

## INTRODUCCIÓN

El juego y su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo de la vida del ser humano. Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban gran importancia al aprender jugando y animaban a sus padres a formar a sus hijos y sus mentes a través de actividades lúdicas, posteriormente y con el transcurso del tiempo surgieron diferentes teorías sobre el juego, así como también muchos autores, que bajo distintos puntos de vista han considerado y consideran al juego como un factor importante y potenciador del desarrollo físico y psíquico del hombre, de manera especial durante su infancia.

Bajo estos parámetros y el planteamiento que propone la Reforma Curricular Consensuada para primer año de educación básica, la Guía de estrategias de aprendizaje se ha estructurado, tomando como mecanismo de aprendizaje a la actividad lúdica a través del conocimiento del Entorno Natural, Social y Cultural del niño/a.

Previo a la presentación del producto educativo, se ha elaborado un marco teórico básico en el que se ha recopilado importantes criterios pedagógicos, valiosos para la presentación del producto educativo. El contenido se encuentra distribuido en cinco capítulos.

El capítulo I: hace referencia al niño/a de 5 a 6 años sus características físicas, motrices, sociales, psicológicas, intelectuales y emocionales.

El capítulo II: El aprendizaje, aspectos relevantes y su significación a través del juego desde diferentes puntos de vista, las condiciones necesarias para un aprendizaje óptimo.

El capítulo III: El mundo social, natural y cultural del niño/a: aquí se presenta una propuesta teórica, los objetivos que perseguí el área, el niño/a y su entorno, así como también los principios didácticos del entorno Natural, Social y Cultural.

Capítulo IV: Las destrezas, su conceptualización, objetivos, clasificación y factores que fomentan su adquisición. Dentro de este mismo capítulo se hace una breve revisión sobre las nociones, estrategias del ciclo nominal y nociones básicas.

El capítulo V: El juego, consideraciones generales, importancia de la actividad lúdica en el desarrollo del niño/a y el conocimiento del entorno Natural, Social y Cultural, clasificación y tipología del juego para niños/as de 5 a 6 años.

Para concluir se presenta se presenta el producto educativo, que recopila 25 juegos. El producto educativo se encuentra estructurado sobre la base de nueve temas generadores, los mismos que han sido tomados de textos guías para educadores y la

Reforma Curricular para primer año de educación básica, además de sustentarse en el marco teórico conjuntamente expuesto.

Hoy en día existe un arsenal de material pedagógico y lúdico del que disponen los educadores, que necesita tan solo ser enriquecido por su creatividad e iniciativa, respetando las particularidades de cada niño/a para alcanzar un aprendizaje integral.

## **DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN**

La Reforma Curricular para educación básica vigente en el Ecuador, tiene como objetivo fundamental contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación y a través de ésta asegurar que se produzcan los aprendizajes necesarios para vivir en sociedad mediante una intervención activa, planificada e intencional. De no producirse dicha intervención, no se asegura que los aprendizajes necesarios para potenciar el desarrollo de niños/as tengan lugar.

Si bien es cierto, en la actualidad, se hace hincapié sobre la importancia que tiene el enmarcarse dentro del contexto curricular, tomando en consideración el desarrollo armónico del ser humano en sus aspectos físicos, sociales, emocionales y psicológicos, la Reforma ha diseñado un currículo específico para atender las características particulares del escolar de entre cinco y seis años, a través de una metodología TRABAJO-JUEGO. Sin embargo, no ha sido posible desarrollar toda esta propuesta en su totalidad, ya sea porque se ha marginado al juego en el aprendizaje y se ha tendido a escolarizar total o parcialmente la enseñanza-aprendizaje del preescolar, dejando al juego relegado para determinadas situaciones (bloque de expresión lúdica) y con limitantes de tiempo, o porque se ha dado mayor importancia a otros instrumentos educativos (nuevas tecnologías).

Hay cosas que no merecen discutirse, como es que el niño/a debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en la escuela de educación infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por el juego una actividad informal o pasatiempo está fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño/a que el juego. A él debe, en buena parte el desarrollo de sus facultades. El juego es un recurso creador tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinador, psicomotriz), cuanto en lo mental, porque el niño/a contribuye con su ingenio, inventiva, originalidad, capacidad intelectual e imaginación.

El juego tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo - evolutivo, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño/a.

Por otro lado es necesario considerar en nuestra realidad educativa, la interacción del ser humano con su entorno social, natural y cultural, tal y como lo propone el documento de la Reforma Curricular Consensuada. En este documento, el Bloque de

experiencia del Entorno Natural, Social y Cultural para primer año de E.G.B., plantea que es necesario crear conciencia en el niño/a sobre la importancia de su entorno; ya que el hombre en su profunda arrogancia y creyéndose el amo del universo ha llegado a producir unas condiciones sociales y culturales en contradicción con los principios naturales que aún lo rigen. Esta falta de consonancia entre el hombre y su circunstancia se ha agudizado en las últimas décadas, amenazando con una crisis para la supervivencia humana. Se hace necesario el desarrollo de una adaptación cultural, social, y natural para los años venideros que tenga en cuenta los cambios en la familia, en la estructura de la población, en los medios. etc.

El Conocimiento del Entorno Inmediato y el Mundo Social, Cultural y Natural tiene la cualidad de ser un eje generador de todas las actividades que se trabajan con los niños/as, de acuerdo con la Propuesta Consensuada de la Reforma Curricular de Educación Básica vigente en el país.

Se trata de fomentar una educación y por ende un aprendizaje valórico y afectivo que privilegie lo vivencial, las experiencias prácticas; en definitiva situaciones significativas que den a la propuesta educativa la verdadera dimensión curricular, “donde se abre al niño/a un espacio para la interacción; en el que mediante actividades desarrolladas en una atmósfera lúdica placentera tiene posibilidades de integrarse, dominar destrezas y habilidades que le darán la capacidad de conocerse,

descubrir y expresarse, preparándose para conformar una identidad saludable y robusta que se proyecta a su entorno”<sup>1</sup>.

Con este fin, se ha estructurado un producto educativo que tiene el propósito de poner a disposición del educador/a una herramienta de apoyo para aplicar en el aula y fuera de ella los criterios e indicadores de la Reforma Curricular, y más específicamente los relacionados con el Conocimiento del Mundo Social, Cultural y Natural y su interacción a través del juego.

“Creemos que la verdadera reforma es la que ocurre día a día en la escuela, en el aula, en la familia y en la comunidad, si contamos con ideas concretas y aplicables”<sup>2</sup>.

El medio y la calidad de experiencias que están presentes en la vida cotidiana del niño/a favorecen su proceso de formación. Así su contacto con la naturaleza, la comunidad, sus relaciones interpersonales y participación en actividades sociales permitirán su desarrollo armónico e integral.

---

<sup>1</sup> Ministerio de Educación y Cultura, “*Reforma Curricular para la Educación Básica*”, Quito, 1998, 3era. Edición, p. 18

<sup>2</sup> RUIZ, B., y ROSALES, C., “*Entorno Inmediato II*”, Quito, 2001, p. 45

## INDICADORES Y EFECTOS DEL PROBLEMA.-

<b>INDICADORES</b>	<b>EFECTOS</b>
1. No se ha reconocido el valor y la acción educativa y estratégica que tiene el juego en el desarrollo de destrezas del niño/a	<ul style="list-style-type: none"><li>• El aprendizaje del niño/a se convierte en una actividad pasiva y en su mayoría aburrida</li><li>• El niño/a no desarrolla todo su potencial imaginativo y creativo</li><li>• El niño/a tiene dificultad para expresar sus emociones</li></ul>
2. Falta de oportunidades para desarrollar destrezas sociales, la mayor parte del tiempo los niños/as trabajan en las mesas, se limitan a escuchar instrucciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Falta de socialización, el niño/a tiene dificultades para relacionarse con otras personas.</li><li>• No se desarrollan las relaciones cooperativas que permiten el desarrollo de la autonomía afectiva y cognoscitiva del niño/a.</li><li>• No hay una interrelación con el entorno y por ende el niño/a no puede desarrollar sus propias experiencias de vida</li></ul>
3. No se ha desarrollado el bloque del conocimiento del Mundo Social, Natural y Cultural de manera equitativa con los otros bloques	<ul style="list-style-type: none"><li>• El niño/a carece de normas, principios y valores para el cuidado y preservación del mundo natural.</li><li>• El niño/a crece apartado de la realidad,</li><li>• No hay un conocimiento de su cultura, por ende no puede entenderla, valorarla y mantenerla viva.</li><li>• No se consigue un desarrollo armónico e integral del niño/a</li><li>• Falta de sensibilización del niño/a en el medio natural</li></ul>

## **DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO EDUCATIVO**

**Nombre:** “Estrategias de aprendizaje y desarrollo de destrezas a través del juego para la enseñanza del entorno Natural, Social y Cultural del niño/a de primer año de educación básica”  
(Con apoyo en un soporte de multimedia)

**Beneficiarios:** Niños de 5 a 6 años de Primer año de educación básica de la Escuela “Lucia Franco de Castro ”

### **Descripción del producto.-**

Las Estrategias de Aprendizaje y Desarrollo de Destrezas, tiene como principio la utilización del juego en el Bloque de experiencia del Mundo Natural, Social y Cultural.

El aprendizaje del niño/a, partirá de sus vivencias, su historia personal, su madurez, su realidad, sus necesidades e intereses, sus experiencias y sus conocimientos previos, para enfrentarlo a nuevas situaciones, problemas y preguntas, que al ser resueltos producirán un nuevo aprendizaje (Aprendizaje Significativo), el mismo que se realizará a través del juego en su entorno natural, social y cultural, dentro de un marco de respeto y orden que le ayudarán a reafirmarse y le permitirán aprender a cooperar con los otros en un trabajo solidario y creador.

Para el diseño de los juegos en la guía de estrategias se ha considerado el perfil de desarrollo del niño/a de 5 a 6 años y que son:

1. Área Cognitiva
2. Área Afectiva
3. Área Social y
4. Área Psicológica

Los niños y niñas de 5 a 6 años han logrado un nivel de desarrollo que les permite interactuar con otros, realizando juegos cooperativos en que varios niños/as participan; pueden mantenerse desde el inicio hasta la culminación del juego; pueden contribuir en su ejecución, porque comprenden mejor los fines de la actividad y las reglas que lo rigen.

Por otra parte, el juego es un eje estratégico que moviliza la acción educativa. El educador/a o guía del niño/a debe ejercer un rol de facilitador y orientador en los diferentes juegos que el niño/a realice y conseguir a través de este y su aplicación al entorno que:

- El niño/a se entretenga y divierta
- Expandas sus capacidades motoras y de coordinación
- Explore el mundo que le rodea y así aprenda sobre los seres vivos y su entorno, acontecimientos relevantes, etc.
- Explore su cuerpo y se conozca a sí mismo
- Desarrolle su pensamiento, imaginación y creatividad inventando cosas nuevas

- Exprese y elabore sentimientos y emociones
- Establezca vínculos afectivos
- Desarrolle su sociabilidad, aprenda a estar y jugar con otros niños/as, a respetar reglas, a compartir y convivir,
- Conozca la realidad de su comunidad, barrio, etc.
- Conozca, identifique y experimente diversas actividades físicas en la naturaleza y en medios diferentes al habitual, demostrando respeto hacia el entorno y participando en su conservación y mejora.

Para el desarrollo óptimo de las experiencias lúdicas dentro del Mundo Natural, Social y Cultural, se requiere de algunas condiciones para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de destrezas. Entre ellas podemos mencionar:

- La enseñanza - aprendizaje partirá de la vida real y de la experiencia del niño/a
- Enfoque globalizador en torno a ejes y situaciones del entorno
- Adecuación del ritmo de aprendizaje y actividad lúdica de acuerdo a las características de cada niño/a
- El trabajo en grupo será la técnica dominante en las actividades.
- Los materiales propios del medio deben ser agotados para el desarrollo de los juegos y actividades.

# **CAPITULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

La edad de 5 a 6 años, señala un momento importante en la formación tanto física como intelectual del niño/a. Durante esta etapa se forman los hábitos y habilidades necesarias para una feliz continuidad en la escuela, lo que obliga a todos los que intervienen en la educación de estos niños/as, sobre todo a los padres y educadores, a prever que su preparación para el aprendizaje y conocimiento de su entorno sea afectivo y todo lo amplio que sea posible.

De esta manera el pensamiento del niño/a alcanza un notable desarrollo cualitativo que permite razonar en un plano más abstracto y hacer generalizaciones más profundas. Este desarrollo se presentará de la misma manera en las otras áreas.

Los temas tratados en este capítulo son: características físicas del niño/a de 5 a 6 años, el desarrollo en sus diferentes áreas (cognitiva, social, emocional, psicológico y motriz).

# I. EL NIÑO/A DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD

## 1.1. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL NIÑO/A DE 5 A 6 AÑOS

El niño/a de 5 a 6 años de edad ya ha alcanzado una notable independencia. No precisa aquel cuidado constante de *un niño pequeño* que requiere ayuda imprescindible para cualquier de sus actividades. “El niño/a experimenta un cambio tan profundo que son muchos los que se refieren a esta etapa como - la adolescencia de los niños preescolares-. Del mismo modo que, con la pubertad, el chico pasa a ser un adolescente, el niño/a de 5 años deja atrás su primera infancia para iniciarse en un proceso de maduración”<sup>3</sup>. Es capaz de realizar por sí solo o con poca ayuda muchas de las acciones de la vida cotidiana: comer, desnudarse, vestirse solo, ir al baño solo, existe una definitiva regulación de esfínteres. Así mismo ya corre con agilidad, salta, y cambia de sentido de la marcha con pleno dominio. Por otra parte, en esta etapa se comienza a definir su personalidad frente a los demás, tanto en relación con sus padres como con otros niños/as. Sin embargo, de todos estos cambios, el más evidente es la transformación física. En cuanto a sus proporciones corporales, el desarrollo de su cabeza, que hasta ahora predominaba sobre el resto de su cuerpo, queda en un segundo término, y, aunque el tronco sigue una progresión uniforme, son sobre todo las extremidades inferiores las que adquieren un desarrollo más marcado durante estos años.

---

<sup>3</sup> Enciclopedia *Tu Hijo “De tres a seis años”*, España, 1996 Editorial Planeta, p. 2

Los pies continúan su desarrollo y, a los 5 años, alcanzan el 80% de su desarrollo definitivo. De ahí en adelante disminuirá la rapidez de su crecimiento. El desarrollo de la pelvis en sentido transversal hace que desaparezca la típica vasculación hacia delante del niño.

El tono muscular del niño/a suele ser notable, y, todo ello, confiere al niño/a una mayor coordinación y agilidad estando tanto de pie como sentado o acostado. Los dientes de leche empiezan a caer entre los 5 y 6 años por efecto de la presión que ejercen sobre sus raíces los dientes definitivos.

## **1.2. DESARROLLO COGNITIVO**

El desarrollo cognitivo es un proceso de cambio que permite al niño/a adquirir conocimientos sobre el entorno; a través del conocimiento el ser humano resuelve los problemas que se le presentan a partir del contacto con la realidad. El niño/a desde el momento que nace se encuentra con problemas que tiene que solucionar y es por medio de sus capacidades cognoscitivas que irá adaptándose y comprendiendo el mundo que le rodea.

### **Desarrollo cognitivo según Piaget**

La teoría de **Jean Piaget**, explica los diversos niveles de desarrollo cognitivos. “Piaget supone la existencia de una capacidad, continuamente en crecimiento, para la

adquisición de conocimientos, capacidad que se desarrolla en una secuencia ordenada”<sup>4</sup>.

Piaget es un interaccionista; considera al niño/a un constructor activo más que un receptor pasivo de las influencias del ambiente.

A continuación veremos el periodo de desarrollo cognoscitivo Pre-operatorio, que comprende la edad de 2 a 7 años de edad.

### **El Estadio Preoperatorio**

Entre los dos y siete años el niño/a se guía principalmente por su intuición, más que por su lógica. Una extensa revisión de los estudios que se ocupan del niño/a en este estadio revela que se producen grandes cambios en su conducta particularmente entre los 5 y 7 años. A lo largo de este período podemos observar modificaciones en algunos tipos de conducta: el niño/a distingue entre derecha e izquierda, mayor y menor, hacer inferencias, obtener satisfacción por estar en lo cierto en lugar de por ser elogiado, alcanzar un CI cada vez más estable, mostrar un período de atención más largo y manejar varias unidades de información a la vez.

Cada niño/a pasa del razonamiento prelógico al lógico a diferentes edades. Es más, este proceso de avance hacia el nivel superior es continuo, en el sentido de que la

---

<sup>4</sup> PAPANIA, D Y WENDKOS, S. “*Psicología*”, México, 1995, McGraw-Hill/Interamericana, p. 438

capacidad para razonamiento lógico de una persona se desarrolla lentamente, afrontando nuevas y más difíciles tareas. Por lo general, el mayor cambio global en el proceso cognitivo a lo largo del estadio preoperacional se observa entre los niños/as de 5 a 7 años.

### **Conductas Características<sup>5</sup>**

- Adquisición y uso del lenguaje
- Egocentrismo y repetitividad
- Uso de la experimentación y la imitación.

Sin embargo y a pesar de los avances que logra el niño/a en este estadio, las operaciones cognitivas se efectúan con limitaciones por varias razones, que se detallan a continuación<sup>6</sup>:

- Dependen del pensamiento unidimensional, pensamiento que sólo atiende a un aspecto de una situación. No toma en cuenta otros aspectos importantes.
- Utilizan el razonamiento transductivo, el niño/a razona de lo particular a lo particular, o transductivamente. “Proceso de utilización de los detalles de un acontecimiento para juzgar o anticipar un segundo acontecimiento”<sup>7</sup>.
- No pueden formar categorías conceptuales, el niño/a no agrupa, asocia o clasifica cosas fácilmente de acuerdo con categorías conceptuales.

---

<sup>5</sup> MORAN, Eduardo, “*Psicología del Desarrollo*”, Quito, 1997, p. 95-99

<sup>6</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano p. 80-87; MORAN, Eduardo, “*Psicología del Desarrollo*”, Quito, 1997, p- 100, 105.

<sup>7</sup> Ídem, p. 80

- No pueden seguir las transformaciones o entender procesos, considera únicamente el estado inicial y final de un objeto, más no el proceso de transformación.
- Su pensamiento se caracteriza por el centramiento, es decir, el interés por una única faceta de un objeto, lo que hace que el niño/a piense y razone desde un punto de vista muy restringido, dando lugar a juicios incorrectos.
- No puede invertir conceptualmente sus operaciones, tiene dificultad para rastrear mentalmente un objeto o acontecimiento hasta su origen.
- No puede conservar, el niño/a no concibe que un cambio perceptivo en un objeto no implique un cambio en el mismo.

### **Desarrollo Cognitivo desde un enfoque vigotskyano<sup>8</sup>**

Otra visión sobre el desarrollo cognitivo del niño/a es la de **Lev Vigotsky**, este autor coincide con Piaget en algunos aspectos básicos como la importancia de la actividad del sujeto, y en consecuencia, la visión constructivista del desarrollo. Las interacciones son también para Vigotsky, los elementos básicos del desarrollo cognitivo.

La teoría socio-cultural de Vigotsky enfatiza que la inteligencia humana se origina en nuestra sociedad o cultura, y que la ganancia cognitiva individual ocurre primero a través de ambientes interpersonales (interacción con el medio ambiente social).

---

<sup>8</sup> MOREIRA, Marco A., “*Aprendizaje Significativo: Teoría y Práctica*”, Madrid, 2000, p. 82-84; MORAN, Eduardo, “*Psicología del Desarrollo*”, Quito, 1997, p. 119- 121.

Para Vigotsky el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales. “En este proceso, toda relación/función aparece dos veces, primero a nivel social y después a nivel individual, primero entre personas (interpersonal, interpsicológico) y después en el interior del sujeto (intrapersonal, intrapsicológico)”<sup>9</sup>

El pensamiento y el lenguaje se desarrollan de manera independiente, en la etapa sensoromotora y en el inicio de la etapa preoperacional. El pensamiento es prelingüístico y el lenguaje es preintelectual. El pensamiento en su mayor parte cuenta con esquemas sensoriomotores y cognoscitivos no verbales. Los niños/as pequeños piensan, pero en formas intuitivas que no implican mucho uso del lenguaje. Mientras tanto, el lenguaje se desarrolla y funciona como una forma de expresar necesidades personales, emocionales y sentimientos. El lenguaje es usado como método de comunicación en estos primeros años, pero no siempre como un medio de pensamiento.

Conforme los niños entran en la etapa operacional, el pensamiento se relaciona con el lenguaje, se vuelven más capaces de expresar pensamientos mediante el lenguaje, de comunicar conceptos, y de pensar y solucionar problemas de manera verbal. “Al parecer, debido a esto, también cambian de formas inferiores de responder a problemas de transposición, a formas superiores; y, vencen las deficiencias

---

<sup>9</sup> MOREIRA, Marco A., “*Aprendizaje Significativo: Teoría y Práctica*”, Madrid, 2000, p. 2

mediadoras y de producción”<sup>10</sup>. Es decir, una confluencia de desarrollo, crea cambios cualitativos en las estructuras cognoscitivas del niño/a y en las formas en que funcionan dichas estructuras, en especial en situaciones nuevas que requieren acomodación o solución de problemas.

Vigotsky señaló cambios de desarrollo en los índices y tipos de discurso egocéntrico que ocurren de acuerdo al desarrollo del niño/a. El discurso egocéntrico es en su mayor parte social, por lo general, tiene que ver poco con lo que el niño/a está haciendo en ese momento. Conforme el niño/a se vuelve operacional, sus discursos egocéntricos dejan de ser principalmente sociales y pasan a convertirse en *un discurso interno*. El discurso interno es un pensamiento verbalizado, es hablarse a sí mismo sobre lo que piensa. Así los niños/as que juegan en un cajón de arena, comenzarán a hablar acerca de los castillos que están construyendo.

Se trata de un discurso interno, más centrado en la tarea que les ocupa, en definitiva piensa en voz alta como resolver los problemas para construir un castillo. Más tarde su discurso interno se vuelve casi ininteligible, debido a que la mayor parte del pensamiento se hace en silencio. El niño/a puede pronunciar solo unas cuantas frases en voz alta, o quizás murmurar de manera ininteligible.

---

<sup>10</sup> MORAN, Eduardo, “*Psicología del Desarrollo*”, Quito, 1997, p. 119

Junto con el esclarecimiento de la relación evolutiva entre el pensamiento y el lenguaje, Vigotsky contribuyó con ideas importantes respecto a la construcción social del conocimiento y respecto a las formas de estimular los avances cognoscitivos enseñados a los niños/as en la *zona de desarrollo próximo*.

Vigotsky define la ZDP como la diferencia entre el nivel de dificultad de los problemas que el niño/a pueda afrontar de manera independiente y el de los que pudiera resolver con ayuda de los adultos.

De un modo más general, el concepto se refiere a un sistema interactivo en el que varias personas se ocupan de problemas que, al menos una de ellas, no podría resolver sola. El cambio cognitivo se produce en esta zona y puede observarse cuando los niños/as atraviesan la zona en cuestión o se desenvuelven en su marco. La ZDP también se puede considerar como la situación (en la interacción entre profesor y niño/a) en la que pueden surgir nuevas comprensiones. Constituye un fenómeno más general que puede observarse a menudo cuando dos o más personas, de experiencia desigual, realizan una tarea conjuntamente. Esta situación puede darse en las clases, en los ambientes de aprendizaje, así como en entornos no relacionados con la educación formal, como en la interacción entre madre e hijo/a y en el juego infantil.

## **Desarrollo cognitivo desde un enfoque Ausbeliano<sup>11</sup>**

Otra visión de la teoría cognitiva es **David Ausubel**, psicólogo que ha intentado explicar cómo aprenden los individuos a partir del material verbal, tanto hablado como escrito. Su teoría sostiene que la persona que aprende recibe información verbal, la vincula a los acontecimientos previamente adquiridos y, de esta forma, da a la nueva información, así como a la información antigua, un significado especial.

Ausubel sostiene que el aprendizaje de una persona depende de dos cosas:

1. El grado de relación existente entre los conocimientos anteriores y el material nuevo
2. La naturaleza de la relación que se establece entre la información nueva y la antigua.

Para Ausubel, el desarrollo cognoscitivo es un proceso dinámico en el cual nuevos y antiguos significados están constantemente interactuando y dan como resultado una estructura cognitiva más diferenciada. Más adelante retomaremos a Ausubel y el aprendizaje significativo al quien se ha dedicado un capítulo.

### **1.3. DESARROLLO SOCIAL**

A diferencia del desarrollo cognitivo, que se refiere a cómo y qué aprende el niño/a, el desarrollo social hace hincapié en cómo se utiliza dicho conocimiento en las

---

<sup>11</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p. 270-271

interacciones con los demás, en situaciones formales e informales, durante el trabajo y el juego y en grupos numerosos y reducidos.

El niño/a se socializa al crecer, es decir, aprende comportamientos y actitudes apropiados a su familia y cultura. Su mundo social se amplía: juega con sus hermanos, hace amigos, asiste a la guardería, al jardín infantil y, finalmente a la escuela. Pero conviene recordar que en todo este período de contacto con nuevas personas e influencias, los padres siguen ejerciendo un gran impacto en el desarrollo social del niño/a.

Los padres enseñan a sus hijos hacer cosas, pero también les enseñan en otras formas indirectas. Sirven de modelo de comportamiento. El ambiente familiar propiciado al niño/a sirve de apoyo en la adquisición de destrezas sociales al igual que el ambiente escolar, que representa para el niño/a el primer encuentro con el sistema social fuera de su familia.

Con el tiempo el niño/a ingresa en otro mundo fascinante que es el de la escuela. Aquí se separa de sus padres y cuidadores, y entra en un mundo de adultos y coetáneos desconocidos. El niño/a siente el cambio, sin importar el centro al que acuda, hay nuevos códigos de conducta que difieren de los de su casa. Incluso en los ambientes más propicios, la atención individual es limitada y los niños/as aprenden pronto a formular preguntas, a explorar cosas en forma independiente.

El ambiente de la escuela estimula la independencia y autosuficiencia, al mismo tiempo que exige la cooperación con otros y la participación en actividades estructurales de grupo. Se espera que el niño/a tenga dominio de sí mismo y siga procedimientos ordenados, aprenda a refrenar la agresividad, a tener consideración por los demás y siga reglas básicas de conducta social.

El desarrollo social es el resultado de una serie de factores que podemos identificar. Según han demostrado los psicólogos, los dos factores más importantes son los métodos de influencia social y los agentes de influencia social.

Entre los métodos de influencia social están<sup>12</sup>:

- La imitación.- La imitación es el acto de reproducir conductas previamente observadas, la imitación es uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales. Buena parte de la formación temprana que recibe el niño en el hogar se fundamenta en la observación e imitación de los demás.
- La identificación, es un intento de representar el papel de, o de imitar a una persona, que se envidia. A menudo, surge de una relación interpersonal que suscita un deseo de ser como otra persona a fin de gozar de ciertos beneficios, tales como más afecto, atenciones o recompensas. Padres y maestros pueden influir en gran medida en las conductas infantiles de identificación. En primer lugar está en sus manos modelar roles envidiables, otra forma es permitiéndoles

---

<sup>12</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p. 181-207

que conozcan posibles modelos fuera de la casa y de la escuela. La instrucción verbal, unida al modelado, puede ser una eficaz vía para persuadir a los niños a que se adecuen a las normas o reglas sociales

- La persuasión, no siempre el niño/a se encuentra inclinado a identificarse o a imitar a los demás. Es preciso instarles o persuadirles para que se comporten de determinada manera. Las técnicas persuasivas son muy diversas: ordenes, ruegos, recompensas, discusiones razonables, castigos, chantajes, amenazas o impedimentos son medios con los que los padres y profesores tratan de coaccionar o persuadir a un niño/a para que se comporte de forma socialmente aceptable y evite las conductas asociales. La eficacia de estas técnicas depende de varios factores: la edad del niño/a, las relaciones y actitudes existentes entre el adulto y el niño/a, la constancia e intensidad con que se aplica una técnica y el objetivo o comportamiento perseguido.
- El juego, desempeña un papel crucial en el desarrollo del niño/a, actualmente tanto educadores como psicólogos lo conciben como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, es además un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad. Por si esto fuera poco muchos teóricos ven en el juego un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear, los juegos proporcionan al niño/a sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad. En estos

y en otros muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social.  
(Más adelante se ha dedicado un capítulo al juego.).

Entre los principales agentes de influencia social se sitúan<sup>13</sup>:

- La familia.- Representa el primer agente de socialización con que se enfrenta el niño/a. La vida en el grupo familiar incluyendo a sus parientes, somete al niño/a a una serie de experiencias, su contacto con gente distinta, las distintas actitudes y reacciones particulares dan a cada niño/a su carácter individual.

La influencia del hogar, es decir de la familia, es fundamental en el desarrollo social infantil, pues dentro de ella el niño/a realiza sus primeras experiencias socializadoras, la seguridad y el cariño que el niño/a goza en el hogar son puntales que afirmarán su desarrollo social.

- Los iguales.- Los iguales actúan como modelos recíprocos que moldean las conductas sociales de sus compañeros. Las necesidades sociales del ser humano son fuertes, y cada cual selecciona y acepta a sus amigos en un intento de satisfacerlas. Los iguales empiezan a desempeñar un papel fundamental en el desarrollo social del niño/a mucho antes de que sean compañeros de clase.
- La escuela.- La escuela es por definición, una actividad altamente social, en la que influyen dos factores como son el medio ambiente escolar: el mismo que debe

---

<sup>13</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p.207-225

tomar en cuenta las necesidades de los niños/as. La escuela debe convertirse en un espacio de intercambio y descubrimiento constante, resultando en todo instante estimulante y motivador. Por otra parte esta el educador/a: La labor educativa dentro de una sociedad cambiante y en continua evolución requiere de una mayor preparación y actualización de sus conocimientos. “Los docentes y la propia institución escolar se encuentran ante el reto de construir un marco intercultural más amplio y flexible que permita la integración de valores, ideas, tradiciones, costumbres y aspiraciones que asuman la diversidad, la pluralidad, la reflexión crítica y la tolerancia”<sup>14</sup>

#### **1.4. DESARROLLO EMOCIONAL**

Los éxitos y los fracasos en la vida del niño/a ya sean familiares o escolares producen estados de placer y de pesar.

“Toda emoción da lugar a una función de readaptación semi-instintiva, semi-reflexiva y siempre más o menos incoherente a causa de los momentos excepcionales en medio de los cuales se opera”<sup>15</sup>

El niño/a que es mucho más sensible que el hombre está expuesto a choques emocionales que por su naturaleza resultan más intensos que en el adulto. No

---

<sup>14</sup> Manual del Educador de Preescolar, Tomo 1, Barcelona, 2002, Ediciones Parramón,

<sup>15</sup> Enciclopedia Cajita de Sorpresas, “*El Niño y su Mundo*”, Tomo IV, Barcelona, Editorial Océano, p.

obstante pueden resultar más intensos a veces por la falta de comprensión y por su posición frente al mundo.

En la edad 5 a 6 años el niño/a probablemente se encuentre inmerso en un torbellino de tensiones emocionales propias de la situación edípica. La predisposición afectiva que siente hacia el progenitor de sexo opuesto se encuentra en un callejón sin salida, y sus demandas no encuentran la deseada correspondencia.

De acuerdo a datos aportados por estudios psicoanalíticos sobre la infancia y el complejo de edipo, confirman que en los niños la resolución edípica se produce de manera más rápida y definitiva que en las niñas.

En ambos casos el elemento determinante es la prohibición del incesto. La situación afectiva de los niños/as en el triángulo edípico en esta edad es tremendamente inestable. Las manifestaciones de cariño y de irritación son tan intensas como impredecibles, y en general puede decirse que los pequeños se encuentran totalmente a merced de sus pasiones.

Tal vez el complejo de Edipo, junto con la pubertad, sean los momentos en los que se exige a los padres una mayor dosis de paciencia y comprensión para con sus hijos/as, unidas a una actitud clara y firme en sus propios deseos y manifestaciones afectivas.

A pesar de que se trata de un proceso interno, en buena parte inconsciente, la resolución edípica se ve avalada y acelerada por la estabilidad afectiva de la pareja parental, a mayor razón si es percibida por el niño/a de un modo sólido y continuado. Si, en cambio se trata de una pareja cuyas riñas o mutuas reivindicaciones toman como punto de apoyo la existencia del hijo/a, éste se sentirá obligado a permanecer unido a los padres como *objeto de intercambio* de amor, por un lapso de tiempo mucho más prolongado de lo que sería aconsejable en un desarrollo afectivo normal.

Otro acontecimiento en el desarrollo emocional del niño/a a la edad de 5 y 6 años es el progreso que realiza éste en la socialización, que se propicia en un escenario completamente distinto al que proporciona la célula familiar: la escuela, en la que el niño/a pasa la mayor parte del día. La escolarización representa una etapa fundamental para la formación adecuada del futuro adulto. El niño/a, al ingresar en la escuela ingresa en un mundo nuevo en el que va a adquirir una serie de conocimientos y pautas de comportamiento que son imprescindibles para su desarrollo personal, afectivo y social.

## **1.5. DESARROLLO PSICOLÓGICO**

Entre los dos y cinco años el niño crece regularmente, de manera que al cumplir seis años el niño/a va configurando su autonomía y ganando paralelamente seguridad. Los niños aumentan sus músculos y las niñas ganan grasa en sus tejidos. El organismo perfecciona su funcionamiento y todas las conductas ya adquiridas le dan un repertorio bastante amplio. La coordinación de los sentidos y de los gestos está ya

bien ensayada e incluso se ha adquirido una cierta habilidad. El niño/a es relativamente adulto en sus conductas alimentarias, habla a veces sin parar, con frases que se alargan y estructuran cada vez más. El niño/a es limpio de día y de noche. Puede ahora acometer resueltamente las tareas que corresponden a su grado de maduración.

### **Tareas de desarrollo durante la segunda infancia<sup>16</sup>**

- Aparición del Yo
- Conquista de la estabilidad fisiológica
- Formación de conceptos sencillos sobre la realidad física y social
- Formación de los conceptos del bien y del mal; aparición de la conciencia moral
- Aprendizaje de la comunicación social en un grupo de iguales
- Aprendizaje del papel sexual apropiado
- Adquisición de una actitud sana frente a su propio desarrollo
- Dominio de habilidad física necesaria para los juegos corrientes
- Aprendizaje de la lectura, la escritura y el cálculo elemental

---

<sup>16</sup> MULLER, Philippe, “*El desarrollo Psicológico del niño*”, Madrid, 1968, Ediciones Guaderrama, p. 184

- Adquisición de los conceptos necesarios para la vida cotidiana

En las tareas precedentes, el niño/a a la edad de 5 a 6 irá consolidando sus adquisiciones y conocimientos conforme a su desarrollo dentro de las otras áreas ya mencionadas.

### **1.6. EVOLUCIÓN DE LAS FUNCIONES MOTRICES A LOS 5 Y 6 AÑOS**

Estas capacidades se encuentran relacionadas con otras que están aconteciendo a la vez, tanto en el aspecto físico, como en el psicológico y social. Durante la segunda infancia, se produce en el niño/a un perfeccionamiento debido a una mayor fuerza, control y coordinación de las distintas partes del cuerpo.

Los niños/as presentan importantes diferencias individuales en la habilidad motora. Su paulatino dominio abre un enorme campo de experimentación del entorno. El ámbito de la psicomotricidad, fundamental en las primeras etapas de la educación infantil, se basa en la importancia del dominio del cuerpo y del movimiento para un desarrollo psicológico armónico.

El niño/a en este plano de desarrollo ya ha adquirido capacidades motrices generales que le permiten que sus movimientos sean coordinados, muestra una gran flexibilidad en sus músculos y puede hacer prácticamente todas las acciones motrices

gruesas con calidad y agilidad: correr, lanzar y capturar, escalar y trepar, reptar y saltar obstáculos, entre otros, introduciendo variaciones por iniciativa propia.

Los movimientos finos de la mano adquieren mayor precisión, aunque todavía no puede hacer esfuerzos muy prolongados, si bien recorta, rasga, dibuja y escribe con soltura y facilidad, todavía no lee ni escribe en el sentido estricto de la palabra, a pesar de que ya hay evidencias de que podría hacerlo sin gran trabajo.

En sus juegos planifica y desarrolla sus acciones poniendo de común acuerdo con todos los que van a jugar, y crea las más diversas situaciones de juego apoyándose en materiales de desecho y también en algunos juguetes. Es estos juegos se mantiene por largo tiempo, y ya los conflictos, de surgir, se resuelven más fácilmente entre los participantes que en el año precedente.

Es significativo que ya empieza a realizar juegos de reglas, que implican actuar de acuerdo con las normas y los códigos del juego, que no pueden ser violados a voluntad. Esto es una demostración de relaciones de tipo lógico que se manifiestan incluso en estos juegos infantiles.

El niño/a realiza muchas acciones por sí solo, como alimentarse, cepillarse y asearse, vestirse y desvestirse de acuerdo con sus gustos, bañarse, mostrar buenos modales a la mesa donde ya tiene cierta habilidad para poder manejar incluso el cuchillo,

acciones que han de promoverse por los padres para consolidar sus rasgos de independencia y autonomía.

A esta edad el niño/a puede expresar de manera muy precisa las vivencias musicales con su cuerpo, suele bailar bien y participar sin gran dificultad de formaciones coreográficas simples, a la vez que entona canciones de gran complejidad y con buen ritmo, así como decir poesías y relatos bastante extensos.

Cuando dibuja, modela o construye es capaz de planificar lo que va hacer y explicar el resultado obtenido, a la vez que pueden hacer valoraciones estéticas sencillas de los objetos, la naturaleza, los hechos sociales y las obras de arte no complejas.

Como norma, la mayoría de estos niños/as muestran persistencia por vencer las dificultades, cumplen las tareas que se les proponen y las llevan hasta el final, haciendo compromisos con sus padres y educadores en relación con lo que tienen que hacer. Es importante saber que ya son bastante capaces de adecuar su conducta siguiendo instrucciones verbales, escuchar atentamente, actuar de acuerdo con un plan que se les dice, lo cual los prepara para las actividades docentes que han de tener en la escuela.

En conclusión, los cambios a los que está expuesto el niño/a a la edad de 5 a 6 años son muy importantes, al igual que en las etapas anteriores y posteriores, los factores

ambientales, emocionales, sociales, etc., forman parte fundamental en su desarrollo armónico e integral.

De ahí que tanto padres como educadores tienen el compromiso de proporcionar al niño/a un entorno adecuado a todas y cada una de sus necesidades. Un conocimiento más profundo sobre los detalles evolutivos que se producen durante esta etapa, que colaborarán en el desarrollo de este proceso hasta que el niño/a pueda alcanzar paulatinamente la madurez adecuada a la edad.

## **CAPITULO II**

### **INTRODUCCIÓN**

Durante mucho tiempo y probablemente hasta el día de hoy se puede apreciar como el aprendizaje tiene una estrecha relación con estudio y escuela, sin considerar que desde el momento mismo en que el ser humano nace, surgen con él necesidades y con ellas la necesidad de aprender: succionar para alimentarse, gatear, caminar, etc., son aprendizajes que continua y ininterrumpidamente se producen durante todo el ciclo de vida, de ahí que establecer relaciones entre lo que se presenta o se explica y lo que se sabe o se ha vivido atribuyen significado, dan sentido y relacionan los nuevos conocimientos con aprendizajes o experiencias previas.

Lo que se espera es que el aprendizaje involucre tanto los procesos de desarrollo individual, como los aprendizajes de la experiencia humana cultural y socialmente organizada en su contexto, donde primen las estrategias lúdicas y donde el desarrollo personal y social se sitúen junto al conocimiento y las habilidades.

## II. EL APRENDIZAJE

### 2.1. CONCEPTOS Y GENERALIDADES<sup>17</sup>

Desde el inicio de su vida el niño/a no es un recipiente pasivo de conocimientos, sino que construye activamente sus conocimientos y conductas en interacción con su entorno. Por eso, el aprendizaje no es únicamente el procesamiento de información *objetiva* y adquisición de conocimientos y destrezas, sino un proceso por el cual el ser humano construye su personalidad entera.

Todo el proceso de aprendizaje es una actividad que contiene dos componentes: un proceso cognitivo (conocer) y otro afectivo emocional. El niño/a construye su propia personalidad desde sus experiencias personales, que siempre implican la relación emocional con su entorno. Esto, quiere decir, que “el aprendizaje es una actividad creadora, que se produce en la interacción de la *Mente Activa y Constructora del individuo* y la *Influencia del Entorno Cultural*”<sup>18</sup>. Por eso, el aprendizaje es un proceso por medio del cual el ser humano construye su personalidad entera, lo que implica el desarrollo de su vida emocional.

---

<sup>17</sup> DAANDELS, Win, “*Psicología del Aprendizaje*”, Compilación y selección de textos, Quito, UPS, p. 3-4

<sup>18</sup> Ídem p. 3

En el capítulo anterior se hace una revisión sencilla sobre la teoría de Piaget y la etapa Preoperacional del niño/a. Piaget considera al niño/a como un individuo aislado de su entorno histórico - cultural, dejando de lado la influencia del mismo en el desarrollo y el aprendizaje del niño/a.

Esta visión de Piaget es corregida por Vigotsky y otros psicólogos mencionados anteriormente, ellos consideran que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje son producto de la interacción entre la mente activa y constructora del niño/a y la influencia del entorno cultural, es decir que el aprendizaje es una actividad social del individuo.

Las teorías cognitivas explican la conducta en función de las experiencias, informaciones, impresiones, actitudes, ideas y percepciones de una persona y de la forma en que ésta las integra, organiza y reorganiza. “El aprendizaje, según ellas, es un cambio más o menos permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido a la reorganización tanto de experiencias pasadas como de la información”<sup>19</sup>.

## **2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Un verdadero aprendizaje requiere de la actividad constructora del niño/a. Una buena enseñanza debe basarse en una metodología constructivista, promover el cambio conceptual y facilitar el aprendizaje significativo. “Es probable que la práctica

---

<sup>19</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p. 270

docente aún tenga mucho del conductismo pero el discurso es cognitivista/constructivista/significativo. Lo que se quiere es que puede no haber habido, aún, un verdadero cambio conceptual en este sentido, pero parece que está caminando en esa dirección”<sup>20</sup>

Todo aprendizaje debe partir de una necesidad; en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo se parte de los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y aptitudes previos del niño/a que pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales vive el infante y en otras situaciones que se presentan a futuro.

### **2.2.1. Definición**

Aprendizaje significativo “Es aquel que interiorizado por el niño/a es utilizado en su vida práctica, le sirve de base para nuevos aprendizajes y a la solución de problemas”<sup>21</sup>.

Este aprendizaje surge de las vivencias del niño/a, de su historia personal, de su madurez. Es necesario partir de su realidad, de sus experiencias y sus conocimientos, los cuales le enfrentaran a nuevas situaciones que le plantearán nuevos problemas y preguntas que al ser resueltas producirán nuevos aprendizajes.

---

<sup>20</sup> MOREIRA, Marco A., “*Aprendizaje Significativo: Teoría y Práctica*”, Madrid, 2000, p. 75

<sup>21</sup> Ministerio de Bienestar Social, “*Manual de Autocapacitación*”, Quito, 1999, p. 13

Este tipo de aprendizaje es el que se sugiere en la educación actual, porque conduce al niño/a a la comprensión y significación de lo aprendido creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas, como en el apoyo de futuros aprendizajes.

### **2.2.2 El Constructivismo**

El constructivismo sostiene que el conocimiento no es copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano, la teoría constructivista de aprendizaje se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación es promover los procesos de crecimiento cultural y personal del niño/a.

El constructivismo es la propuesta psicopedagógica en donde el trabajo escolar está diseñado para superar el memorismo tradicional de las aulas y lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo y autónomo. La práctica del aprendizaje significativo nace de una propuesta concreta: partir siempre de lo que el alumno tiene, conoce, respecto de aquello que se pretende aprender. Solo desde esa plataforma se puede conectar con los intereses del alumno/a y éste puede cambiar y ampliar sus esquemas perceptivos.

A continuación se presenta el aprendizaje significativo de acuerdo a diferentes criterios psicopedagógicos:

### **2.2.3. El aprendizaje significativo según Piaget<sup>22</sup>**

Los conceptos claves de la teoría de Piaget son asimilación, acomodación, adaptación y equilibrio. Piaget, no enfatiza el concepto de aprendizaje, su teoría es de desarrollo cognitivo; sin embargo es posible interpretar la asimilación, la acomodación, la adaptación y la equilibración piagetana en términos de aprendizaje significativo.

La asimilación designa el hecho de que es del ser humano la iniciativa en la interacción con el medio. Él construye esquemas mentales de asimilación para abordar la realidad. Todo esquema de asimilación se construye y todo acercamiento a la realidad supone un esquema de asimilación. Cuando la mente asimila, incorpora la realidad a sus esquemas de acción imponiéndose al medio.

Cuando los esquemas de asimilación no consiguen asimilar determinada situación, la mente desiste o se modifica. En el caso de la modificación, se produce la acomodación, o sea, una reestructuración de la estructura cognitiva que da como resultado nuevos esquemas de asimilación. Es a través de la acomodación como se da el desarrollo cognitivo.

Desde una óptica piagetana, enseñar sería provocar desequilibrio cognitivo en el niño/a, para que procurando el reequilibrio, se reestructure cognitivamente y aprenda

---

<sup>22</sup> MOREIRA, Marco A., *“Aprendizaje Significativo”: Teoría y Práctica*, Madrid, 2000, Visor, p. 77-79

(significativamente). El mecanismo para aprender de una persona es su capacidad de reestructurarse mentalmente buscando nuevo equilibrio (nuevos esquemas de asimilación para adaptarse a la nueva situación). La enseñanza debe activar este mecanismo.

### **El aprendizaje significativo según Vigotsky<sup>23</sup>**

Para Lev Vigotsky, el desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referirse al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para Vigotsky, los procesos mentales: pensamiento, lenguaje y comportamiento voluntario, tienen su origen en procesos sociales; el proceso cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales, proceso que aparece dos veces, primero a nivel social y después a un nivel individual, primero entre personas (interpersonal, interpsicológico) y después en el interior del sujeto (intrapersonal, intrapsicológico). Pero dicha conversión no es directa, está determinada por el uso de instrumentos (lo que puede usarse para hacer alguna cosa) y signos(algo que significa otra cosa), es en la internalización de instrumentos y signos como se da el desarrollo cognitivo.

La internalización de instrumentos y signos son el proceso a través del cual se da el desarrollo cognitivo. A medida que el sujeto va utilizando más signos, más se van modificando, fundamentalmente las operaciones psicológicas que él es capaz de

---

<sup>23</sup> Idem. p. 81-84

hacer. Así mismo, mientras más instrumentos aprende a usar, más se amplía la gama de actividades en las que puede aplicar sus nuevas funciones psicológicas.

Vigotsky enfoca la interacción social. Es ella el vehículo fundamental para transmisión dinámica (de Inter a intrapersonal) del conocimiento construido social, histórico y culturalmente. Entonces si tuviese significación hablar de aprendizaje significativo desde una perspectiva vygotskyano, ya que la adquisición de significados y la interacción social son inseparables en dicha perspectiva, teniendo en cuenta que los significados de los signos se construyen socialmente. De igual forma el aprendizaje significativo, implica adquisición / construcción de significados.

Tanto Piaget, y Vigotsky desarrollan sus teorías bajo un esquema cognitivistas y el aprendizaje significativo subyace en la construcción humana. Sin embargo la perspectiva y significación que Ausubel da al aprendizaje significativo, hace que este estudio se centre en el desarrollo de su teoría.

#### **2.2.4. El aprendizaje significativo según David Ausubel<sup>24</sup>**

David Ausubel ha intentado explicar cómo aprenden los individuos a partir del material verbal, tanto hablado como escrito. Su teoría afirma que la información verbal que aprende el individuo, la vincula a los acontecimientos previamente adquiridos, dando tanto a la información nueva como a la antigua un significado

---

<sup>24</sup> Idem. p. 76-77

especial. Ausubel afirma que la meticulosidad y rapidez con que aprende una persona depende de:

1. El grado de relación existente entre los conocimientos anteriores y el material nuevo y;
2. La naturaleza de la relación que se establece entre la información nueva y la antigua.

Ausubel considera que el aprendizaje y la memorización mejoran en gran medida si se crean y utilizan marcos de referencia muy organizados, resultado de un almacenamiento sistemático y lógico de la información. En su opinión “la existencia de una estructura pertinente en el sistema de pensamiento mejora el aprendizaje y proporciona a la nueva información un significado potencialmente mayor”<sup>25</sup>

Al igual que Piaget, Ausubel sostiene que el niño/a tiene que operar mentalmente con el material al que se le expone si quiere darle significado, así mismo la asimilación, entendida como el proceso por medio del cual se almacenan nuevas ideas en estrecha relación con ideas relacionadas relevantes presentes en la estructura cognitiva.

Según Ausubel, la asimilación puede asegurar el aprendizaje: proporcionando un significado adicional a la nueva idea, reduciendo la posibilidad de que ésta se olvide y haciendo que resulte más accesible y más fácil de recuperarse cuando sea necesario.

Por otra parte Ausubel sugiere el empleo de los organizadores de avance, que son los materiales introductorios de naturaleza general que propician un marco de referencia en el que integran información más detallada que se presenta más adelante.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- **Aprendizaje de representaciones.**- Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la significación a determinados símbolos. Este tipo de aprendizaje se presente generalmente en los niños/as, así por ejemplo la palabra “pelota”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significa la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño/a los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.
- **Aprendizaje De Conceptos.**- Los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a

---

<sup>25</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p. 271

través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior se puede decir que el niño/a adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños/as aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros/as niños/as. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño/a amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva, por ello el niño/a podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

- **Aprendizaje de proposiciones.-** Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los

conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

#### **2.2.6. - Condiciones para que se dé un aprendizaje significativo<sup>26</sup>**

Ausubel afirma que el aprendizaje verbal es probablemente la forma más común de aprendizaje en el aula, postulando que dadas unas condiciones adecuadas, el aprendizaje verbal es casi siempre muy eficaz y económico.

Entre los factores o condiciones que favorecen el aprendizaje significativo están:

- El tema que se va a presentar tiene que ser potencialmente significativo, de tal forma que el niño/a pueda asociar éste con sus conocimientos anteriores.
- El niño/a tiene que crear lo que Ausubel denomina una disposición para el aprendizaje significativo, el mismo depende en parte, de la significación potencial que tengan los nuevos materiales para el niño/a y en parte también del tipo de práctica, tareas, etc., que el docente seleccione.
- Otro factor fundamental es la forma en que se presenta el nuevo material, éste debe ser organizado y adecuado
- Y por último es importante dejar que el niño/a presente con sus propias palabras lo que aprendió.

---

<sup>26</sup> Enciclopedia de Psicopedagogía, Barcelona, 1998, Editorial Océano, p. 275-279

### **2.2.7. - El Aprendizaje Significativo a través del Juego**

Históricamente juego y pedagogía han compartido el desenvolvimiento de la humanidad, conformando una innegable tradición en la educación de las jóvenes generaciones durante siglos. Sin embargo la educación formal ha tendido a desdibujarlo, reemplazarlo, olvidarlo, desvalorizarlo, descartando así su valor y menospreciándolo en su carácter de propiciador de aprendizajes significativos y duraderos.

Grandes teóricos en el ámbito mundial han desarrollado estudios destinados a comprender al ser humano a partir del juego y el jugar. Se han creado metodologías lúdicas, exitosamente probadas y comprobadas a través del uso de materiales simples y concretos, capaces de acompañar el crecimiento y desarrollo intelectual. Así mismo se ha comprobado la construcción de la moral autónoma del niño/a como logro de la práctica de juegos con pares.

El progreso ha cambiado valores, costumbres, objetivos y necesidades individuales y comunitarias. Ha modificado roles, planes y programas de acción. El consumo se ha convertido en el protagonista de estos últimos decenios. Los medios de comunicación masiva nos dicen qué hacer, cuándo, con quién y dónde. La cultura de la imagen ha convertido al ser humano en espectador no protagonista, apelando directamente a las emociones.

“Esto nos deja – aparentemente – con pocas posibilidades de crear y recrear situaciones inteligentes, duraderas, significativas y placenteras a la vez, cargadas de recursos nacidos gracias a la “inversión” de ser niño a la edad de serlo, luego púber, adolescente, joven y, al fin adulto...”<sup>27</sup>

La tecnología ha extendido lentamente su mano para que se le permita ingresar al mundo, y hoy en día, ya está aquí, apropiada de las comunicaciones; espacios laborales, profesionales, familiares y personales se nutren e impregnan cada día más de las computadoras como herramientas indispensables. La revolución tecnológica ha continuado a la revolución industrial.

“Tomar lo nuevo, recuperar lo conocido, calificarlo, integrar, conociendo y comprendiendo los fundamentos, forman parte del tránsito de una etapa a otra, siguiendo los principios que configuran el aprendizaje”<sup>28</sup>.

El progreso puede convertirse en enemigo del ser humano, pero el mayor enemigo íntimo es el miedo. Convertir lo nuevo en desafío a conquistar siempre implica buscar entre lo que se sabe, sin desechar aquello de lo que se está constituido esencialmente.

---

<sup>27</sup> JUEGOS INFANTILES, w.w.google.com., “El Juego y el Jugar”

<sup>28</sup> Ídem.

### **2.2.8. - Beneficios**

El aprendizaje significativo canalizado a través del juego trae grandes beneficios en el desarrollo del niño/a:

- Despliegue de la motricidad del niño/a
- Constituye una fuente de riqueza social, emocional e intelectual
- Permite que el niño/a desarrolle valores
- Desarrollo de la convivencia con sus semejantes
- Permite que el niño/a ponga de manifiesto sus emociones
- Logra una adaptación del niño/a a la realidad
- Constituye un modo natural de conocer y probar
- Brinda al niño/a la posibilidad de descubrir, crear y recrearse
- Ayuda al niño/a en su crecimiento integral.

Hoy en día la educación tanto dentro como fuera de la escuela requiere de la voluntad, capacidad, mecanismos y condiciones adecuadas para que el niño/a se convierta en el actor de su propio aprendizaje, a través de una participación en la toma de decisiones y responsabilidades, logros y dificultades.

El aprendizaje no puede limitarse a la repetición mecánica y memorística, por el contrario, el aprendizaje debe enmarcarse en la realidad cultural y social del niño/a cultivando en el ser sus dimensiones más esenciales desde una óptica más flexible

que vincule el pensamiento y la acción, los sentimientos y la razón, la educación y la práctica.

Los niños/as juegan para vivir, y gozan al jugar. Jugar es acción, es hacer, y es un hacer saludable, indispensable para vivir, pensar, crecer y desarrollarse. El juego es vivencia. El aprendizaje, también. Jugar es cosa seria. Aprender, puede ser un placer, desafiante. El juego ha sido siempre la fuente de la cultura.

## **CAPITULO III**

### **INTRODUCCIÓN**

Los avances tecnológicos y científicos han modificado el entorno tanto social, cultural y naturalmente, es necesario crear medios o mecanismos que permitan la adecuada inserción del individuo a la sociedad. La Propuesta Curricular Consensuada, en base a los diferentes enfoques psicológicos y pedagógicos, las necesidades básicas de aprendizaje del niño/a y por medio de su planteamiento que implica crear un nuevo modelo de educación, a definido un perfil de desarrollo del niño/a que sirva de guía al educador/a dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de este perfil, esta el bloque del Conocimiento del Entorno Natural, Social y Cultural del niño/a que busca crear sujetos social, cultural y naturalmente comprometidos con su entorno, teniendo en cuenta las necesidades de formación que requiere el nuevo siglo. El bloque del Conocimiento del Entorno Natural, Social y Cultural cuenta con un variado repertorio de experiencias que permiten la interacción permanente del educador/a y el educando, por lo que resulta sumamente fácil adaptarlo dentro del aprendizaje del niño/a.

### **III. EL MUNDO SOCIAL, NATURAL Y CULTURAL**

#### **DEL NIÑO/A**

##### **3.1. PROPUESTA TEÓRICA**

El niño/a es un ser eminentemente social, su interacción con el medio familiar, cultural, natural y social fomenta el desarrollo de sus potencialidades en forma armónica, equilibrada y gradual.

El descubrimiento del Entorno Natural, Social y Cultural constituye una de las áreas básicas del currículo en la educación infantil y su aprendizaje es uno de los objetivos principales de la propuesta curricular.

De acuerdo a la Reforma Curricular el entorno es el conjunto de elementos y condiciones ambientales que constituyen el marco donde se desarrolla la existencia de los niños/as. El entorno incluye todos los elementos de sus diversos ámbitos de vida: el hogar, la familia, la escuela, el barrio o comunidad, las plantas, los animales, los objetos, etc.

El conocimiento del entorno no se produce de la nada, sino que acontece en un lugar específico o a su vez en un ambiente determinado. Así por ejemplo: el conocimiento del entorno natural atrae la atención de los niños/as, no en vano la historia del ser humano tiene un fondo de milenios en relación estrecha con la naturaleza de la que

forma parte. Por otra parte, “el conocimiento humano de la naturaleza no es de estricta transmisión genética sino que es el resultado de la transmisión cultural producida a través de las generaciones”<sup>29</sup>.

Dentro del área del entorno, el papel tanto de la escuela como del docente en la formación del niño/a, será aprovechar su curiosidad innata por los elementos de la naturaleza, de la sociedad y de la cultura para mejorar su conocimiento sobre ella y beneficiarse de los innumerables recursos que el medio natural, social y cultural ofrece para su aprendizaje y así propiciar un conocimiento significativo en él o ella considerando sus particularidades de tal forma que puedan relacionar sus conocimientos nuevos del entorno con sus conocimientos previos.

### **3.2. OBJETIVOS DEL ÁREA DEL ENTORNO EN EL MUNDO SOCIAL, NATURAL Y CULTURAL<sup>30</sup>**

La Reforma Curricular en el primer año de educación básica tiene por objetivos globales:

- 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

---

<sup>29</sup> “Manual del Educador de Preescolar”, Tomo III, 2002, Parramón Ediciones

<sup>30</sup> Ministerio de Educación y Cultura, “Reforma Curricular para la educación Básica”, 1998, Quito, 3era. Edición, p. 16; VACA, Rómulo, ¿Cómo concretar la Reforma Curricular Consensuada en el primer año de educación básica?”, Quito, 1997, Publicaciones Educativas San Carlos, p. 77

- Desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas y de su cultura.
- Interactuar y descubrir su entorno físico, natural, social y cultural para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales.
- Desarrollar una comunicación clara, fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva

El área del Entorno Natural, Social y Cultural se desprenden:

- Conocer, comprender y valorar las manifestaciones sociales y culturales de su medio
- Descubrir su entorno y desenvolverse en él, respetándolo y valorándolo

### **3.3. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO (EXPERIENCIAS, DESTREZAS, HABILIDADES Y ACTITUDES) PARA EL BLOQUE DEL ENTORNO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL<sup>31</sup>**

- Observación y exploración del mundo físico y social que le rodea
- Relación y diferenciación de ambientes de entorno: familia, jardín, barrio, comunidad
- Valoración de manifestaciones culturales
- Identificación de los seres vivos: personas, animales y plantas del entorno
- Conocimiento de la utilidad de otros seres vivos para el hombre

---

<sup>31</sup> VACA, Rómulo, “¿Cómo concretar la Reforma Curricular Consensuada en el primer año de educación básica?”, Quito, 1997, Publicaciones Educativas San Carlos, p. 40

- 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

“Las situaciones significativas dan a la propuesta curricular la verdadera dimensión integral, donde se abre al niño/a un espacio de interacción; en el que mediante actividades desarrolladas en una atmósfera lúdica placentera tiene posibilidades de integrarse, dominar destrezas y habilidades que le darán la capacidad de conocerse, descubrir y expresarse, preparándose para conformar una identidad saludable y robusta que se proyecta a su entorno”<sup>32</sup>

### **3.4. EL NIÑO/A Y SU ENTORNO**

Desde el momento en el que niño/a nace su noción de identidad se empieza a desarrollar en interacción con el entorno. A medida que el niño/a crece ira descubriendo y conociendo la forma en que puede intervenir y utilizar las potencialidades de su propio cuerpo, descubrirá los conocimientos referidos a los objetos, al mundo animal y vegetal, a los espacios y condiciones, a las situaciones que forman parte de su contexto y a la relación con él, lo que le permitirá desarrollarse como un ser sociable, como miembro de una colectividad y como parte de la naturaleza.

---

<sup>32</sup> Ministerio de Educación y Cultura, “*Reforma Curricular para la educación Básica*”, 1998, Quito, 3era. Edición, p. 18

Es importante que el niño/a aprenda a descubrir todo aquello que forma parte de su mundo más inmediato, de tal forma que “pueda captar la realidad global para ir poco a poco descubriendo sus peculiaridades y realizar una aproximación más analítica y concreta”<sup>33</sup>.

El comportamiento y el desarrollo del niño/a no solo se caracterizan por la mayor apertura al aprendizaje, sino porque esta capacidad se inscribe en un marco natural, social y cultural

Por esta razón es muy importante que el niño/a se vea implicado en vivencias y actividades que le conduzcan a incorporar nociones, habilidades, actitudes, valores y normas a diferentes ámbitos del saber y descubrir formas culturales que en una situación concreta puedan ser convergentes en una misma finalidad, dado que la información que adquiera ha de poder ser utilizada y tomada como punto de partida para otros conocimientos posteriores.

### **3.5. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL**

Siendo la Reforma Curricular abierta y flexible, el maestro/a tiene la libertad de seleccionar el método de enseñanza más apropiado; sin embargo se ha establecido

---

<sup>33</sup> “*Manual del Educador de Preescolar*”, Tomo II, Barcelona, 2002, Parramón Ediciones, p. 324-327

principios pedagógicos acordes con las características del niño/a en su etapa de desarrollo que se pueden tomar en consideración:

Los principios didácticos más importantes están relacionados con la realidad de la vida del niño/a:

- La afectividad.- En la escuela el niño/a aprende algo más que contenidos sobre las diferentes áreas del currículo: es el lugar donde se establecen vínculos afectivos importantes y donde se inicia su socialización. Gracias a su relación con maestros/as y compañeros/as el niño/a se identificará como un ser individual, diferente de los demás, e interiorizará las pautas sociales y culturales de su entorno.
- La actividad.- Este principio tiene un lugar preponderante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El niño/a aprende fundamentalmente ejercitando actividades, sean espontáneas o incentivadas. El juego es un recurso muy importante en la exploración del entorno. El educador/a debe promover y aprovechar didácticamente la tendencia natural del niño/a a la actividad.
- La globalidad.- La construcción del conocimiento del entorno por parte del niño/a de 5 a 6 años reúne dos características constantes: es egocéntrico (parte de sus necesidades y de su punto de vista individual) y es sincrético (los niños/as perciben los elementos del entorno como una globalidad). Estas dos características permiten comprender las características más importantes del pensamiento del niño/a y la forma en que el educador/a debe llevar a cabo la enseñanza del área del Entorno Natural, Social y Cultural.

- La significación.- Los niños/as tienden a relacionar los nuevos conocimientos del entorno con sus conocimientos previos. Es importante plantear un conocimiento significativo del entorno considerando las particularidades de cada niño/a, de tal manera que los aprendizajes propuestos han de mostrarse útiles y aplicables a nuevas situaciones y que los niños/as puedan utilizar los nuevos conocimientos sobre el entorno tanto en la escuela como fuera de ella.
- La reflexión.- Los seres humanos somos seres reflexivos, pero la capacidad de reflexionar se aprende y se debe ejercer. La complejidad del razonamiento de los niños/as si bien es cierto es menor es importante que el docente vaya formando en él/ella la capacidad reflexiva tras la ejecución de una determinada actividad.
- La ambientación.- El proceso de conocimiento del entorno no se produce de la nada, sino que siempre acontece en un lugar específico, en un ambiente determinado. La ambientación de un lugar -el hogar, la escuela, la comunidad o un hospital- no es nunca neutra, siempre refleja una cultura, una manera de concebir el mundo y nuestra relación con él. El ambiente contribuye a la educación de una manera sutil pero sustantiva.

Además de la importancia que tiene el descubrimiento y conocimiento de sí mismo, el niño/a debe conocer el entorno que le rodea, participar en diferentes actividades que le involucren con otras personas, otros ambientes, otras culturas, etc., en definitiva con su entorno social, natural y cultural.

La guía de estrategias de aprendizaje tiene como finalidad que el niño/a a través del juego desarrolle el conocimiento de su entorno y desarrollo destrezas y habilidades que le permitan enfrentarse a los retos y oportunidades que el medio le brindará a lo largo de su vida.

No se trata de acumular en el niño/a teoría, conocimientos, etc., sino por el contrario se trata de complementar las actividades de salón con actividades que requieren la exploración, observación y práctica del educando, es así, que la Reforma Curricular Ecuatoriana, esta estructurada de tal forma que el educador pueda dar rienda suelta a su ingenio, creatividad y sobre todo a su vocación de educador, para alcanzar el desarrollo integral del educando.

## **CAPITULO IV**

### **INTRODUCCIÓN**

A lo largo de los capítulos anteriores, se ha venido hablando de la importancia que tiene la aplicación de procesos educativos que den una respuesta positiva al cambio acelerado que se produce dentro de la sociedad y que permitan el desarrollo integral y armónico del niño/a; como ya se ha mencionado no es por medio de almacenar información, o aprender mecánicamente un cúmulo de conocimientos, a través de los cuales el infante alcanzará dicho desarrollo. Por el contrario se trata de ir desarrollando en el niño/a toda su potencialidad, es decir: experiencias, habilidades, destrezas y actitudes.

Desde esta perspectiva, se ha desarrollado este capítulo, en el que se realiza una explicación general de lo que son las destrezas, su objetivo, clasificación, factores que fomentan su adquisición, las nociones como instrumento del conocimiento, estrategias del ciclo nominal, caracterización y las nociones básicas.

Los educadores / as deben lograr que los niños/as elaboren verdaderos conocimientos y desarrollen su pensamiento, no se puede hablar de una educación improvisada, sino de una preparación continua y especializada que permita desarrollar verdaderos procesos educativos.

## IV. LAS DESTREZAS

### 4.1. CONCEPTO

“La destreza es un proceso sicomotor mediante el cual el sujeto interioriza las características de un objeto”<sup>34</sup>

“La capacidad por la cual una persona puede transferir un conocimiento de manera autónoma, cuando la situación lo requiere”<sup>35</sup>

Estas conceptualizaciones nos permiten determinar la importancia que tiene las destrezas en el desarrollo del aprendizaje del niño/a. Las destrezas no nacen con la persona, sino que se las adquiere frente a un estímulo, son funciones mentales que ayudan a la adquisición del conocimiento; a medida que se ejerciten irán perfeccionándose. Las destrezas no se adquieren ni se perfeccionan en el vacío, es necesario que se lo haga frente a un objeto o evento.

El educador/a deben buscar la mejor manera de relacionar los medios (contenidos y actividades) de enseñanza debidamente seleccionados con los aspectos específicamente relevantes de la estructura cognitiva del niño/a, emplear situaciones significativas, considerando la actividad lúdica como metodología general en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

---

<sup>34</sup> ORDOÑEZ, Julio, “*Diseño Curricular*”, Cuenca, 2002, Editorial Don Bosco, p. 36

<sup>35</sup> “*Planificación Microcurricular*”, Compilación y Adaptación, Quito, s/e, p. S/n

Es muy importante evitar la tendencia a “escolarizar las actividades en el primer año de educación básica, pues éste constituye un ambiente exclusivo en el que se desarrollan e incorporan nociones, habilidades, destrezas, actitudes y valores que en conjunto son el punto de partida de la educación formal, en el que se establecen las bases sobre las que se estructurará la formación integral del ser humano.

#### **4.2. OBJETIVO**

El objetivo fundamental del desarrollo de destreza es que el niño/a se encuentre en condiciones de actuar con propiedad en determinadas situaciones, que puedan desarrollar procesos para hacer algo útil.

#### **4.3. CLASIFICACIÓN DE LAS DESTREZAS:**

Una visión general de las destrezas en la propuesta curricular consensuada, permite presentar una clasificación tentativa de las mismas, si bien es cierto el documento curricular se plantea de una manera abierta y flexible al educador/a, esta clasificación contribuirá significativamente para realizar el seguimiento y evaluación del desarrollo integral del niño/a:

Entre las destrezas hay algunas cuyo dominio se demuestra mediante una acción corporal y otras en las que se supone se desarrolla un proceso interno, mental. En consecuencia, las destrezas engloban competencias motrices, actitudinales, cognitivas, aunque siempre existe una actividad motriz, se entiende que se produce también una actividad interna cognitiva y cuando se realiza un proceso interno

cognitivo o cuando se desarrolla un conocimiento, éste se expresa en actividad externa, es decir que se complementan.

Tomando en consideración lo antes mencionado las destrezas se clasifican desde el siguiente punto de vista:

1. Desarrollo del conocimiento

- a) Destrezas motrices o psicomotoras: Son aquellas en las que predominan el aspecto físico y la coordinación psicomotora. En esta área el niño/a aprenderá a: pintar, agregar, armar, construir, reconstruir, seleccionar, recortar, parear, completar, cultivar, colocar, colorear, arreglar, etc.
- b) Destrezas cognitivas, intelectuales o de razonamiento: Ayudan a desarrollar el pensamiento reflexivo del niño/a, así como también en la solución de problemas; éstas son: discriminar, identificar, localizar, observar, percibir, recitar, recordar, reproducir, ubicar, agrupar, asociar, clasificar, comparar, relacionar, adaptar, ejercitar, solucionar, usar, resolver, elaborar, describir, separar, crear, apreciar, valorar, apreciar, etc.
- c) Destrezas socio-afectivas o de socialización: Ayudan en la formación de grupos, entre ellas se pueden mencionar: colaborar, comunicar, conversar, coordinar, cooperar, dirigir, opinar, participar, dramatizar, respetar, ayudar, etc.

2. Tomando en consideración las áreas de estudio

“En la Reforma Curricular cada área tiene destrezas generales, que a su vez, se dividen en específicas”<sup>36</sup>.

- a) Destrezas Generales.- Son aquellas que se pueden desarrollar con diferente contenido e integran las diversas áreas de la Propuesta Curricular. Así por ejemplo: observación, interpretación, comparación, manejo de materiales, etc.
  
- b) Destrezas Específicas: Son las que se aplican en una área de estudio e integran las generales; por ejemplo: en el Entorno Natural Social y Cultura: dibujo de los elementos del entorno, reconocimiento e imitación ruidos de la naturaleza y animales; En Relaciones Lógico Matemáticas: Incorporación de nociones de objeto, etc.

En conclusión se puede decir que las destrezas si bien se llevan a cabo para un determinado bloque de desarrollo tienen indirectamente una influencia en los otros bloques. Este cruce de destrezas y bloques permite una mejor ejercitación, estimulación, mejora y/o incorporación de conocimientos en el niño/a.

---

<sup>36</sup> ORDOÑEZ, Julio, “*Diseño Curricular*”, 2002, Cuenca, Editorial Don Bosco, pág. 39

#### **4.4. FACTORES QUE FOMENTAN LA ADQUISICIÓN DE DESTREZAS**

Para que las destrezas tengan un carácter dinámico es indispensable la colaboración de otros factores como los siguientes:

- La planificación debe reflejar la estrecha relación entre sus elementos como son: tema generador, objetivo general, ejes de desarrollo, bloques de experiencia, actividades, recursos y evaluación. Destreza sin conocimiento equivaldría a actuar en el vacío, sería un aprendizaje mecánico y nada permanente, por esta razón se deben integrar los conocimientos con las destrezas
- El educador/a debe conocer que el aprendizaje y la aplicación de destrezas, no surge de una manera espontánea, por lo tanto es su responsabilidad crear un ambiente propicio para que las destrezas se aprendan, se integren y se apliquen. Una herramienta muy importante en el proceso educativo es el juego, el mismo que ha de ser incorporado al resto de las actividades escolares como base de motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos.
- Los elementos de las destrezas al reaccionar en serie crean nuevos patrones de conducta y de comportamiento y formas más elevadas de pensamiento.
- El uso de las fichas de diagnóstico y evaluación le permitirá apreciar el crecimiento de los niños/as en cada grupo de destrezas
- Los recursos didácticos se deben elaborar con doble perspectiva: como medio de conocimiento y como factores de desarrollo de destrezas organizadas y desarrolladas en forma espiral.

#### **4.5. EL VALOR POSITIVO DE LAS DESTREZAS**

Las destrezas son funciones mentales que ayudan a la adquisición de conocimientos y como esta tiene sus niveles: sensorial, teórico y aplicado, las destrezas tienen diferentes grados de complejidad.

Las destrezas adquiridas de un contenido y actividades que la enriquezcan ayudan a favorecer el aprendizaje y favorecen el proceso del pensamiento. Por esta razón las destrezas son de suma importancia para el aprendizaje significativo.

Las destrezas desarrollan en el niño/a capacidades que le permiten desenvolverse con autonomía, aplicar lo aprendido y asimilar nuevos conocimientos.

#### **4.6. LAS NOCIONES**

Los primeros instrumentos del conocimiento son las Nociones, menos complejos y que no permiten la generalización. Las nociones deben ser aprendidas por el niño/a pequeño para su adecuada y autónoma interpretación y comprensión de la realidad, las nociones de ninguna manera son pensamientos, sino instrumentos para producirlos o interpretarlos, son abstracciones de las propiedades y características externas de los objetos, son la representación o agrupación de cosas que comparten cualidades, acciones o relaciones, lo que implica incluir un objeto concreto, una relación o una acción en una clase.

Las nociones no admiten puntos intermedios como un poco, un poco más, un poco menos, mucho más, etc. Son instrumentos de conocimiento binario, en este carácter

binario o bipolar es donde se localiza la restricción intelectual del pensamiento nocional.

“Puesto que las nociones son el único y privilegiado INSTRUMENTO DE CONOCIMIENTO con que cuenta el niño pequeño, menor de siete años, y como son binarias y bipolares, su comprensión del mundo también es binaria o bipolar. Para el pequeño NO EXISTEN términos medios”<sup>37</sup>

El período nocional está dado en las edades tempranas, en donde se potencializan las dos capacidades más importantes del ser humano: La inteligencia y el amor, es fundamental que todo mediador nocional asuma con responsabilidad su rol, profundice y domine todos los elementos correspondientes a este nivel.

#### **4.6.1. Estrategias Del Ciclo Nominal**

En el ciclo nocional las estrategias metodológicas están enmarcadas dentro de una estructura de equilibración, que involucra los momentos de: adquisición y afianzamiento. En esta etapa el mediador, está llamado a atender aquellas necesidades primarias de las edades tempranas, fundamentalmente a cumplir una mediación pedagógica conveniente que juegue un papel central en la promoción del pensamiento, el desarrollo de las habilidades, destrezas y valores.

---

<sup>37</sup> DE SUBIRÍA, Miguel , “*Pensamiento y Aprendizaje*”, Quito, 1995, Editorial Arca, p. 98

Es importante tomar en cuenta que el ingreso a la escolarización le trae al niño/a grandes cambios en su vida, se altera significativamente su situación socio-afectiva, en la escuela, enfrenta la normalización de sus actividades y la sujeción a nuevas obligaciones.

La actividad dominante en esta etapa es el juego, y debe jerarquizarse el juego simbólico el cual bien encaminado puede convertirse en un punto de apoyo, aprende por ende a compartir, competir con niños/as de su edad, permitiéndole adquirir un rol, un estatus y un nivel de liderazgo.

El niño/a en la etapa nocional aprende con material concreto, porque tiene una mínima capacidad de abstracción; no está en capacidad de relativizar, más bien tiene una visión absolutista del mundo por lo que las nociones deben ser presentadas en parejas, es decir bipolarizadas.

### **Características de las Nociones<sup>38</sup>**

- Binarias e irreversibles, son las células constitutivas del aparato intelectual infantil, y son aprendidas por el niño/a en su interacción con el mundo físico y social al inicio en el seno familiar, luego en la escuela y el entorno social más amplio. Hasta que el niño/a no haya accedido a otro nivel de pensamiento, la

---

<sup>38</sup> RUIZ, Brigitte, “*Relaciones Lógica Matemáticas*”, Quito, 2000, UPS, p. 10-11

memoria semántica estará constituida exclusivamente por nociones, lo que significa que mientras mayor número de nociones incorpore y aprenda, mayor será su inteligencia, con todas las ventajas que ello conlleva.

- La noción es una triplete que asocia los tres mundos o realidades en las que habita el niño/a (real, nominal, simbólico). Las relaciones entre estas realidades dan lugar a las cuatro transferencias u operaciones intelectuales del pensamiento nocional:
  - a. Intraeycción, que transforma los hechos reales en un producto mental;
  - b. Nominación, es la operación que relaciona las imágenes mentales con las palabras;
  - c. Proyección, es la búsqueda en el ambiente de elementos que concuerden con la noción.
  - d. Comprensión, posibilita al niño/a el distinguir los significados de las palabras y el lenguaje que escucha a través de diálogos.

#### **4.6.2. Nociones Básicas<sup>39</sup>**

El niño/a aprende a través de su cuerpo el mundo, y el movimiento es su medio de comunicación con el mundo exterior. El niño/a pequeño organiza el mundo tomando como punto de referencia su propio cuerpo, por eso la importancia de aprender a

---

<sup>39</sup>Ídem, p. 13-14

conocerlo a identificar y nominar sus partes, comprendiendo y verbalizando la función que cumplen, junto a los movimientos que puede realizar con cada una de ellas, las diversas posturas que puede adoptar, y las posiciones y desplazamientos que puede tener en el espacio.

Las diferentes teorías psicopedagógicas y la misma Reforma Curricular dan al educador/a las pautas necesarias y el sustento científico y pedagógico para crear un esquema educativo y de aprendizaje que permitan el desarrollo integral del niño/a, más aún cuando el mundo avanza a pasos gigantescos.

El proceso educativo no se puede consolidar en la memorización y la repetición, es necesario desarrollar en su totalidad el potencial humano, a través de aprendizajes significativos y el desarrollo de capacidades, destrezas, habilidades y actitudes.

## **CAPITULO V**

### **INTRODUCCIÓN**

Considerando todos los aspectos sobresalientes de la Propuesta Curricular Consensuada para primer año de educación básica, el juego es la actividad complementaria dentro del desarrollo del niño/a, pretender plantear todas las orientaciones enfocadas a lograr aprendizajes significativos partiendo de un trabajo globalizador y que haga del juego y las actividades recreativas un medio fundamental para el desarrollo integral del niño/a, son innumerables. La guía de estrategias de aprendizaje, es una pequeña muestra de la idoneidad del juego para trabajar en el área del conocimiento del entorno Natural, Social y Cultural, al igual que lo es para las otras áreas.

Previo al desarrollo de la guía, en este capítulo se presentan lineamientos básicos referentes a la actividad lúdica, importancia del juego en el entorno del niño/a y su clasificación de acuerdo al criterio de varios autores.

## V. EL JUEGO

### 5.1. CONSIDERACIONES GENERALES

La palabra juego viene del vocablo latino “Jocus” que significa diversión y también broma. Esta doble acepción promueve en las personas la búsqueda del placer, satisfacción y diversión.

El juego se plantea como una actividad natural de niños/as, “es un medio del que disponen para experimentar cosas nuevas, para probar nuevas habilidades, para ejercitar y poner en acción habilidades propias”<sup>40</sup>. Cuando observamos a un niño/a jugar, existe un cúmulo de elementos que se están poniendo en marcha (físicos, cognitivos, emocionales, sociales, etc.) que construyen su personalidad. El juego le permite al niño/a entender el mundo que le rodea, dominarlo y organizarlo de la manera que le sea más fácil. Este conocimiento del mundo social va acompañado con una asimilación de la estructura social que envuelve al niño/a; de los valores, de las normas, de los hábitos sociales que la identifican. Con el juego el niño/a está aprendiendo cómo es la sociedad que le rodea y cómo funciona, al mismo tiempo que se incorpora a ella como ser social.

---

<sup>40</sup> GUITART, Rosa, “*Jugar y divertirse sin excluir*”, 1999, Barcelona, Editorial Graó, p. 7

De todo lo mencionado, se deduce que el juego es primordialmente una fuente de placer y de aprendizaje de toda clase, que ayuda al niño/a en su desarrollo personal y social. Se trata de un poderoso instrumento de aprendizaje que durante mucho tiempo no ha tenido la suficiente valoración en el marco escolar. Asociado por lo general al tiempo libre y la distracción; sin embargo las características ya mencionadas le dan riqueza a esta actividad infantil, además de constituir un instrumento educativo muy eficaz que el educador o educadora deben aprovechar en el desarrollo del aprendizaje.

El niño/a vive jugando, cualquiera sea su medio o cultura. La relación del niño/a con el mundo del juego empieza en edad muy temprana. Movimientos y sentidos constituyen su primera manifestación de juego desde su nacimiento. Pequeñas sonrisas, movimientos de brazos, todo se convierte en un medio para expresarse y también para jugar, así el niño/a se empieza a conocer a sí mismo y conoce su entorno.

Conforme el niño/a va desarrollándose como persona va descubriendo una variedad de objetos que pueden servirle como punto de partida para cualquier juego. “A través de su manipulación, se mezclan procesos de placer y de intelecto”<sup>41</sup>. Conforme transcurran los años la complejidad del juego ira acrecentándose.

---

<sup>41</sup> “*Manual del Educador de Preescolar*”, Tomo II, Barcelona, 2002, Parramón Ediciones, P. 232

El juego representa el centro de desarrollo del niño/a, cabe recalcar que además forma parte de los derechos humanos del niño/a. Entre las características de la actividad lúdica se pueden señalar las siguientes<sup>42</sup>:

- a) Es una actividad placentera que conlleva un cúmulo de sentimientos expresados por el niño/a
- b) Es una actividad voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites de tiempo y espacio; tiene un fin en sí misma
- c) Es fascinante, el niño y la niña ignoran el tiempo que transcurre mientras están jugando
- d) Para los niños/as no existe una distinción significativa entre juego y trabajo; pueden disfrutar y percibir que están aprendiendo, especialmente cuando consiguen ejecutar una actividad que el adulto le propone y que esté a su alcance.

### **5.1.1. El juego, fuente de placer<sup>43</sup>**

El juego aporta placer al niño/a, debido a las posibilidades de libertad que genera éste y por el dominio de la imaginación inmersa en el gozo de la creación, pero sobre todo por la sensación de éxito en la realización del propio juego, lo que proporciona al niño/a el deseo de seguir adelante.

El niño/a aprenderá poco a poco a transferir al trabajo el deseo de acción y el deseo de éxito que de antemano ha descubierto en el juego.

---

<sup>42</sup> MÜHLHAUSER, G. ROMO, V. “*Juegos de rincones y formación de identidad de género*”, Chile, 1999, p. 16

<sup>43</sup> “*Manual del Educador de Preescolar*”, Tomo II, Barcelona, 2002, Parramón Ediciones, p. 233

### **5.1.2. El juego como espacio de comunicación<sup>44</sup>**

Desde la perspectiva relacional el juego y el juguete constituyen además un poderoso factor de comunicación en la vida familiar y escolar. Cuando el adulto comparte y participa con el niño/a en sus juegos le ofrece seguridad y sentido de lo que hace, consolida lazos entre personas de edades muy diferentes, se da paso y se forjan nuevas camaraderías y se abren vías al juego compartido que posteriormente se convertirá en juego social.

### **5.1.3. El juego como elemento de aprendizaje escolar<sup>45</sup>**

El juego constituye un eje central para desarrollarlo, es un camino natural y universal para que el niño/a se desarrolle y pueda integrarse a la sociedad. Concretamente el desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño/a le dedica todo el tiempo posible, por medio de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras, proporcionando al niño/a experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

La actividad lúdica es un poderoso instrumento de aprendizaje, convirtiéndose en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño/a, ya que con éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que

---

<sup>44</sup> Idem, p. 233-234

<sup>45</sup> Idem, p. 234

esencialmente es actividad. Su variedad permite que los niños/as aprendan a diferenciar colores, formas, a observar similitudes entre objetos, a ampliar su vocabulario y por ende desarrollar su lenguaje y muchas otras habilidades. De esta manera el juego se convierte en la situación ideal para aprender.

Esencialmente la educación en esta etapa debe centrarse en el juego, en las experiencias sensitivas y motrices y en la adquisición de hábitos sociales. “Tal es la importancia del juego en los primeros años, que los niños que no jueguen corren el peligro de retrasarse en el desarrollo intelectual, afectivo y social”<sup>46</sup>. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presenta nuevas exigencias al niño/a se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; Es más en el juego se aprende con una facilidad notable porque el infante está especialmente predispuesto para recibir lo que le ofrece la actividad lúdica a la cual se dedica con placer.

Se puede decir que gracias al juego el niño/a desarrolla la atención. La memoria, el ingenio, aprende destrezas que le permiten desenvolverse, descubre algunos modelos, desarrolla gradualmente conceptos de relaciones causales, aprende a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular aprendizajes que por medio del juego el niño/a posteriormente transferirá a situaciones no lúdicas.

---

<sup>46</sup> NOBEMBER, J. “*Experiencias de juego con preescolares*”, Madrid, 1985, Ediciones Morata, 2da. Edición, p. 147

“El juego es el medio que permite a niños y niñas abrir y cruzar la primera puerta de la abstracción”<sup>47</sup>. A partir del juego el educador/a puede desarrollar las capacidades y el aprendizaje de una manera muy variada, al proporcionar al niño/a experiencias de juego aisladas y de iniciar otras diferentes adecuadas a cada lugar, edad y situaciones en concreto.

La propuesta curricular para primer año de educación básica busca a través del juego que los educadores abran vías a la creatividad, y planteen una manera lúdica y significativa de enseñanza por medio de una realidad directa de cómo funciona el mundo y la interacción con las cosas, las personas y las ideas. Se trata de buscar un cambio en la mentalidad del educador/a que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. Una fusión de juego y trabajo escolar, adecuados a las actividades educativas, conocimientos del niño/a de tal forma que se relacione el contenido presentado con sus experiencias previas.

De ahí la necesidad de recalcar la importancia de los ejes de desarrollo del niño/a y el juego como situación de aprendizaje, “Todo propósito de la pedagogía debe ser, pues llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que les produce el juego”<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> “Manual del Educador de Preescolar”, Tomo II, 2002, Barcelona, 2002, Parramón ediciones, p. 232

<sup>48</sup> LEIF, J, BRUNELLE, L., “La verdadera naturaleza del juego”, Buenos Aires, 1978, Editorial Kapelusz, p. 70.

El juego es un recurso que permite al niño/a hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y placentera. Por ello el educador/a, al planificar debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño/a hace continuamente ensayos nuevos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Anteriormente los niños/as podían realizar muchas experiencias solos, y los juegos al aire libre, en el campo, complementaban y compensaban las enseñanzas teóricas que recibían; en la actualidad el niño/a ha ido perdiendo sus posibilidades de acción y juego, al reducirse los espacios que lo rodean, siendo una prioridad para el adulto y principalmente para el educador/a crear y presentar alternativas lúdicas para que el infante logre su desarrollo integral y armónico.

A continuación presentamos un cuadro en el que se detalla la influencia del juego sobre el desarrollo del niño/a en sus diferentes áreas:

## INFLUENCIA DEL JUEGO SOBRE EL DESARROLLO DEL NIÑO/A

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Coordinación motriz</li> <li>▪ Equilibrio</li> <li>▪ Fuerza</li> <li>▪ Manipulación de objetos</li> <li>▪ Dominio de los sentidos</li> <li>▪ Discriminación sensorial</li> <li>▪ Coordinación visomotora</li> <li>▪ Capacidad de imitación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</li> <li>▪ Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto</li> </ul>	<p><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>▪ Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>▪ Preparación para la vida laboral</li> <li>▪ Estimulación del desarrollo moral</li> </ul> <p><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>▪ Potencia el desarrollo de las conductas prosociales</li> <li>▪ Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>▪ - Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>▪ Produce satisfacción emocional</li> <li>▪ Controla la ansiedad</li> <li>▪ Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>▪ Facilita la resolución de conflictos</li> <li>▪ Facilita patrones de identificación sexual</li> </ul>

## **5.2. IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO/A Y EL CONOCIMIENTO DEL ENTORNO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL<sup>49</sup>**

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida del niño/a y por ello un importante instrumento de educación, y para un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva que permita:

- El crecimiento y desarrollo global de niños/as, mientras viven situaciones de placer y diversión
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás
- Propiciar situaciones que representen un reto, pero un reto superable
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer los niños/as
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia

---

<sup>49</sup> CLASIFICACIÓN DEL JUEGO, [www.google.com](http://www.google.com), Juego, juguetes y desarrollo infantil

- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

El juego o actividad lúdica es un importante instrumento de trabajo, quizás uno de los más eficaces; si consideramos que la mayor parte del tiempo el niño/a se la pasa jugando. Al juego se debe en buena parte, el desarrollo de las facultades del niño/a, ya que no se trata de una actividad informal o un simple pasatiempo, por el contrario el niño/a mientras juega desarrolla tanto su sentido físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinador, psicomotriz), como su mente, ya que durante su desarrollo pone en marcha todo su ingenio, su inventiva, su originalidad, su capacidad intelectual e imaginación; además el juego tiene para el niño/a un claro valor social, ya que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte el juego es un medio de expresión afectiva y evolutiva.

El juego en los niños/as es la expresión de la relación de ellos con la totalidad de la vida. Comprende experiencias en los ámbitos de formación personal y social, comunicación relación con el medio natural y cultural. A través del juego el niño/a va aceptando y practicando las normas que asumirá y desarrollará en su vida de adulto.

Cabe también mencionar que mediante el juego y la manipulación de objetos y simulación de acciones el niño/a aprende nociones y reglas de honestidad, aprende a coordinar acciones, comunicarse y a autocontrolarse. El juego estimula la actividad pensante y enriquece la visión del niño/a de mundo. Durante el juego el niño/a va potenciando sus capacidades cognitivas al enfrentar y resolver los problemas que se le van presentando. Aprende a descubrir y comprender la realidad, estableciendo relaciones entre los objetos, cuantificando, representando y anticipando sus acciones, asume roles lo que le permite ir acentuando unas características sobre otras. En estos y muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social del niño/a, el papel que desempeña el juego es crucial.

Dentro de la propuesta curricular para primer año de educación, el juego es el medio y método fundamental para la educación y el aprendizaje que se emplea alrededor de los ejes de desarrollo a través de sus bloques de experiencia. El bloque del Entorno Natural, Social y Cultural esta relacionado “con el desarrollo de las posibilidades de interacción de cada niño y niña con los demás, no solo como una necesidad básica de sobrevivencia, sino para crecer dentro de los valores éticos y culturales de su comunidad, sin perder su identidad individual”<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> RUIZ, B y ROSALES, C., “*Entorno Inmediato I*”, UPS, Quito, 2001, p. 50

El Conocimiento del Entorno Natural, Social y Cultural tiene como objetivos principales que el niño/a conozca, comprenda y valore las manifestaciones sociales y culturales de su medio, descubra su entorno y se desenvuelvan en él respetándolo y valorándolo, el educador/a desde esta perspectiva debe ofrecer al niño/a actividades que posibiliten el juego y a través de éste el aprendizaje significativo del infante, además de promover transversalmente la adquisición de actitudes y modos de comportamiento que se construyan en los niños/as a partir de la realización libre y repetida de determinadas conductas frente a diferentes hechos: medio ambiente, salud, cultura y costumbres, derechos de los niños/as, normas de tránsito, convivencia, cuidado y protección de plantas y animales del entorno, roles familiares y sociales, etc.

“Las experiencias fortalecidas con relaciones que propician la construcción y conocimiento del mundo circundante, la descentración afectiva e intelectual, le lleva al descubrimiento del mundo físico, social y cultural, los objetos, las personas, los animales, las plantas, situaciones y acontecimientos significativos en la vida del niño y su entorno”<sup>51</sup>

El Entorno Natural, Social y Cultural es un bloque que engloba una variedad de situaciones significativas que se enmarcan en la vida del niño/a, y que pueden ser aprovechadas a través del aprendizaje y particularmente por medio del juego como

---

<sup>51</sup> Ministerio de Educación, “*Reforma Curricular para la Educación Básica*”, Quito, 1998, p. 17

instrumento del mismo para el conocimiento de dicho bloque. No se debe olvidar que el niño/a juega y aprende; de tal forma que al permitirle que interactúe con la naturaleza en su aprendizaje, a través de una actividad lúdica esta desarrollándose de acuerdo a sus necesidades y sobre todo de una manera armónica e integral conforme al objetivo curricular.

### **5.3. CLASIFICACIÓN Y TIPO DE JUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS**

El juego varía según la edad, el sexo, generaciones y medio cultural del niño/a. El niño/a de 5 a 6 años ha logrado un nivel de desarrollo que le permite interactuar y participar con otros niños/as en juegos cooperativos, puede mantenerse desde el inicio hasta la culminación del juego; Comprender los fines de la actividad y las reglas que lo rigen.

El niño/a de 5 a 6 años de edad empieza a sentirse *mayor*, puede prescindir de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños/as. Por lo general, aún cuando esta jugando solo/a ha de inventarse un compañero de juego ficticio a quien confiar sus impresiones. A esta edad los juegos colectivos se encuentran prácticamente en los inicios, poco a poco el niño/a desarrollará juegos más complejos y de auténtica cooperación.

Durante todo este proceso, el niño/a irá descubriendo que al jugar participativamente al lado de otros compañeros/as se ayudan unos a otros a crecer en la realidad del

mundo ilusorio que crean con su imaginación. Además el niño/a a través del juego tiene la oportunidad de ser simultáneamente modelo e imitador.

A esta edad los juegos de los niños/as en grupos (familiar o escolar, mixto o del mismo sexo), suelen ser casi siempre muy rudimentarios, poco o nada organizados y de breve duración, los grupos de juegos suelen ser poco numerosos, de dos o tres miembros a lo mucho, se pueden compartir juegos y formar grupos mixtos, durante este período se empiezan a diferenciar los distintos tipos de juegos preferidos por cada sexo, sin embargo todavía durante bastante tiempo coincidirán ambos sexos. “A los cinco años, el columpio, el triciclo, los patines, los saltos de altura. A los seis, los trapecios, la gimnasia, los patines, la bicicleta y la pelota”<sup>52</sup>

Para poder valorar el papel que le corresponde al juego en la educación, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos referimos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño/a.

Existen diferentes teorías sobre el juego y su clasificación, normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir: juegos individuales, colectivos o sociales. Las diferentes tipologías propuestas para

---

<sup>52</sup> Pedagogía y Psicología Infantil, “*El Periodo Escolar*”, 1997, Madrid, Tomo III, p. 70

describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian, a continuación, se enuncian algunas de ellas:

### **5.3.1. Clasificación del juego según Decroly y Monchamp<sup>53</sup>**

- Juegos que se refieren al desarrollo de percepciones y la aptitud motriz. Juegos visuales, clasificados bajo siguientes títulos:
  1. Juegos de colores
  2. Juegos de formas y colores. Distinción de formas y colores combinados
  3. Distinción de formas y direcciones
- Juegos visuales motores
- Juegos Motores y auditivos motores
- Juegos de iniciación matemática
- Juegos que se refieren a la noción del tiempo
- Juegos de iniciación a la lectura
- Juegos de gramática y comprensión del lenguaje

### **5.3.2. Clasificación del Juego según Susan Isaacs<sup>54</sup>**

1. **Perfeccionamiento de habilidades corporales** (trepando, saltando, corriendo, balanceándose)

---

<sup>53</sup> “*Manual del Educador de Preescolar*”, Tomo II, 2002, Barcelona, 2002, Parramón ediciones, p. 244

<sup>54</sup> NOVEMBER, Janet, “*Experiencias de juego de preescolares*”, Madrid, 1985, Ediciones Morata, 2da. Edición, p. 120

2. **Juegos prácticos**, los niños/as se muestran interesados por el mundo físico de los animales y plantas
3. **Juegos de representación**, este tipo de juego es el más importante para ella, pues resuelven los conflictos internos, disminuyendo así la presión del conflicto y de la culpabilidad

### 5.3.3. Clasificación del juego según Rüssel<sup>55</sup>

Es una clasificación de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia. Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

1. **Juego configurativo**. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.
2. **Juego de entrega**. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de

---

<sup>55</sup> CLASIFICACIÓN DEL JUEGO, [www.google.com](http://www.google.com), Juego, juguetes y desarrollo infantil

cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

3. **El juego de representación de personajes.** Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo, que por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.
4. **El juego reglado.** Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido

ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

**5.3.4. Clasificación del Juego según Piaget<sup>56</sup>** Este autor establece una secuencia común del desarrollo de los juegos, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

1. **Juegos prácticos**, son esencialmente ejercicios sensoriomotores (construir, moldear, amasar, ensartar). Estos ejercicios permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. Este tipo de juego es característico del período sensorio motriz y que más tarde en la niñez se convierten en trabajo.
2. **Juegos simbólicos**, que provienen de la representación que el niño/a hace de un objeto por otro. El lenguaje que también se inicia a esta edad, ayudará

---

<sup>56</sup> Ídem; NOVEMBER, J, “*Experiencias de juego con preescolares*”, Madrid, 1985, Ediciones Morata, 2da. Edición, p. 110-118

poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Según Piaget, “la función de este juego simbólico es ayudar al niño a «asimilar la realidad». Haciendo esto el niño puede revivir experiencias placenteras”<sup>57</sup>. Durante el juego simbólico el niño/a puede permitirse aceptar experiencias desagradables o difíciles. De esta manera el niño/a a veces representa acciones prohibidas o hace el papel de la persona que admira o envidia, el juego simbólico le permite al infante sentirse como esa persona, y cuando éste termina parece que el niño/a se acepta a sí mismo con más facilidad. Durante el período de 5 y 6 años el niño/a se encuentra según Piaget en la etapa preoperacional (etapa intuitiva) tal como se vio en el capítulo I, el simbolismo se convierte en juegos de fantasía más socializadores, que al realizarse con mayor continuidad en grupos pequeños aproximan al niño/a a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

3. **Juegos de Construcción o montaje**, marcan una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinados, el niño/a se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior servía para representar un barco, ahora puede servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de

---

<sup>57</sup>NOVEMBER, J, “*Experiencias de juego con preescolares*”, Madrid, 1985, Ediciones Morata, 2da. Edición p. 110

montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividad lúdica que responden a tal denominación se llaman juegos de construcción.

4. **Juegos de reglas**, aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño/a, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores o niños/as cercanos al infante facilitan la sensibilización hacia este tipo de juegos.

Para el desarrollo de la guía de estrategias de aprendizaje se han seleccionado diferentes juegos los mismos que pueden enmarcarse dentro de la siguiente clasificación:

1. Juegos Motrices.- Desarrollan la capacidad de equilibrio y movimiento propiamente dicho
2. Juegos Rítmicos.- En este tipo de juego se trabaja principalmente el movimiento y el ritmo, el equilibrio estático y dinámico y la atención.
3. Juegos Sociales.- Son aquellos que permiten que los niños/as interactúen con las personas y su entorno
4. Juegos Sensoriales.- Se desarrollan todos los sentidos, a través de actividades lúdicas visuales, auditivas, táctiles, gusto y olfato
5. Juegos Intelectuales.- Desarrollan el conocimiento del niño/a.

Lo idea fundamental de este capítulo y en definitiva de este trabajo es integrar al juego en el aprendizaje y desarrollo del niño/a de 5 a 6 años de edad a través de su interacción con el Entorno Natural, Social y Cultural, “Es importante notar que el juego de los niños sirve a otros propósitos y no es únicamente diversión. Permite adquirir mayor competencia en su interacción social con los demás. Por medio del juego aprenden a ver las cosas desde la perspectiva de otras personas, así como a inferir los sentimientos y pensamientos de los demás, aún cuando estos no sean expresados en forma directa.”<sup>58</sup>.

Una de las actividades básicas en el proceso de individualización y socialización es el juego. El juego es una experiencia constante de relación y convivencia con la persona y con el medio. La acción del juego centra al niño/a en el tiempo y en el espacio y le permite, de forma original y propia, situarse en la vida para la exploración de él mismo y de su entorno.

El juego es un instrumento valioso, por medio del cual el niño/a va adquiriendo progresivamente la comprensión de los fenómenos que depara el aprender e integrarlos en la vida cotidiana. Actuando con los estímulos del entorno y utilizando hábilmente los diversos momentos sensibles del desarrollo infantil, el educador/a puede ir construyendo en el niño/a la comprensión significativa de la realidad

---

<sup>58</sup> FELDMAN, Robert S., “*Psicología*”, México, 1999, Editorial Ultra, 3era. Edición, p. 357

cultural y social que lo rodea, y fomentar actitudes de respeto y valoración por la naturaleza.

¿A quién aún siendo un adulto no le gusta jugar?. Dentro de una sociedad que día a día se desarrolla a pasos agigantados en todos los campos, es necesario entonces, rescatar aquellas acciones y actividades que logren sacar al hombre del abrumante escenario. El juego, expresión de sensaciones, sentimientos, emociones, etc., constituye la herramienta valiosa que puede llevar al ser humano a afrontar una situación o problema de una forma más idónea.

Ante tal representación, es necesario que los niños/as dispongan del tiempo necesario para jugar, no se los puede arrastrar en este proceso acelerado. Ellos requieren jugar, no sólo porque el juego sea motricidad, afectividad, inteligencia, placer, sino porque resulta una necesidad de movimiento, de comunicación de relación, de sentirse bien con uno mismo y con los demás.

## PRESENTACIÓN

La guía de estrategias de aprendizaje y desarrollo de destrezas a través del juego para la enseñanza del entorno natural, social y cultural del niño/a de primer año de educación básica, es una recopilación de 25 juegos, los mismos que se han adaptados, modificados y creados en algunos casos, de acuerdo al requerimiento que tiene el infante dentro de esta área, de tal manera que permitan mejorar y acrecentar sus destrezas dentro del bloque del entorno Natural, Social y Cultural, a través de la actividad lúdica y situaciones realmente significativas para el niño/a.

Existen diferentes tipos de juegos: socializadores, motores, sensoriales, rítmicos, etc., no se hace mayor énfasis en su clasificación, sino en el empleo que los mismos proporcionan al niño/a en el desarrollo del aprendizaje, destrezas y el conocimiento del entorno. Desde esta óptica se ha estructurado un esquema para todos los juegos, considerando los aspectos más sobresalientes y que además permita un fácil manejo de cada uno de ellos.

El esquema está conformado por:

- Nombre del Juego, adecuado para la actividad que se desea realizar
- Tema Generador, que son aquellos que surgen de la realidad, se contextualizan, el niño/a puede investigar y avanzar a su propio ritmo y los contenidos permiten la participación de los padres. Los temas generadores, han sido tomados de guías

didácticas para educadores / as soportados en la Reforma Curricular Consensuada para primer año de educación básica.

- Subtema, que se desprende del tema generador seleccionado
- Objetivos, que están formulados en función de lo que el niño/a estará en capacidad de realizar o hacer.
- Destrezas, se desprenden de la actividad que se va a realizar y su desarrollo esta encaminado al conocimiento del entorno natural, social y cultural del niño/a. Cabe mencionar que por medio de estas actividades lúdicas se posibilita el desarrollo de muchas otras destrezas correspondientes a las otras áreas de desarrollo del niño/a.
- Duración, corresponde al tiempo que se utilizará para la ejecución del juego
- Recursos, son los materiales que se utilizaran en la actividad
- Descripción, detalle de la metodología a emplear para la realización del juego
- Recomendación, están dirigidas al educador/a, para la obtención de mejores resultados en la aplicación de la actividad.
- Variables, son modificaciones que se ha realizado al juego, de acuerdo a las necesidades del niño/a y del aprendizaje.

Para conseguir la finalidad de la guía, es necesario establecer parámetros de evaluación, de los diferentes procesos de aprendizaje y desarrollo de destrezas que se irán propiciando durante el juego. El desarrollo de una capacidad, destreza o habilidad no se da en términos de todo o nada, sino que tiene distintos grados

cualitativos y conocerlos es fundamental para planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma gradual y significativa para el niño/a.