actividad motriz, impulsada por el deseo del niño o del adulto, de abandonar el mundo real y aún desprenderse de sí mismos, para activar sus capacidades cognitivas, emocionales y motrices, produciendo un profundo goce sensorial.

En el niño, se afirma su yo, realza su personalidad, le dota de nuevos valores y lo motiva a madurar, gracias a que se convierte en un repaso continuo de la vida adulta.

Algunos autores describen al juego así:

Claparede

“El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida, es la atmósfera en la que el ser psicológico respira y puede actuar.”<sup>68</sup>

Jean Piaget

“El juego es la simple asimilación funcional o reproductiva, es la utilización de las cosas para una actividad que tiene su fin en sí misma, asta la interiorización de los esquemas vividos y surja una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones”.<sup>69</sup>

Arnulf Russel

El mundo de los juegos tiene gran amplitud, es un proceso tan extraordinariamente lleno de vida y rico en formas, que rebela y forma la personalidad infantil, su motivación está en la actividad desarrollada, no en un objeto exterior a ella<sup>70</sup>.

Jean Chateau

El juego es la actividad motriz, en que se abandona el mundo real y aún se desprende de sí mismo, ante un mundo imaginario donde el niño ejerce su soberanía. Tiene el propósito de afirmar el yo, realzar la personalidad del niño y prepararlo para la vida adulta.

K. Groos

El juego es un pre-ejercicio de los instintos esenciales<sup>71</sup>

---

<sup>68</sup> CLAPAREDE, *psychologie de l'enfant*, t. I, p. 179

<sup>69</sup> PIAGET, Jean, “La formación del símbolo en el niño, Ed. Cfe. México – 2000, p. 123

<sup>70</sup> RUSSEL, Arnulf. “El juego de los niños”; Ed. Herder, Barcelona 1970, p. 14 – 24.

<sup>71</sup> *Idem.* p. 126

## 7.4.2 Características del Juego

- Posee un carácter adaptativo, le entrena al niño en el área motriz, beneficiando su desarrollo, o se despliega con fines de aprendizaje social.
- Establece jerarquías entre hermanos y hermanas de una misma camada
- Contribuye al bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social.
- Ayuda a desfogar tensiones emocionales.
- Permite a los niños construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.
- Es una herramienta para la adquisición de conocimientos, así el niño se da cuenta de las leyes físicas y la asimilación de comportamientos socialmente establecidos.
- Involucra la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación.
- Es necesario para la creación de autopistas neuronales, especialmente en los cinco primeros años de vida.<sup>72</sup>

## 7.4.3 Tipos de Juegos

### 7.4.3.1 Tipos de juegos según Jean Piaget

Para Jean Piaget, la actividad lúdica avanza conforme el desarrollo del área cognoscitiva,

El juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de ahí un sentimiento de virtuosidad o potencia.

#### El juego

El juego para Jean Piaget es esencialmente asimilación que prima sobre la acomodación. Es simple asimilación funcional o reproductiva.

Empieza por confundirse con el conjunto de las conductas sensorio-motoras, en comportamientos que se reproducen por placer funcional, se diferencia de las conductas de adaptación por la interiorización de los esquemas; se orienta a la asimilación contraria al pensamiento objetivo, el cual está al servicio de las exigencias del medio exterior.

---

<sup>72</sup> CONFER. GARVEY, C. "*El juego Infantil*", Ed. Morata S:A:, Madrid 1985. pág 14, 15

De esta manera, “no se puede considerar juego a las adaptaciones reflejas como la succión que termina en ejercicios vacuos ya que prolongan el placer de la succión y consolidan el funcionamiento del montaje hereditario.”<sup>73</sup>

El juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones.

Cuando el niño comienza a representar como copia inherente al símbolo como “significante” prolonga la imitación, las significaciones como significados que oscilan entre la adaptación adecuada igual al de la inteligencia.

Finalmente con la socialización del niño/a, el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo construcciones espontáneas, pero que imitan lo real; bajo estas dos formas de símbolo de asimilación individual cede el paso a la regla colectiva, al símbolo representativo u objetivo.

El juego evoluciona junto con la imitación y la representación que puede ser asimilativa y acomodativa, se establece como el signo conceptual pero no se confunde con él.

### **Etapas del Juego**

Los comienzos del juego se manifiestan cuando aparecen las primeras imitaciones del niño o la niña, entre el IV y VI estadio de la etapa sensoriomotriz.

En este caso la asimilación puede intervenir en un montaje hereditario o sobrepasar el montaje, dado la escasez de elementos conductuales adquiridos.

En el segundo estadio, en cambio el juego forma parte de las conductas adaptativas, por ejemplo el juego de la voz, los movimientos de la cabeza y de las manos acompañadas de sonrisas y señales de gusto, en sí, las reacciones circulares primarias son lúdicas.

El niño mira por mirar, manipula por manipular, balancea manos y brazos.<sup>74</sup> Después de poner gran atención y un real esfuerzo de acomodación, el niño reproduce determinadas conductas por placer con una mínima de sonrisa o de risa, sin la búsqueda de resultados, característica de las reacciones circulares, pasa de ser adaptación para ser asimilación por placer.

En el III estadio se presentan las reacciones circulares secundarias, el juego aparece de igual forma que en el anterior estadio, pero ya no con el propio cuerpo sino haciendo uso de objetos. El placer se agrega con una intencionalidad creciente.

Cuando la acción sobre las cosas es comprendida por el niño, se transforma en juego y de esta manera: aprende a balancear lo objetos suspendidos en la cuna.

---

<sup>73</sup> PIAGET, Jean.Op.Cit. pg. 126.

<sup>74</sup> PIAGET, Jean.Op.Cit. pg. 127

En el IV estadio, cuando el niño aprende a coordinar los esquemas secundarios, aparecen dos características del juego:

- la aplicación de los esquemas conocidos a situaciones nuevas, se ejecutan por asimilación para alcanzar un fin determinado.
- La movilidad de los esquemas permite la formación de combinaciones lúdicas.

Los esquemas se repiten constantemente, lo cual prepara la sucesión del juego simbólico: el niño finge dormir y actúa como si lo estuviera haciendo. El niño se limita a aplicar sus gestos ordinarios a la propia almohada.

En el V estadio se ejecutan las reacciones circulares terciarias o experiencias para ver. . El niño se divierte en combinar gestos que no tienen relación entre sí con gestos habituales para hacer juegos de combinaciones motoras.

En el VI estadio como en el quinto aparecen los primeros símbolos lúdicos, con la imitación diferida y representativa.

La imitación surge después de la desaparición del modelo nuevo, el juego simbólico representa una situación sin relación directa con el objeto que le sirve de pretexto, ya que este sirve para evocar la cosa ausente.

Además el niño observa las conductas para luego imitarlas. “Imita sus propios gestos de comienzo de sueño, o de las acciones de lavarse, comer, imita aparentemente ya que el objeto presente es asimilado al objeto habitual de los gestos imitados.”<sup>75</sup>

El niño no siente la necesidad de arrugar la nariz para sonarse en la mejilla de su mamá, tocarse los cabellos para golpear el agua, mirar bajo una cáscara de naranja para moverla.

### **Clasificación de los Juegos**

Después que el niño ha pasado el nivel pre-verbal, el juego sigue su desarrollo, en el nivel del pensamiento verbal intuitivo (2 a 7 años), después de la inteligencia operatoria concreta (7 – 11 años) y abstracta (después de los 11 años).

Los juegos a partir de esta etapa pasan por tres momentos importantes del desarrollo cognoscitivo como son: la clasificación, el descubrimiento de las leyes y relaciones y la noción causal.

Así encontramos tres grupos caracterizan la evolución de los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla.

### **Juego de Ejercicio**

Este tipo de juego, no supone una técnica particular, por el contrario, surgen en cualquier lugar y momento, cuando el niño o la niña repiten una acción

---

<sup>75</sup> Idem Pg. 127

aprendida con anterioridad sin modificar su estructura original, por el placer de repetirla.

El juego de ejercicio aparece entre el segundo y quinto estadio del desarrollo pre- verbal, en oposición al estadio sexto que es donde empieza el juego simbólico.

Este juego es el primero en aparecer, se diferencia de los ejercicios sensoriomotores en que los esquemas de este último son de orden reflejo y no utiliza una estructura representativa.

### **El juego de ejercicio se divide en algunas clases:**

- **Los juego de simple ejercicio.**- se limitan a producir una conducta ordinaria, adaptada a un fin utilitario que el niño la ha tomado de su contexto para reproducirla por placer. Aparecen en los estadios II a V de la etapa sensoriomotriz, excepto en los rituales de imitación lúdica y reaparecen a lo largo de la infancia.

Ejm: lanzar, tirar, llenar, vaciar, dividir un todo y reconstruirlo, etc.

En los casos más simples de lanzar o tirar, se trata de esquemas sensoriomotores de reacciones circulares terciarias o “experiencias para ver”; En el caso de dividir un todo y reconstruirlo, se utiliza la inteligencia práctica e intuitiva.

Difieren de los otros juegos en que su objetivo es la función

- **Combinaciones sin Objeto.**- en esta clase de juego, el niño/a construye nuevas combinaciones de manera lúdica sin un fin previo, característico de la primera clase, suelen reproducirse cuando el niño/a tiene contacto con material nuevo, destinado al juego como: bolitas, cuñas o juguetes de construcción como: juegos educativos de superficies, volúmenes, bloques.

Pueden conformar combinaciones con cualquier objeto que esté presente.

Ejemplos:

- Alinear boliches de dos en dos y luego hace una fila perpendicular a otra.
- Meter bolas en una caja.

- **Combinaciones con una finalidad.**- esta clase de juego presenta desde un principio un objetivo lúdico.<sup>76</sup>

Ejemplos:

- Divertirse saltando de arriba abajo una escalera
- Saltar del suelo al banco con una distancia cada vez mayor.
- Ordenan bloques o superficie de bolas.

---

<sup>76</sup> PIAGET, Jean.Op.Cit. pg. 162.

## **Juego de Símbolo**

Los niños a menudo toman un objeto para representar una conducta que ha llamado su atención, por ejemplo: una niña toma una hoja verde y hace como si estuviera comiendo espinacas.

Este esbozo sensoriomotor de la acción de comer, posee una evocación simbólica que caracteriza a una estructura distinta de la imagen representativa adaptativa.

“La imaginación simbólica constituye el elemento o la forma de juego, y no su contenido... el símbolo le aporta los medios de asimilar lo real a sus deseos o a sus intereses”<sup>77</sup>

La evocación simbólica procede de la asimilación deformante del niño/a; deformante en el sentido de que el niño utiliza un objeto de la realidad, para representar uno imaginario de manera subjetiva.

Requiere de pensamiento y estructura representativa, especialmente lúdica, debido a que el símbolo es la representación ficticia de un objeto ausente.

Por ejemplo: un niño mueve una caja de cartón imaginando que es un automóvil.

Se manifiesta en el curso del segundo año de vida del ser humano, es constituido en actos o en movimientos desprovistos de representación, las situaciones imitadas son extraídas del contexto y reproducidas por juego.

Cuando el símbolo aparece en el ejercicio sensoriomotor, no lo suprime sino que se subordina a él. La mayoría de juegos simbólicos, excepto las construcciones imaginarias, ponen en acción movimientos y actos complejos.

A medida que crece el niño, el juego simbólico se aparta del juego de ejercicio por la compensación, la realización de deseos, la liquidación de conflictos, etc. Introducen al niño/a a la realidad, prolongando el placer de ser causa inherente al ejercicio sensoriomotor.

El simbolismo surge de las conductas individuales, las cuales ayudan a que se interiorice la imitación de diferentes categorías (cosas, personas), el simbolismo de varios no transforma la estructura de los primeros símbolos.

Sin duda cuando verdaderos papeles son organizados en común por los grandes, como en las escenas que representan la vida son perfeccionamientos del simbolismo. En relación con los símbolos groseros y globales con que se contentan los niños.

El símbolo lúdico se va transformando en representación adaptada, los símbolos colectivos, llevados a la categoría de papeles en una comedia,

---

<sup>77</sup> Idem Pg. 165-166.

constituye un caso particular de juegos de creación, se desarrollan en dirección de la actividad constructiva.

Según la estructura de los símbolos se clasifican en:

- **Esquema simbólico.**- es la forma más primitiva del símbolo lúdico ya que se vale de un esquema atribuido a la conducta propia; consiste en reproducir una acción propia, de manera ficticia, señala el paso entre el ejercicio sensorio motor y el simbolismo.

Del juego de ejercicio conserva el placer funcional y del juego simbólico presenta la capacidad de evocar una conducta en ausencia del objeto habitual.

El niño se repite acciones sin atribuírsela a otros ni asimilar los objetos entre sí, esto le permite asimilar el mundo exterior al Yo.

La asimilación funcional del juego representativo es reforzada por la asimilación representativa del juego simbólico.

Ejem: hacer como que se durmiera, se meciera sobre un plancha, comiera, llevara y trajera, etc.

- **Juegos de observación.**- consiste en representar la acción aprendida a otras personas, separando el símbolo del ejercicio sensorio-motor, y lo proyecta como representación independiente.

**Ejm:** Frota el piso con una colcha y luego usa una tapa de cartón, dice: el suelo está sucio.<sup>78</sup>

- **Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.**- después que el niño a constituido un esquema simbólico y lo reproduce, pasa a un momento en que se atribuye a otro y a las cosas el esquema que se le ha hecho familiar, por medio de la correspondencia entre otros, usando el mecanismo de imitación como generalizaciones de las conductas aprendidas.

Ejm: después de haber hecho como si se duerme, les hace dormir meciéndolos a su oso o a su perro.

En el lapso de los 4 a 7 años el juego manifiesta tres características:

- Primero.- está dentro de las construcciones lúdicas por oposición a la incoherencia de las combinaciones simbólicas. El niño/a manifiesta una secuencia de ideas en el curso del diálogo conforme el relato espontáneo que constituye el juego, especialmente con los juegos de papeles.
- Segundo.- es la preocupación creciente por la veracidad de la imitación, aún por la exactitud de las construcciones que acompañan al juego.  
Ejm: casas, corrales, cocinas, dibujos y modelos.

---

<sup>78</sup> PIAGET, Jean.Op.Cit. p. 170.



- Tercero.- comienzo del simbolismo colectivo, con adecuación y diferenciación de los papeles. En los estadios precedentes, el niño gusta compartir con dos o más niños, si los jugadores comparten las ideas y se prestan para la representación.  
A partir de los cuatro años, los papeles se diferencian y se hacen complementarios. Supone el progreso en la dirección del orden y la coherencia, el niño/a pasa de su egocentrismo a la reciprocidad, gracias la coordinación de las relaciones interindividuales.

### **Juego de Reglas**

A los juegos simbólicos se superpone una tercera categoría, los juegos de regla que a diferencia del símbolo, implican relaciones sociales e interindividuales.

Se constituye durante el segundo estadio (de los 4 a 7 años), subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez), es la actividad lúdica del ser socializado.

Posee un sentido de regularidad que a veces es impuesto por el grupo. La violación a una regla significa una falta.

El juego de regla puede presentar un contenido de los juegos precedentes sensorio-simbólicos.

A los tres años un niño con bolitas representa huevos, luego repasa a tirarlos de una misma distancia a un hoyo llegando a regularidades espontáneas.

La regla posee también una idea de regularidad y supone la participación de dos individuos como mínimo.

Existen dos tipos de reglas: las espontáneas y las transmitidas por juegos tradicionales.

- *Los juegos de reglas espontáneas* causan mayor interés en el niño, provienen de la socialización de los juegos de ejercicio o simbólico con niños de la misma edad o diferentes.
- *Los juegos de reglas institucionales* suponen una jerarquía entre los menores y mayores, además la imitación del ser mayor por su prestigio.<sup>79</sup>

#### **7.4.3.1 Tipos de juego según Arnulf Rüssel**

##### **Juego Configurativo**

Son actividades espontáneas que el niño realiza con el fin de satisfacerse, predomina el carácter de juego, su objetivo es observar la conducta y la vivencia.

---

<sup>79</sup> PIAGET, Jean.Op.Cit. pg. 197.

Entre estos están:

- El Garabateo
- Dibujo Libre
- Construcción y colocación
- Ornamentación
- Mosaico y
- Modelado.

El juego consiste en colocar disposiciones diversas de las piezas, sin un significado concreto, el niño se divierte, renueva constantemente las piezas, produce un sentido de estética que capta su atención y lo motiva a continuar con gran entrega.

En el juego se toma en cuenta que el mosaico, modelado o construcción es de fácil movilidad y se pueden usar de continuo, no así el dibujo en el papel, pues no se puede introducir modificaciones, simplemente se vuelve a empezar, por lo cual no pertenece al área de de expresión gráfica.

### **Juegos de Entrega**

Posee un carácter de tranquilidad, es más íntimo, el niño se afirma en su modo de ser infantil ya que le conduce a formas más afectivas de entregarse al objeto, se manifiesta en extrema movilidad.

El proceso del juego permanece fijo en sí mismo.

Entre estos están:

- Juegos con pelota
- Marcha
- Chapoteo

Ayuda a obtener la noción de ritmo en el niño por la repetición de los movimientos, cualquiera que fueren y la noción de intensidad por la fuerza que estos requieren.

Adquiere también la noción espacial de los objetos, ya que lo ubica en diferentes posiciones y descubre su estabilidad.

### **Juego de Representación de Personajes**

Este juego es una experiencia llena de resonancias afectivas, ya que revela la inocencia y falta de realismo en el niño, cuando imita un personaje que ha llamado su atención, demuestra también la adhesión del pequeño, hacia las cosas que son secundarias para el adulto, por ejemplo: si una niña está encariñada con su papel de madre, usará cualquier objeto que le sirva para llevarlo en sus brazos, mecerlo, acostarlo o pasearlo.

interviene la fantasía asta el grado de alucinar el fenómeno observado, entre este tipo de juegos se encuentran:

- Viajar en un bastón o taburete
- Juego de la mamá y bebé no solamente con muñecas, sino con un palo o un objeto ovalado.

Se distingue el juego de la realidad, por la diferencia existente entre la forma del modelo adoptado por los niños, y lo que es en la vida real, de lo cual los adultos están concientes.

El niño asocia la vivencia de las cosas, con lo que puede hacerse con ellas o la función que desempeñan, las cualidades esenciales que el niño reconoce de un objeto no son las mismas del adulto, el ve lo interesante para el juego, prescindiendo de lo restante.

### **Juegos regulados**

Este juego presupone un establecimiento y control de reglas que guíen el desenvolvimiento de los participantes, como condición necesaria para el juego, sin embargo, esta presente una regla general, la del juego que no es enserio y por esta razón permanece abierto a la acción de la casualidad, de la suerte o de lo imprevisto.

Entre estos, se encuentran:

- Juegos de habilidad o fuerza
- Juegos de Competiciones deportivas
- Juegos de paciencia o azar
- Juegos de competiciones de ingenio
- Juegos de sociedad

La mayoría de participantes de este tipo de juegos son adultos, ya que el niño puede desarrollar el juego sin atenerse a reglas, así posee una independencia de la personalidad infantil, pero eso no significa que el niño no sea accesible a ellas, pues su misma vida y su actuar es una ordenación regulada y se impone en su conducta, sobre sus deseos o apetencias.

Cuando intervienen varios individuos, la regla se convierte en deber y en consecuencia se manifiesta en obediencia.<sup>80</sup>

#### **7. 4.3.3 El Juego Didáctico**

El juego didáctico produce la participación de los estudiantes en la enseñanza, con el objetivo de guiarlos hacia una conducta correcta, estimular la disciplina en la toma de decisiones y autodeterminación.

Contribuye a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, motiva al entrenamiento de los alumnos para dar soluciones a diversas problemáticas, otorga al docente una forma de trabajo, llena de procedimientos que incentivan el accionar de los estudiantes.

El juego como una actividad que produce placer, desarrolla la personalidad del hombre y en particular su capacidad de ingenio.

En medio de la enseñanza, posee un carácter didáctico, “cumple con los

---

<sup>80</sup> CONFER. RUSSEL, Arnulf. “*El juego de los niños*”; Ed. Herder, Barcelona 1970, p. 126-147

elementos intelectuales, prácticos, comunicativos, valorativos de manera lúdica”<sup>81</sup>.

Cuando este influye directamente en los componentes estructurales del niño/a : intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes, aumenta sus habilidades.

Así por ejemplo:

Los juegos intelectuales fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos y el potencial creador, etc.

Los juegos motrices-conductuales desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En los juegos afectivo-emocionales se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc<sup>82</sup>.

En el juego didáctico, a más de incrementar el interés y la curiosidad del niño/a, se debe introducir elementos técnico-constructivos como la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados.

La capacidad de ingenio como elemento básico en la personalidad del individuo, le permite aceptar los retos en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Es recomendable hacer uso de los juegos como un método que media el aprendizaje, esencialmente los temas difíciles de entender para el alumno o que siempre han causado conflictos en su aprendizaje.

No es bueno hacer uso excesivo del juego en la práctica educativa, ya que puede retardar el proceso de aprendizaje, en vez de aligerarlo.

La construcción de un juego didáctico debe establecerse a través de algunas reglas de diseño, de manera que se procure un proceso efectivo de práctica educativa.

Los juegos didácticos deben estar relacionados con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza, además adecuarse a las técnicas de evaluación y organización escolar.

Para el diseño o creación de los juegos didácticos, se debe tener presente las características psicológicas del grupo clase, de manera que permita llegar al

---

<sup>81</sup> LEON R. Manuela. “Los Juegos Métodos Creativos de enseñanza” .1997.  
[www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/.shtml](http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/.shtml). p.4

<sup>82</sup> Idem. p.6

objetivo fundamental de un aprendizaje dinámico y el desarrollo de habilidades en contenidos específicos de las diferentes asignaturas.

Permiten perfeccionar capacidades en los estudiantes, tomar decisiones y el desarrollo de la capacidad de análisis, en los lapsos de tiempo de juego, en condiciones cambiantes. Con los hábitos y habilidades fomentados se puede evaluar la información y tomar decisiones colectivas.<sup>83</sup>

Algunas características a tomarse en cuenta en la implementación de los juegos en el ambiente escolar, son las siguientes:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
  - Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
  - Influencia educativa.
  - Correspondencia con la edad del alumno.
  - Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
  - Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
  - Accesibilidad.<sup>84</sup>
- Se debe tener presente la intervención del niño, el tiempo que dura, los límites que conserven y mantengan la estabilidad del juego.

#### **7. 4.3.3 .1 Objetivos de los Juegos Didácticos**

- Uno de los principales objetivos de los juegos didácticos es enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que surge continuamente en el ámbito social educativo.
- Proporcionar verdaderas experiencias de trabajo colectivo como el compartir, construir, etc. A la vez que se analiza el trabajo de los estudiantes.
- Mediar los conocimientos teórico prácticos de las diferentes asignaturas en forma divertida, provocando satisfacción en el estudiante.
- Adiestrar a los estudiantes en el enfrentamiento y solución de problemas sociales, económicos y culturales.

#### **7. 4.3.3.2 Características de los Juegos Didácticos:**

- Despiertan el interés por las materias y aún por aquellas que el estudiante

---

<sup>83</sup> LEON R. Manuela . Op. Cit. p.8.

<sup>84</sup> Idem. p.9.

las considera difíciles de entender.

- Permite que los estudiantes tomen decisiones para dar solución rápida a los problemas.
- Capacitan al estudiante para trabajar en grupo de manera comunicativa, en la colaboración del cumplimiento de las tareas.
- Media la aplicación de los conocimientos de las diferentes materias.
- Constituye un instrumento que se utiliza para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.<sup>85</sup>
- Se convierten en verdaderas actividades pedagógicas estimulantes con un límite de tiempo y variantes.
- Permiten la socialización e integración del estudiante a la escuela.
- Le da un nuevo papel al profesor: de motivador, impulsador y coordinador de las actividades del alumno y rompe su esquema autoritario e informador.

### **7. 4.3.3 .3 Pasos del Juego Didáctico**

#### Introducción

La Introducción de los juegos puede consistir en convenios, acuerdos que permitan el establecimiento de normas o tipos de juegos.

#### Desarrollo

Consiste en el desenvolvimiento del alumno en medio del juego, conforme a las reglas establecidas y con la dirección del maestro/a.

#### Culminación

En este período el jugador ha alcanzado la meta del juego, acumulando la mayor cantidad de puntos que consiste en el mejor dominio de contenidos y habilidades.

### **Los Materiales**

Los juguetes didácticos son el instrumento que media el proceso de aprendizaje y facilita el cumplimiento de los objetivos, a través de estos materiales el niño se auto disciplina, desarrolla sus capacidades y valores.

Estas son algunas de las características que pueden reunir:

- Adecuados a la edad del niño y la niña.

---

<sup>85</sup> LEON R. Manuela . Op. Cit. p.10.

- De fácil acceso para los distintos niveles socio-económicos.
- Actualizados.
- Pueden ser envases de deshechos, piezas de juguetes desgastados o dañados para formar uno nuevo.
- Se puede incentivar a introducir variaciones a un juguete conocido.
- Partir de la planificación didáctica de un contenido o tema.
- Simular objetos reales.
- Invertir la posición de las piezas, partes y mecanismos.
- Combinar dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.
- Garantizar el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.
- Tener estética, seguridad, normalización y transportabilidad.
- Basados en la modelación o representación de una situación.
- Ayuden a superar diferencias de formación.
- Provocar sorpresa y diversión.<sup>86</sup>

#### **7. 4.3.3.4 Principios Básicos para la Aplicación de los Juegos Didácticos**

##### **Participación**

Es uno de los principios fundamentales del juego, ya que sin participantes, no existe el juego. Manifiesta el carácter, la fuerza, la destreza del jugador que en este caso es el estudiante

Conforme a los estudios realizados por algunos científicos existen algunas necesidades básicas que en el ser humano que siempre está buscando satisfacer, una de estas es la participación, esto le hace sentirse un sujeto independiente de un grupo al que pertenece, con individualidad y no aceptar la dependencia o aceptación de valores ajenos a él.

En el ámbito educativo no participar significa aceptar el modelo autoritario, verbalista del profesor/a. En la participación al juego se implanta un contexto especial y específico.

##### **Dinamismo**

Demuestra la influencia del tiempo en la actividad, alerta a los niños sobre el límite de tiempo de juego entre el principio y el final del mismo, por lo tanto la actividad toma un matiz de movimiento, desarrollo, interacción en el proceso pedagógico.

---

<sup>86</sup> LEON R. Manuela . Op. Cit. p.10.

### **Entretenimiento**

Son los aspectos atractivos e interesantes que posee la actividad lúdica, estas estimulan la emotividad del estudiante y le animan a participar en el juego.

El entretenimiento influye directamente sobre el grado de atención que el alumno pone en los aspectos didácticos, no le deja un momento sin hacer nada o con actividades de memorización repetitiva. Por el contrario mantiene en medio de las actividades la novedad, la singularidad y la sorpresa.

### **Desempeño de roles**

Los juegos hacen que el alumno/a tome un papel con responsabilidad, este puede ser de coordinador, director, colaborador, etc. En la mayoría de los casos, el alumno toma este papel por imitación o improvisación.

### **Competencia**

Advierte que todo juego debe tener resultados concretos provenientes de un tipo fundamental de motivación, esto permite saber la clase de motivación que sostiene un juego.

El principio es fundamental para que exista el dinamismo de la actividad independiente del alumno y la alumna. Además produce la participación del estudiante, su entrega física, intelectual y emocional.<sup>87</sup>

### **Clasificación de los Juegos Didácticos**

Se considera las siguientes clases:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

Para elegir la clase de juego, se deben analizar los contenidos y objetivos de la enseñanza, de manera que sean congruentes

Mientras más se conozca la manera de llevar a cabo un juego didáctico, produce un mayor impacto en los alumnos y se mantiene una dinámica más atractiva.

Se los aplica, antes, durante o después de una clase, en horarios curriculares o extra curriculares, conforme a los logros que se pretenda alcanzar y el contenido de la asignatura en que se utilice.

Es importante premiar el grupo ganador el al jugador destacado, para motivar la participación en los próximos juegos.<sup>88</sup>

### **Procedimiento Metodológico**

#### **Motivación inicial.**

#### **Ejecución:**

---

<sup>87</sup> LEON R. Manuela . Op. Cit. p.12

<sup>88</sup> LEON R. Manuela . Op. Cit. p.13.



- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

**Reforzamiento:**

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

**Vinculación con la vida:**

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

**Sistematización y Generalización:**

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Qué aprendimos?<sup>89</sup>

## CAPITULO V

### 7.5. Producto Educativo

#### 7.5.1 Descripción del Producto Educativo

El producto educativo que se realizará es un Guía de estrategias lúdicas para ser usadas por el docente. Dicha guía comprende las siguientes partes:

**Primera parte**

- Presentación.- que incluye una pequeña introducción a la Guía
- Objetivos.- se escribirán los objetivos a los que pretende llegar este producto educativo .
- Estructura .- en un breve resumen se escribirá el contenido de la Guía por sus partes.

---

<sup>89</sup> Idem p. 14.

- Orientaciones para el uso de la Guía.- aquí se detallará la manera de uso del producto para que sirva de apoyo al profesor.
- Fundamento Teórico.- Incluye un acercamiento a la teoría de David Ausubel, fundamentos lúdicos y una introducción explicatorio de lo que es el producto educativo.

### **Segunda Parte**

Se realizará la descripción de algunas estrategias lúdicas en 25 fichas, con actividades específicas en el área de Mundo Social, Cultural y Natural, enriqueciendo el área cognitiva, motriz, afectiva y de lenguaje en el niño preescolar.

Las estrategias presentarán:

- Introducción al tema
- Tema
- Síntesis de la estrategia
- Contenido
- Objetivos
- Destrezas a desarrollarse
- Ejes Transversales
- Actividades
- Recursos y
- Evaluación.

### **7.5.2 Objetivos**

#### **Objetivos Generales**

- Proporcionar un instrumento de apoyo al maestro(a) para la elaboración de un Programa Curricular Institucional, abierto y flexible a las demandas del medio exterior, con nuevas alternativas de enseñanza aprendizaje, para mejorar la calidad de la enseñanza.
- Dar un nuevo enfoque a la materia de Entorno Inmediato, con actividades que propongan experiencias vivenciales y significativas para formarse ideas correctas sobre el medio ambiente y algunos fenómenos naturales.
- Salir de la rutina que produce el impartir la enseñanza de contenidos repetitivos, sin mayor fundamento ni utilidad para los niños en la etapa de la

edad preescolar, en el área de Entorno Inmediato para motivar el ambiente de clase.

- Solventar algunas necesidades que presentan los niños preescolares, para asimilar y comprender los conceptos, especialmente en el conocimiento de su Entorno Social, Cultural y Natural, dando actividades lúdicas, recreativas y divertidas para el desenvolvimiento de las tareas de clase.
- Cambiar los contenidos rutinarios del Área de Entorno Social y Cultural, por contenidos atractivos, que despierten el interés y curiosidad en el niño, para motivar el aprendizaje de esta área.

### **Objetivos Específicos**

- Introducir al niño en su mundo socio-cultural, por medio de juegos libres y recreativos dándole la oportunidad de comunicarse y tener confianza en sus cercanos.
- Incentivar el conocimiento y aprecio de su propia cultura, por medio de actividades lúdico representativas y experimentar los ambientes diferentes de su entorno, para fortalecer la identidad.
- Preparar al niño en el uso correcto de un lenguaje fluido y con expresividad, a través de actividades lúdicas, grupales y de expresión creativa, para motivar su espontaneidad.
- Mejorar las normas de convivencia en relación con sus compañeros y maestra/o, a través de actividades lúdicas grupales, para mejorar la integración del niño a la escuela.
- Prestar servicio a la comunidad en diferentes ámbitos, integrando en su entorno a personas con alguna discapacidad o a los ancianos, para reconocer el valor y la utilidad que estas personas poseen.
- Practicar normas de conservación del medio ambiente a través de actividades que incentiven el cuidado por los recursos naturales y el reciclaje de los objetos para prevenir la destrucción del Planeta.

### **7.5.3 Fundamentos Didácticos**

Conforme a la propuesta del Pedagogo y Científico David Ausubel, el aprendizaje posee significatividad, cuando el niño y la niña intervienen en la construcción de sus propios esquemas cognitivos.

Entendiendo que un esquema cognitivo es el conjunto de ideas y conocimientos que el individuo posee sobre un campo de conocimiento y su organización.

Ausubel propuso que el aprendizaje Significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento, mediante la relación, en forma sustantiva entre el nuevo material de información y la estructura cognitiva previa del alumno.

La relación se construye en una interacción constante con agentes y modelos culturales, además interviene el área afectiva en tanto que el alumno aprende aquello que se le presenta, porque lo considera valioso.

Se reconocen distintos tipos de aprendizaje significativo, además algunos factores que influyen en su desenvolvimiento eficaz.

A la edad de 4 a 5 años, se manifiesta el *aprendizaje de representaciones*, es el aprendizaje más básico y elemental, de este dependen los demás aprendizajes. Consiste en hacer significados de un solo símbolo, generalmente se usan las palabras, o lo que estas representan.

Las palabras representan: objetos, acontecimientos, situaciones o conceptos unitarios.

En este proceso las palabras nuevas vienen a representar los objetos o ideas correspondientes a que se refieren, produciendo el mismo significado o contenido cognoscitivo de su referente.

El niño(a) oye el sonido del objeto que está percibiendo con un significado equivalente al objeto, además se le muestra que una imagen del objeto tiene el mismo significado.

Algunos factores que permiten el desenvolvimiento del aprendizaje significativo son: el significado lógico y psicológico, el material significativo y la asimilación de conocimientos.

El significado lógico.- es el que muestra el material de aprendizaje, satisface los requisitos generales y no idiosincrásicos del significado potencial

**El significado psicológico.-** es el significado real o fenomenológico, es producto de un proceso de aprendizaje significativo, surge cuando el significado potencial se convierte en un contenido cognoscitivo nuevo

**La asimilación.-** es el resultado de la interacción entre el nuevo material de información y la estructura cognitiva. “Los conceptos amplios, bien establecidos sirven de anclaje para las nuevas ideas, posibilitan su retención”<sup>90</sup>.

**El material significativo.-** “no debe ser arbitrario ni vago, satisfaciendo la información necesaria y establecida que se relacione de manera intencionada y sustancial, con las ideas pertinentes que se encuentren en la estructura cognitiva.”<sup>91</sup>

Con este fundamento teórico, para la elaboración de las estrategias, se ha investigado los intereses que presenta el niño y de la niña en el área de Entorno Social y Cultural, en la etapa de los cuatro a cinco años, que son el principio de las operaciones concretas.

Desarrollando actividades que acrecienten su conocimiento sobre el medio ambiente de manera significativa, haciendo uso de juegos como la metodología más importante, que enrola al alumno en el aprendizaje y lo lleva a descubrir nuevas maneras de comportarse y relacionarse con sus compañeros, sacándolo de su egocentrismo.

En cada actividad, los niños/as serán los promotores y constructores de sus propios aprendizajes, en una interacción constante con las diferentes personas que forman parte de su comunidad, empezando desde las más cercanas a él como su familia o sus compañeros; hacia las más lejanas como las personas del barrio.

Para esta guía, se ha tomado en cuenta los lineamientos principales de la Reforma Curricular del Ecuador y se han tomado como referencia otros libros de juegos y actividades didácticas para niños como el Proyecto Spectrum de H. Gardner y Feldman, quienes a través de su libro, ofrecen un enfoque alternativo del currículum y la evaluación de la educación infantil, subrayan la importancia de la observación directa y minuciosa como el descubrimiento de

---

<sup>90</sup> AUSUBEL, David. Psicología Educativa. Op. Cit. p. 116

<sup>91</sup> AUSUBEL, David. Psicología Educativa. Op. Cit. p. 80-84.

los puntos fuertes en los que se destaca cada estudiante, para formar un programa educativo individualizado.

Se presenta un resumen de la Teoría de los Juegos de Jean Piaget, quien afirma que a la edad de 4 a 5 años, en el niño/a se desarrolla el juego simbólico:

Los niños a menudo toman un objeto para representar una conducta que ha llamado su atención, por ejemplo: una niña toma una hoja verde y hace como si estuviera comiendo espinacas.

Este esbozo sensoriomotor de la acción de comer, posee una evocación simbólica que caracteriza a una estructura distinta de la imagen representativa adaptativa.<sup>92</sup>

Cada estrategia está diseñada, con el uso de diferentes metodologías como: los rincones, los talleres creativos, las salidas de campo y las visitas pedagógicas.

Los rincones.- son una forma de organizar las actividades usando el espacio del aula para dividirlos en áreas de trabajo, esto ofrece a los niños una variedad de posibles actividades.

Todo niño pequeño tiene la necesidad de vivenciar las actividades necesarias para su adaptación al medio, al cuál le corresponde integrarse de adulto.

Sus principios básicos son:

- ❑ Construir la solidaridad e integración a través de los juegos.
- ❑ Facilitar la educación de los párvulos en la no discriminación sexista.
- ❑ Permitir la adquisición de un número mínimo de conocimientos indispensables.

Este método, se introduce en el currículum abierto en el que se enfatiza la autonomía del niño y de la niña, dando las mismas oportunidades de construir los modelos mentales del mundo.

Los Talleres Creativos.- el desarrollo de actividades por talleres, supone un aprendizaje socializado, en el que un grupo de niños, de acuerdo a sus intereses y necesidades, escoge un espacio, donde se presentan materiales que lo encaminan al desarrollo de habilidades y destrezas de un área específica.

---

<sup>92</sup> PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. Ed. cfe. Mexico-1959. pg. 155,156.

Los docentes y las docentes deben conocer el modo en que el niño(a) se relaciona con el ambiente, para ayudarlo a construir su pensamiento.

Las salidas de campo.- es una actividad importante, ya que muchos contextos no pueden ser reproducidos dentro de la sala, conservando su complejidad y singularidad. Permite mirar con mayor atención lo cotidiano.

Es importante que el maestro visite el lugar antes de la salida, busque información, converse con el guía, para seleccionar los aspectos en que se centrará el trabajo y planificar actividades adecuadas a las características del espacio e informaciones que les proporcione.

## **Recomendación de Uso**

Este Producto Educativo esta previsto para ser utilizado por maestros y maestras de nivel preescolar, dando una propuesta enseñanza basada en el Aprendizaje Significativo para estimular el desarrollo del área de Entorno Social y Cultural, a través de juegos y actividades compartidas entre niños(as), maestros(as) y los miembros de la Comunidad Educativa.

Conociendo que los niños(as) de nivel preescolar, se relacionan muy poco con sus compañeros y maestra(o), esta guía favorecerá el desarrollo de su expresividad al acercar al niño a un contacto directo con su entorno social y cultural, impulsando el trabajo en equipo, a través de juegos grupales, simbólicos y representaciones de la realidad.

El Producto consta de dos partes: en la primera parte se desenvuelve el fundamento teórico que detalla el desarrollo del niño de 4 a 5 años, con sus principales características físicas, cognoscitivas y emocionales.

Tomando en cuenta el conocimiento que el maestro(a) debe tener sobre el estado integral de sus alumnos, especialmente de los más pequeños para impartir su enseñanza de manera eficaz, la guía presenta un estudio de las diferentes áreas del niño(a), conforme a la propuesta de algunos autores como, el de la Psicóloga Diane Papalía con su propuesta de: “El desarrollo del Niño hasta el Adolescente”, “El Desarrollo Cognoscitivo” del Psicólogo y Pedagogo Jean Piaget y otros más.

Como una alternativa de enseñanza se desenvuelve un resumen de la teoría del Aprendizaje Significativo, dando a conocer una forma de impartir conocimientos estables, que se acoplen adecuadamente en la estructura cognitiva del alumno, investigando sus conocimientos previos y generando situaciones significativas que predispongan el aprendizaje.

Uno de los principales problemas que debe enfrentar el maestro(a) en cuanto a su labor, es el impartir conocimientos seguros en los alumnos, de manera que al llegar al siguiente nivel, no se les olvide. Para evitar la pérdida de conocimientos, la teoría del Aprendizaje Significativo, establece algunos requisitos que deben tomarse en cuenta al impartir la enseñanza, como por ejemplo: el material de información, el cual debe estar adecuado a la edad y los conocimientos previos del alumno, la motivación que debe tener el niño(a), para ayudarlo a continuar con el aprendizaje.



Se toma en cuenta los lineamientos generales de la Reforma Curricular, que promueven una enseñanza globalizada, para contribuir a la formación de personas capaces de desenvolverse en diferentes áreas a la vez, haciendo uso de los juegos, como la metodología más adecuada para aplicarse en el nivel preescolar.

Se ha acoplado otras metodologías que integran al juego en su desenvolvimiento, como los rincones.

Esta metodología puede ser usada para impartir el contenido educativo, permitiendo que los niños(as) interioricen los conocimientos abstraídos del medio exterior o motivar los aprendizajes.

El juego de rincones estimula el juego simbólico, debido a que la mayoría de los rincones están constituidos para la representación de roles como: el de carpintero, de ama de casa, de cocinero, de mecánico, etc.

Sin embargo, para no caer en una discriminación de identidad de género, haciendo que las mujeres ocupen el rincón del hogar y los varones el de la cochera o de carpintería, es necesario que el maestro(a) permita la integración de niños y niñas en cada rincón.

Se describe la metodología de los proyectos como una forma de integrar varias actividades en un período de tiempo con un fin determinado: el aprendizaje de un contenido en diferentes áreas. Los maestros(as) pueden introducir esta manera de impartir conocimientos en la clase, dejando que los alumnos(as) escojan las actividades que desean realizar, siendo los promotores de sus propios aprendizajes, para que su nivel de interés y atención, se mantenga durante todo el período.

De acuerdo con la corta capacidad de atención y gran curiosidad que presentan los párvulos, se recomienda el uso de las exploraciones de campo, las indagaciones y el uso de talleres creativos; estas actividades enrolan al alumno(a) en el aprendizaje y lo llevan a construir conocimientos del medio exterior de manera correcta y vivenciada.

En la segunda parte, se proponen algunas estrategias, construidas en base a la teoría de David Ausubel, para estimular el desarrollo del área de Entorno Social y Cultural, a través de actividades integradas con un objetivo común.

Se escriben los objetivos del trabajo, el fundamento teórico y las recomendaciones de uso, para facilitar el entendimiento del lector.

Cada estrategia consta de un tema, una breve síntesis de las actividades, un contenido, los objetivos, la motivación, las actividades, el tiempo, los recursos y una ficha de evaluación.

El tema y las actividades están construidas como una recopilación de diferentes metodologías relacionadas entre sí para establecer una clase variada y rica en experiencias que estimulen el conocimiento del entorno.

El contenido, los objetivos y las destrezas, han sido tomados de la Reforma Curricular en combinación con el Referente Curricular y otros documentos.

El maestro(a) tiene libertad de escoger una estrategia y acoplarla a un contenido u objetivos diferentes según sea su necesidad pero deberá cambiar también la ficha de evaluación, conforme a las nuevos objetivos.

## CONCLUSIONES

### **A través de la elaboración de esta guía he podido comprender que:**

- El niño y niña de 4 a 5 años manifiestan un elevado egocentrismo, aunque poseen una importante capacidad exploratoria, que influye y facilita su aprendizaje; el párvulo explora su familia, su entorno más cercano, los fenómenos naturales, le atraen las figuras, los colores, los animales, etc.
- El maestro(a) parvulario(a) debe propiciar situaciones en que el niño(a) se enfrente cara a cara con su medio natural, tenga la oportunidad de relacionarse con sus compañeros y las personas de su entorno social, para favorecer un aprendizaje significativo.

- El Aprendizaje significativo es aquel que conduce a la formación de nuevas estructuras de conocimiento en el área cognitiva del alumno(a), tomando en cuenta sus ideas previas.
- Los requisitos más importantes para que exista significatividad en el aprendizaje es: la motivación que presente el alumno y el material de información, el cual debe ser relevante, sustancial y no repetitivo.
- Una de las metodologías más apropiadas para aplicar en la educación de los párvulos(as), es el juego. Este permite que el niño(a) entre en su propio mundo y manifieste su personalidad, además lo adiestra en el desenvolvimiento de algunas destrezas cognitivas, motrices y emocionales.

## GLOSARIO

**Acción.-** Los niños en la etapa preoperacional, tienden a moverse mediante lo que pueden mirar o tocar, abstraen en su cerebro los sucesos o hechos de la realidad, tal como se presentan con su conducta manifiesta

**Actitud.-** Postura del cuerpo humano. Disposición de ánimo, manifestada exteriormente.

acomodación es el enfrentamiento de las propiedades de la información exterior con la estructura cognitiva del individuo

**Afectividad.-** el conjunto de las reacciones psíquicas del individuo enfrente de situaciones provocadas por la vida; contactos con el mundo exterior, modificaciones del mundo interior. Representa el dominio de lo agradable y desagradable, del amor y del odio.

La afectividad es un fenómeno íntimo; pero también social, de manera que se impone tanto como fenómeno de la psicología pura como de la social. Las emociones representan los grandes caminos de la vida afectiva.

**Afectiva.-** Inclinação hacia. Carencia a, falta o grave debilitamiento de las reacciones emocionales para con los demás. En psiquiatría se refiere al conjunto de sentimientos y de las emociones con referencia individual.

**Aprender.-** Adquirir el conocimiento de alguna cosa. Tomar algo en la memoria.

**Aprendizaje.-** Es todo tipo de cambio de la conducta, producido por alguna experiencia, gracias a la cual el sujeto afronta las situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores. Por consiguiente, es el proceso mediante el cual una actividad sufre transformaciones por el ejercicio.

**Aprendizaje Significativo.-** es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento, mediante la relación, en forma sustantiva entre el nuevo material de información y la estructura cognitiva previa del alumno.

**Asimilación.-** es la incorporación de la experiencia en el esquema de la conducta, siendo estos esquemas según Piaget, la trama de las acciones susceptibles de ser repetidas activamente.

**Atributos de criterio.-** cualidades o propiedades más importantes, que los diferencian de los demás.

**Asociar.-** Juntar para cooperar a un fin común. Establecer una relación entre ideas e imágenes.

**Centración.-** El niño preoperacional, tiene la tendencia a fijar su atención en un rasgo llamativo de un objeto y deja desapercibido otros rasgos importantes.

**Clasificación.-** ordenación de elementos de cualquier tipo en varias clases.

**Comprensión.-** Acción de comprender. Facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas.

**Concepto.-** Representación simbólica de una idea abstracta y general.

Conocimiento.- Acción y efecto de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural.

**Conocimiento nuevo.-** Es toda la información que se encuentra fuera de la estructura cognitiva de un individuo.

Conocimientos previos.-

**Contenido.-**Lo que se contiene dentro de una cosa.

**Crecimiento.-** aumento progresivo de un organismo o de sus partes. El término se refiere únicamente al aumento cuantitativo.

**Cultura.-** conjunto de elementos de índole espiritual o material, organizados lógicamente y coherentemente, que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, los usos y costumbres, y todos los hábitos y aptitudes adquiridos por los hombres en su condición de miembros de la sociedad.

**Desarrollo.-** cambio progresivo de un organismo, dirigido siempre a obtener una condición final, como por ejemplo al cambio progresivo de la forma del embrión al adulto.

**Desarrollo Psicomotor.-** Escalas que dan una medida del desarrollo "psicomotor" en la infancia. Las pruebas de estas escalas están dirigidas al examen de conductas que se refieren tanto al desarrollo mental como al motriz, al cual el primero está estrechamente unido.

**Descubrimiento.-** hallazgo, manifestación de lo que estaba oculto o secreto.

**Desenvolver.-** deshacer lo envuelto.

**Diferenciación.-** acción y efecto de diferenciar o diferenciarse.

**Egocentrismo.-** exagerada exaltación de la propia personalidad, hasta considerarla como centro de la atención y actividad generales.

**Entorno Social y Cultural.-** se orienta al estudio de Geografía, Historia y de Ciencias Naturales, durante los primeros años de escolaridad, pues es más fácil para los niños integrar los conocimientos en forma intuitiva, de esta manera:

**Esquema.-** representación gráfica y simbólica de algo. Representación de una cosa atendiendo sólo a sus líneas o características más significativas.

**Equilibrio.-** Debido a que el niño posee un pensamiento concreto, el sistema de asimilación de la estructura cognitiva, sufre una desorganización cuando la nueva información está en el proceso de acomodación.

**Estabilidad.-** cualidad de estable y firme en el espacio; permanencia, duración en el tiempo.

**Estadio.-** período de una duración determinada.

**Estimular.-** aguijonear, picar, punzar.

**Estructura cognitiva.-** es el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

**Estrategia.-** Arte de dirigir o coordinar todo tipo de acciones para la conducción de una guerra o la defensa de un País.

**Evolución.-** Acción y efecto de evolucionar. Desarrollo de las cosas o de los organismos, por medio del cual pasan gradualmente de un estado a otro.

**Explorar.-** reconocer o averiguar algo con diligencia una cosa.

**Función.-** capacidad de acción de un ser apropiada a su condición natural o a un destino dado por el hombre.

**Guía.-** Persona que conduce y enseña a otro el camino. Lo que en sentido figurado, dirige o encamina.

**Ideas anclas.-** Información relevante que se encuentra en la estructura cognitiva del niño y que se relaciona con la información nueva.

**Ideas Catoriales.-** Es una idea de la que se desprende más información, puede ser un concepto.

**Idea compuesta.-** Es el resultado de la relación entre la nueva información y la idea relevante de la estructura cognitiva de un individuo.

**Ideas previas.-** Es toda la información que un individuo posee en la estructura cognitiva, la misma que está disponible para relacionarse con nuevas ideas, venidas del exterior.

**Ideas genéricas.-** Son las primeras ideas que se hallan en la estructura cognitiva, de las cuales se desprenden otras ideas..

**Identidad.-** Conjunto de circunstancias que determinan quién y que es una persona.

**Identificar.-** Hacer que dos o más cosas que en realidad son distintas aparezcan y se consideren como una misma.

**Idiosincrásico.-** de índole del temperamento y carácter de cada individuo. Se aplica a pueblos y naciones.

**Imagen.-** es un modelo o ejemplo que los niños adoptan para la construcción de su personalidad.

**Imaginación.-** Facultad de reproducir mentalmente objetos ausentes y de crear imágenes mentales de algo no percibido antes o inexistente.

**Imitación.-** Producto hecho para sustituir a otro en ciertos usos. Reproducción de la actividad ajena o de los fenómenos exteriores.

**Inclusión.-** Cosa incluida en otra u otras.

**Inclusividad.-** Cosa de fácil acceso.

**Infraordenados.-** Es un régimen de orden inferior, en cuanto a la ordenación de las ideas de la estructura cognitiva.

**Interacción.-** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones.

**Interés.-** Inclinação del ánimo hacia un objeto, persona o narración que le atrae o conmueve.

**Irreversibilidad.-** Consiste en seguir un camino que está sujeto a transformaciones y resulta difícil o imposible regresar al estado original.

**Juego.-** Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimo de diversión.

**Lúdica.-** conducta de juego activada permanentemente que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas.

**Material arbitrario.-** Es la información que el maestro imparte, de manera sin conocer el estado de sus alumnos, ni las ideas previas que poseen sobre el tema.

**Material de información.-** es el contenido teórico de una enseñanza de clase.

**Memoria comprensiva.-** son las ideas estables que el alumno posee en su interior y le permiten asimilar nuevos conceptos o situaciones.

**Modelos culturales.-** Son personas que generan información sobre la cultura que poseen; pueden ser los padres o maestros.

**Motivación.-** es la regulación interna energética y directiva de la conducta. La motivación no es accesible a la observación, pero es deducida del análisis de los datos de la investigación experimental como concepto hipotético que expresa precisamente; esa regulación.

**Motivar.-** la acción de motivar, disposición para la M, disposición hereditaria o aprendida para actividades particulares motivadas. Estas disposiciones constituyen una característica de base de la personalidad.

**Motricidad.-** Acción del sistema nervioso central, que determina la contracción muscular.

**Motricidad Fina.-** Movimientos más delicados de los dedos y las manos como: pintar, amasar, escribir, etc.

**Motricidad Gruesa.-** Movimientos de las extremidades superiores e inferiores como: caminar, patinar, saltar, aplaudir.

**Niñez Temprana.-** Se considera a la etapa entre los dos y seis años de edad, cuando el niño(a) pasa de una total dependencia de sus padres a un ser independiente y escolarizado.

**Pensamiento.-** actividad de pensar desde un punto de vista menos riguroso, es utilizado para significar la energía o potencia activa de pensar, llamada mente o intelecto.

**Percepción.-** se entiende por este término, la actividad psíquica cognoscitiva de percibir, captar o aprender, por medio de conocimiento un objeto cualquiera ya sea este material y exterior al percipiente como tal.

**Personalidad.-** modalidad total de la conducta de un individuo, que no es suma de modalidades particulares o rasgos, sino producto de su integración.

**Pertinente.-** Perteneciente a una cosa.

**Planificación.-** Acción y efecto de planificar. Plan general, científicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud, para obtener un objetivo determinado.

**Recuerdo.-** Imagen nemónica que se insertan de manera definida en el pasado, por lo general junto con circunstancias asociadas.

Referente unitario.-

**Reflexión.-** Forma de pensamiento que se distingue por revocación y valoración más profunda del significado de experiencias recientes o remotas.

**Relacionar.-** hacer relación de un hecho. Poner en relac

**Relevantes.-** Importantes, que están por encima de los demás.

**Representación.-** Acción y efecto de representar o representarse. Nombre antiguo de la obra dramática.

**Significado.-** conocido, importante, reputado. Parte fundamental, juto al significante.

Significatividad

**Significado lógico.-** Es la información real y lógica que muestra el material de aprendizaje satisface los requisitos generales y no idiosincrásicos del significado potencial.

**Significado psicológico.-** Es el significado real o fenomenológico, es producto de un proceso de aprendizaje significativo, o sea surge cuando el significado potencial se convierte en un contenido cognoscitivo nuevo diferenciado e idiosincrásico, dentro de un individuo en particular.

## **BIBLIOGRAFIA**

1. FLAVEL, John. "*La Psicología Evolutiva de Jean Piaget*", Ed. Paidós. Buenos Aires 1979
2. STARICO, Mabel Nelly Los Proyectos en el Aula. Hacia un Aprendizaje significativo en una escuela para la diversidad. Ed. M. Argentina 1999.
3. GARVEY, C. "*El juego Infantil*", Ed. Morata S:A., Madrid 1985. pág 14, 15
4. RUSSEL, Arnulf. "*El juego de los niños*"; Ed. Herder, Barcelona 1970,
5. PIAGET, Jean, "*La formación del símbolo en el niño*", Ed. Cfe. México – 2000



6. Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador Consejo Nacional de Educación. *“Propuesta Consensuada Reforma Curricular para la Educación Básica”*. Quito- 1996.
7. Ministerio de Educación y Cultura de España, *“Diseño Curricular Base para la Educación Inicial Infantil”*, Madrid – 1989.
8. CARNILONI, A. *“De los Cercano a lo Lejano en el Tiempo y en el Espacio*, Ed. UBA. 1995
9. PAPALIA, Diane. *“Desarrollo Evolutivo de la Infancia a la Adolescencia”*. Ed. Mc Graw Hill, Barcelona – 2001
10. QUARTI, Cornelio. *“El Gran Libro De Los Padres”*. Ed, grIjalbo, Barcelona 1985
11. AISEMBERG, Beatriz. ALDEROQUI, Silvia. *“ Didáctica de la Ciencias Sociales”*. Ed. Paidós. Buenos Aires- 2001
12. AUSUBEL, David. *“Psicología Educativa”*, Un punto de vista Cognoscitivo. Ed. Trillas, Barcelona
13. CLAPAREDE, *psychologie de l’enfant*, t. I, p. 179
14. DAANDELS, Wim. PSICOLOGIA DEL APRENDIZAJE, Ed. UPS, Quito
15. WARNER Penny. TU HIJO JUEGA Y APRENDE, Ed. ONIRO, Barcelona-2004.
16. Corporación Educacional, EL MUNDO DE LOS NIÑOS, Guía para Padres, Ed. SALVAT, Barcelona 1980.
17. PIÑANGO F, Chara. *“Construcción de Juguetes con material de deshecho”*, Ed. Popular, Madrid- 2005.
18. ROMON, Carlos. *“Guía del Huerto Escolar”*, Ed. Popular, España- 1997.
19. PERES, Luis, BELTRAN, Jesús, BADOS, Asunción. *“La Aventura de Aprender a Pensar y a Resolver Problemas”*, Ed. Síntesis, España-1999.
20. GIACOBBE, Mirta. *“Enseñar y Aprender Ciencias Sociales”*, Ed. Homosapiens, Santa Fe- 2000 p. 212.
21. WARNER Penny. *“Fiestas de Cumpleaños Infantiles”* Ed. ONIRO, Barcelona-2002.
22. DU SAUSSOIS, Nicole. *“Actividades en Talleres para Guarderías y Preescolar”*. Ed. KAPELUZ. Madrid 1982
23. GARDNER, H. FELDMAN, H. KRECHEVSKY. *“El Proyecto Spectrum”* Tomo I, Ed. Morata. Madrid – 2000.

24. BARRY, K. BEYER. *“Una Nueva Estrategia para la Enseñanza de las Ciencias Sociales”* Ed. Paidós. Buenos Aires – 1974
25. MUHLHAUSER, Grethel. ROMO, Verónica, *“Juego de Rincones y Formación de Identidad de Género”*. Ed. Universidad Católica, Santiago de Chile-1999
26. S/A. LOS RINCONES. 1999. Rausti@pie.xtec.es/Racons.
27. LEON R. Manuela. *“Los Juegos Métodos Creativos de enseñanza”* .1997. [www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/.shtml](http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/.shtml).
28. ORDOÑEZ, Legarda Carmen, *"Estimulación Temprana"*. Ed. MMW, Perú- 1980.