



**UNIVERSIDAD DE
SOTAVENTO, A.C.**



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN NIÑOS EN LA
EDUCACIÓN PREESCOLAR ENTRE LA EDAD
DE 5 A 6 AÑOS”**

TESIS PROFESIONAL

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

PRESENTA:

BODE MÉNDEZ SELENE MARIELA

ASESOR DE TESIS

LIC. NEREYDA CARRASCO CASTELLANOS

COATZACOALCOS, VER. JUNIO DE 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

DIOS

Gracias por darme la felicidad de conocerte y poder amarte a través de los demás. ¡Gracias por la vida! y por cada uno de mis sueños logrados, por la fuerza que me das cada día para salir adelante, continuar y no de caer. Sin ti no sería nada.

A MIS PADRES

MAMITA: Gracias por ese manantial inagotable de amor, fuerza y fe y esperanza, sin ti nada sería posible. Te amo Mami

PAPITO: Gracias por tu amor, tus consejos, tu objetividad pero sobre todo por lo que me dijiste un día “Si deseas algo con el corazón, se hace realidad”. Te amo más de lo que tú te imaginas!!

Gracias a los dos sabiendo que jamás existiría una forma de agradecerles en esta vida de tanto sacrificios y luchas, deseo expresarles que mis ideales esfuerzos y logros han sido también suyos los amo.

A MI HIJA

GREY: Eres la estrella más grande del firmamento, mi ángel, por ser parte fundamental de este sueño cristalizado, por ser mi fuerza en estos momentos tan difíciles que estoy pasando y no dejarme caer, si no seguir a delante, te dedico mi triunfo gracias mi amor lo logramos.

A MIS HERMANOS

Yudith: gracias por tu ternura, paciencia y esa fuerza inquebrantable que me das, por llenarme de amor y de alegría y por todo lo que has vivido conmigo hermanita
T.Q.M

RIKY: Por todos tus consejos, por lo lindo que eres conmigo y cuando siempre te necesito estas ahí para escucharme y darme fuerza y mucho apoyo, si nunca te lo he dicho eres lo máximo como hermano.

A MI ABUE Y TIA

Tita: Gracias por ser el pilar de esta familia y por ese amor tan grande que nos mantiene unidos por todos tus consejos, por tu sabiduría y ternura. Te adoro Abue

Tía Lila: Gracias por la gran seguridad y el amor que me das, por creer tanto en mí y por saberme escuchar. T.Q.M

A TI ULISES

Fuiste la única persona quien ame y deposite toda mi confianza y la persona quien me traiciono a mis espaldas, pero a ti también te debo mucho y mil gracias por participar en este sueño logrado y por todos los bellos momentos que compartimos juntos y ahora más que nunca sé que puedo salir sola adelante y ser esa estrella que tiene luz propia, gracias por todo.

A MIS MAESTROS

A todos mis maestros quien depositaron buena enseñanza en mi educación y confiaron en mí en este triunfo, plasmando todo su talento y dedicación para dar una buena enseñanza sin ustedes no hubiera llegado a esta meta. En especial a la Lic. Cony que me dedico de su tiempo para que yo lograra concluir esta meta. Mil gracias a todos por todo lo que aprendí de cada uno de ustedes.

Mil gracias, a todos los que participaron en este hermoso sueño y sobre todo por creer tanto en mí, que dios los bendiga.

INTRODUCCIÓN

PÁGINAS

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA.	2
1.2.1 Justificación del problema	2
1.2.2 Formulación del problema	3
1.3 DELIMITACIÓN DE LOS OBJETIVOS.	3
1.3.1Objetivos generales.	3
1.3.2Objetivos particulares.	3
1.3.3 Objetivos específicos.	3
1.4 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS.	4
1.4.1 Enunciación de hipótesis.	4
1.4.2 Determinación de variables.	4
1.4.2.1Variables independientes.	4
1.4.2.2 Variables dependientes.	6
1.5 DISEÑO DE LA PRUEBA.	7
1.5.1 Investigación documental.	9
1.5.2Investigación de campo.	8
1.5.2.1 Delimitación del universo.	10
1.5.2.2 Selección de la muestra.	10
1.5.2.3 Instrumento de la prueba.	11

CAPÍTULO II

JUEGO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO.	25
2.1.1 Concepto de juego.	26
2.1.1.1El juego y los objetivos educativos.	28

2.1.1.1.1 Características del juego.	29
2.1.1.1.2 El juego como motivación.	32
2.1.1.1.3 La importancia del juego.	32
2.1.1.1.4 El juego.	32
2.1.1.1.5 Porque juegan los niños.	33
2.1.1.1.6 Como juegan los niños.	35
2.1.1.1.7 Los niños aprenden a través del juego y la imitación.	36
2.2 JUGUETE.	36
2.2.1El juguete y la edad.	37
2.2.1.1El juguete y la formación de la personalidad.	38
2.2.1.2 Los juegos y juguetes en la educación.	42
2.3 JUEGOS EDUCATIVOS.	43
2.4 DIDACTICA.	44
2.4.1 Juegos educativos.	47
2.4.1.1 Tipos de juegos didácticos.	48
2.4.1.2 Ejemplos de juegos didácticos.	51
2.4.1.3 Material didáctico.	55
2.4.1.4 Auxiliares didácticos.	60
2.5 METODOS PEDAGOGICOS.	61
2.5.1 Clasificación de los métodos pedagógicos.	62
2.6 CONCEPTO DE APRENDIZAJE.	63
2.6.1 Aprendizaje significativo.	64
2.6.1.1 El juego en el aprendizaje.	65
2.6.1.1.1En la edad preescolar el niño aprende a través del juego.	66
2.7 LA EDUCACIÓN.	66
2.7.1 La educación preescolar.	68
2.7.1.1 Etapa preescolar.	69
2.8 EL MAESTRO.	70
2.8.1 La vocación del maestro.	71
2.8.1.1 El papel del educador en la educación infantil.	72

CARACTERISTICAS FÍSICAS DEL NIÑO

3.1 LA INFANCIA EN LA HISTORIA.	73
3.1.1 Etapa de la infancia.	75
3.1.1.1 Etapa de la niñez.	77
3.2 TEORIA EN PSICOLOGIA EVOLUTIVA.	79
3.2.1 Evolución del niño a través del juego.	80
3.3.1.1 Desarrollo cognitivo.	86
3.3.1.2 Sensorio motor.	88
3.3.1.3 periodo preoperatorio.	90
3.3.1.4 Operaciones concretas.	91
3.3.1.5 Operaciones formales.	92
3.3.1.6 Desarrollo psicomotor.	92
3.3.1.7 Evolución de las funciones motrices... ..	92
3.3.1.8 La flexibilidad muscular.	93
3.3.1.9 Rasgos generales de la conducta motriz.	94
3.3.1.10 Desarrollo afectivo.	95
3.3.10.1 La resolución edípica en el niño.	96
3.3.10.2 La resolución edifica de la niña.	97
3.3.10.3 La prohibición de los insectos.	99
3.3.10.4 Los medios infantiles y las fobias.	99
3.3.10.5 Desarrollo psicosocial.	101
3.3.10.6 Concepto de socialización.	103
3.3.10.7 Tipos de socialización.	103
3.3.10.8 Desarrollo del lenguaje y la inteligencia.	104
3.3.10.9 La influencia en el entorno escolar y social.	105
3.3.11 Factores del desarrollo intelectual.	106
3.3.11.1 Egocentrismo.	106
3.3.11.2 El pensamiento egocéntrico y animismo.	107
3.3.11.3 Desarrollo de la personalidad.	108
3.3.11.4 Teoría sobre el desarrollo sexual.	110
3.3.11.5 La tipificación sexual.	110
4.1 JEAN PIAGET.	112

4.2 LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY.	122
4.3 MARIA MONTESSORI.	131
4.4 OVIDIO DECROLY.	137
4.5 LUZ MARIA IBARRA GARCIA.	141
CAPITULOIII	
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO	
3.1 TABLAS.	144
3.1.1 Grupo experimental.	144
3.1.2 Grupo control.	146
3.1.3 Cuestionario.	148
3.2 GRÁFICAS.	153
3.2.1 Grupo experimental.	153
3.2.2 Grupo control.	153
3.2.3 Cuestionario.	164
3.3 INTERPRETACIÓN DE LA TABLA Y LAS GRÁFICAS.	174
3.3.1 Grupo experimental.	174
3.3.2 Grupo control.	174
3.3.3 Cuestionario.	177
3.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	178
ANEXOS	
3.5 GUIA DE OBSERVACIONES.	182
3.5.1 Interpretación de la guía de observaciones.	183
3.6 BIBLIOGRAFÍA.	185

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo fundamental, dar a conocer a cada uno de los lectores la importancia del juego didáctico en los niños del preescolar.

El juego didáctico satisface las necesidades educativas del aprendizaje infantil debe considerarse como un instrumento mediador que facilita el aprendizaje significativo en los niños. Es por eso que este trabajo tiene como objetivo presentar la importancia del juego didáctico en los niños de 3er grado grupo "C", del jardín de niños Jesús Reyes Heróles. Dándole seguimiento para demostrar que, el juego didáctico ayuda para que los niños obtengan un mejor aprendizaje significativo.

Esta investigación se puede encontrar todo tipo de información relacionada con el juego didáctico, la información va desde los antecedentes históricos del estudio del juego, también se incluye a los personajes que realizaron investigaciones y la teoría del juego en los niños, etc. El proporcionar este tipo de información se hace con la finalidad de aclarar dudas que mucha veces se tiene acerca del juego didáctico, dudas como por ejemplo: Cual es el concepto de la palabra juego didáctico y que tanto implica los juegos didácticos dentro de la educación preescolar, es por eso que se presenta varios conceptos, manejados por diferentes autores, esto se hizo para que cada quien forme su propio concepto y de esta manera se comprenda mejor el tema a desarrollar.

El motivo por el cual se presentan diferentes tipos de juegos es con la finalidad de tener diferentes opciones ya que hay que tomar en cuenta que no todos los niños presentan las mismas habilidades y capacidades. Y esto se puede ver de manera clara que a través del juego los niños aprenden y se ve en la segunda parte de este trabajo, la cual consiste en la comprobación de la hipótesis.

Así mismo se muestra el resultado de la investigación de campo realizada con los niños de 3er grado. Aquí también se incluye las tablas, gráficas e

interpretación de estas, todo esto con la finalidad de hacer más fácil la comprobación de los resultados obtenidos en la investigación.

Quizás a la hora de leer esta introducción no haya una comprensión total de lo que trata esta investigación es por eso que se presenta un resumen de cada capítulo y su estructura.

En el capítulo I, trata de toda la metodología de investigación, que va desde el planteamiento del problema, que es una pregunta en la cual se expresa una inconicta cuya solución se busca. También nos habla de la justificación del problema de porque surgen la idea de realizar la investigación acerca de la importancia del juego didáctico en la educación preescolar. La formulación del problema es decir la interrogante de que es lo que se busca.

En este capítulo también incluye la de limitación de los objetivos, tanto generales, como particulares y específicos. La formulación de la hipótesis es uno de los puntos importantes de la metodología de investigación, así como la determinación de las variables de la hipótesis. El diseño del a prueba es otro de los puntos a encontrar dentro del esquema del primer capítulo.

El capítulo II, se encuentra toda la recopilación de la información documental, dicha información esta estructurada en tres partes. La primera parte habla sobre el juego, desde antecedentes históricos del juego, conceptos, objetivos, características, motivación, la importancia, por que juegan los niños, como juegan los niños, los niños aprenden a través del juego. También en esta primera parte se habla sobre el juguete, juego educativo, juegos didácticos, concepto de aprendizaje, la educación preescolar, el maestro, entre otras. En esta primera parte como se puede ver esta enfocado todo lo que esta relacionado en la etapa preescolar y el juego.

En la segunda parte esta estructurado todo lo que tenga que ver con las características físicas del desarrollo del niño, desde la infancia en la historia, teoría evolutiva. Ya que en la etapa preescolar el niño empieza a tener cambios físicos en su desarrollo y esto seda a partir de los 3 a los 6 años de edad.

En la tercera parte esta enfocado a los puros autores como Jean Piaget, Lev Semionovich Vigostky, Maria Montessori, Ovidio Decroly y Luz Maria Ibarra García. Es de importancia mencionar a estos autores, ya que su teoría esta basada en los niños de preescolar, cada uno de ellos tiene un punto de vista diferente a la educación preescolar.

Y por ultimo el capitulo III, el cual trata del análisis e interpretación de la investigación de campo, en el cual se incluye, graficas, cuadro, interpretación de las graficas, guía de observación y su interpretación, así como también la conclusiones, recomendaciones y bibliografía.

CAPÍTULO I

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

El niño a través del juego crece, aprende a usar sus músculos y coordinar lo que ve, con lo que hace, dominar su cuerpo, descubriendo como es el mundo y como son ellos. Hay un sin fin de juegos en el cuál el niño desenvuelve su aprendizaje una de ellos es el juego con arena y barro que ayuda a estimular el sentido del niño.

Todo educador sabe que la labor educativa, no es de improvisación, si no que es necesaria la planeación y la preparación de los juegos didácticos. Por tanto, cuando se estén preparando los juegos didácticos el educador debe de considerar que se adapten a las necesidades y a las condiciones particulares de cada caso, tomando en cuenta también los parámetros más aconsejables de edad y el número de participantes, espacio, duración, materiales necesarios para cada actividad. También debe de tener indicaciones para su desarrollo, tales como: interacción, acciones individuales, trabajo en equipo, cooperación, etc.

El juego puede plantearse para los niños como una diversión pero en las manos del educador se convierte en una herramienta útil para conseguir objetivos educativos.

El educador debe elegir los juegos didácticos más adecuado para el trabajo de conceptos, valores, sobre el desarrollo del niño y sobre la formación de la personalidad y de la socialización.

Esta investigación tiene la finalidad de proporcionar información a todos aquellos docentes y personas que están a cargo de la educación del nivel preescolar para que utilicen los juegos didácticos y que permita en el niño un aprendizaje significativo.

También en está investigación severa que en el juego se puede desarrollar muchas capacidades físicas en el pensamiento más abstracto, la percepción

espacial y la socialización del niño. Donde también muchos de los juegos son individuales.

Por lo tanto los juegos didácticos ayudan en el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años de edad en el nivel preescolar.

1.2 Enunciación del problema

Los juegos didácticos, ayudan en el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años de edad en el nivel preescolar.

1.2.1 Justificación del problema

El juego es una de las herramientas más importantes para el educador, ya que por medio de este puede lograr conseguir sus objetivos, ya que son muy pocos los recursos didácticos que pueden igualar la eficacia educativa, tomando en cuenta la predisposición favorable del los niños al jugar.

A través del juego adquieren nuevas habilidades, aprenden cuando emplearlas y se enfrentan con emociones complejas y conflictivas, cuando la recrean en la vida real.

El propósito de esta investigación se hizo con la finalidad de ver la importancia del juego en la educación preescolar. Ya que el juego es un sustituto de trabajo contribuyendo en la formación del aprendizaje del niño, el juego es placentero y voluntario exigiendo la participación activa del niño, crece, aprende usar sus músculos, a coordinar lo que ve con lo que hace y a dominar su cuerpo.

Cabe destacar que con la realización de esta investigación se beneficiará los docentes y personas que están a cargo de la educación de los niños en el nivel preescolar. Ya que si los docentes toman conciencia de la importancia de los juegos didácticos en el salón de clases se lograra el propósito de una educación de aprendizaje significativo en los niños.

Ya que en esta etapa de 5 a 6 años de edad, los juegos didácticos de los niños son tan cortos, variados, y pocas normas que sirven a la vez de motivación y es la época dorada de los juegos de esconderse, de perseguir y el uso de cantos.

1.2.2 Formulación del problema

¿Será que los juegos didácticos ayuden en el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años de edad en el nivel preescolar?

1.3 DELIMITACIÓN DE LOS OBJETIVOS

1.3.1 Objetivos generales

Demostrar como los juegos didácticos son importantes para que los niños tengan un aprendizaje significativo.

1.3.2 Objetivos particulares

- Aplicar diferentes tipos de juegos didácticos para que los niños tengan un aprendizaje significativo.
- Usar juegos didácticos para que los niños tengan un aprendizaje significativo.
- Si los juegos didácticos ayudan a obtener un aprendizaje significativo en los niños.
- Observar si los juegos didácticos ayudan a los niños a obtener un mayor aprendizaje significativo.

1.3.3 Objetivos específicos

- Hacer que los niños sean capaces de familiarizarse con juegos didácticos para que se estimule su aprendizaje significativo.
- Emplear el interés de los docentes para que apliquen juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños.
- Aplicar la participación de los niños en clases a través de juegos didácticos para lograr el aprendizaje significativo.

1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1.4.1 Enunciación de hipótesis

Si se aplican los juegos didácticos en los niños, de 5 a 6 años de edad, entonces tendrán un aprendizaje significativo.

1.4.2 DETERMINACIÓN DE VARIABLES

1.4.2.1 Variables independientes

Juegos didácticos, en el aprendizaje significativo.

“**juego:** proviene del latín iocus que significa diversión, broma. Es un sustituto del trabajo y contribuye a su formación, el juego es placentero, espontáneo y voluntario exigiendo la participación activa del niño”¹.

“**Didáctico:** perteneciente o relativo a la enseñanza, propio, adecuado para enseñar o instruir, perteneciente o relativo a la didáctica. Ciencia auxiliar de la pedagogía, que estudia los problemas metodológicos relacionados con la enseñanza”².

“**El juego:** didáctico es el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento de los objetivos, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de los valores del estudiante”³.

Indicadores de la variable independiente

- Ponen atención los niños
- Prestan interés
- Participan en clases
- Se motivan a través del juego
- Factores económicos
- La falta de preparación de la persona
- La falta de apoyo por parte de los padres
- La falta de material
- Cooperan los niños

¹ “Diccionario enciclopédico océano”, editorial, océano Tomo II

² Op. CITT Tomo III

³ “Diccionario de las ciencias de la educación”, Editorial Santillana. S.A P. 824

1.4.2.2 Variables dependientes

Mayor aprendizaje significativo.

“Aprendizaje: proceso mediante el cual un sujeto adquiere, destrezas o habilidades practicas, incorpora contenidos informativos, o adopta nuevas estrategias de conocimiento y acción”⁴

“El aprendizaje significativo: es a través del cual los conocimientos habilidades destreza, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las que los niños viven otra situación que se presenta a futuro, para que se de un aprendizaje significativo es necesario una relación sustancial entre la información previa y la nueva información, el aprendizaje significativo desarrolla la memoria comprensiva que constituye la base para nuevos aprendizajes”⁵.

Indicadores de la variable dependiente

- * Aprenden a través del juego
- * Se estimula al niño
- * La enseñanza es mejor
- * A través del material didáctico aprenden
- * Existe suficiente material didáctico para el aprendizaje

⁴ Op. Citt, p. 116

⁵ “Biblioteca de consulta Microsoft2004”.

1.5 DISEÑO DE LA PRUEBA

1.5.1 Investigación documental.

Para poder tener una base muy firme en este trabajo de investigación, donde se habla de la importancia del juego didácticos en la educación preescolar, es necesario consultar en una diversidad de bibliografías de libros, revistas,

folletos, manuales, diccionarios enciclopédicos etc., como: la revistas de guías de padres, padres e hijos, mi bebe y yo, así como también en el libro de manuales de juego. De igual manera de todo tipo de documentos que hacen referencia a los juegos didácticos, lo más importante es que son de gran ayuda para todas aquellas personas interesadas en mejorar el aprendizaje de los niños, especial mente a los educadores que se encuentran en frente de un grupo de estudiantes.

El juego es, indefinitiva una actividad total, por eso, hacer en el centro de educación infantil una distinción entre el juego y el trabajo. A el se debe una buena parte en el desarrollo de sus facultades., ya que es un recurso creador tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, Motórico, muscular, coordinación psicomotriz).

Cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo ingenio e inventa que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación, tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda.

El juego lo que hace es una técnica proyectiva de gran utilidad para el educador y sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos este como un recurso metodológico, básico, incorporándolo como base de motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer el aprendizaje significativo.

1.5.2 Investigación de campo

Esta investigación es necesaria, para poder realizar la comprobación de la hipótesis y alcanzar los objetivos propuesto. Se realizará una investigación de post – prueba, en dos momentos, una es la prueba experimental con el grupo de 3ro “C”, en donde se le explicará el tema y se utilizará el método de partes

progresivas, hasta que quede bien claro, después se le aplicará los juegos didácticos para retroalimentar al niño.

La otra prueba es la prueba control del grupo 3ro "A", donde se explicará el tema y no habrá retroalimentación. Para comprobar si los juegos didácticos en los niños logran un aprendizaje significativo.

Los instrumentos que se utilizaran, como son métodos de partes progresivas y la retroalimentación, tienen que ser elaborados de una manera lógica, coherente y estar adecuados a los niños, que se le van aplicar por que si no será confuso y esto mismo dará como resultado que el proceso sea ambiguo.

La investigación de campo realizada en la instalaciones del Jardín de niños Jesús Reyes Heróles, en la cual esta ubicada en la calle constitución entre Josefa Ortiz de Domínguez s/n, en la colonia frutos de la revolución en Coatzacoalcos, Veracruz. Con la clave 30DJN03584, sostenimiento federal, zona escolar 101, el nombre de la directora de este kinder es Yamina Maria Trejo.

Dicha institución cuenta con 6 grupos, tres de 2do grado y tres de 3er grado, en los cuales son "A", "B" y "C", ya que el grupo de 1er año no se abrió en este ciclo escolar, por que les dieron la preferencia a los niños que iban a ingresar a la primaria.

Los niños para que ingresen en este Jardín de niños deben tener 4 años cumplidos. Dicha institución cuenta con una directora, 6 maestros, tres para 2do grado y tres para 3er grado. Cuenta también con 2 intendentes y un total de población de niños de 130. El Jardín cuenta con una dirección, un taller donde los niños realizan sus actividades en el cual lo ocupan para salón de cantos, de juegos y pintura. Hay 6 salones de clases, 2 baños 1 para las niñas y otro para los niños y una rea de juegos.

El estatus económico del Jardín de niños Jesús Reyes Heróles es medio, en donde asisten todos los niños de la colonia y niños que no pertenecen a la colonia, dicha institución es pública, donde la inscripción de los niños es de 120 pesos por cada niño para la manutención del kinder, todos los días a los padres de familia se les pide 8 pesos para el desayuno de los niños, por el cual que el kinder no cuenta con una cocina, si no que un padre de familia se encarga de los desayunos

Diarios de cada niño y es opcional si los padres quieren tomar el desayuno de sus pequeños, en donde el salón de cantos lo ocupan de comedor.

1.5.2.1 Delimitación del universo

Esta investigación, se llevará a cabo en el jardín de niños Jesús Reyes Heróles, ubicada en la calle Constitución, entre Josefa Ortiz de Domínguez s/n, en la colonia Frutos de la Revolución en Coatzacoalcos, Veracruz. Con la clave 30DJN03584, sostenimiento federal, zona escolar 101. Esta institución cuenta con una población total de 130 niños actualmente. Esta investigación se llevará a cabo con niños de 3er. Grado grupo "A" y el 3er. Grado grupo "C".

1.5.2.2 Selección de la muestra

El realizar la investigación de campo, en las instalaciones del jardín de niños Jesús Reyes Heróles, es debido a que la directora del kinder aceptó apoyar la realización de esta investigación.

Para poder iniciar primero, se hizo una visita a la directora del kinder el día 6 de Febrero del 2006, con la finalidad de solicitar el permiso requerido, una vez otorgado el permiso, se inicio con la selección de los alumnos la cual fue al azar, hay que señalar que el grupo del cual se saco la muestra fue asignada por la directora.

La muestra del grupo experimental son de 5 niñas y niños, de 3er grado grupo "C", y la muestra del grupo control esta compuesta de 5 niñas 5 niños de 3er grado grupo "B".

Todos estos niños cuentan con una edad promedio de 5 a 6 años de edad, ninguno de estos niños son repetidor de grado. De esta manera es como se selecciono y se formo los grupos con los cuales se trabajo.

1.5.2.3 Instrumento de la prueba

Primer tema

Esta primera prueba se realizo con el fin aplicar juegos didácticos en los niños. Para poder realizar este instrumento de prueba, primero se dio una explicación en la hora de clases en la cual el tema fue, "limpieza e higiene" , para trabajar este tema con el grupo experimental se utilizo el método de partes

progresivas, este método consiste en seccionar la lectura, seguidamente se lee y al terminar la primera sección se de tiene la lectura y se pregunta que es lo que recuerdan de la lectura y si responde correctamente se prosigue con la siguiente sección pero si sucede lo contrario se volverá a leer la primera sección, esto hasta que quede claro en el niño en su aprendizaje esencial de la fracción, después se lee desde el inicio de la lectura hasta donde termina la segunda sección y de nuevo se pregunta y si se contesta correctamente se inicia con la lectura hasta llegar a la tercera sección y así sucesivamente hasta terminar la lectura. De esta manera se trabajo con el grupo experimental y al terminar la lectura se le retroalimenta con un juego en el cual consistía en el juego puzzle.

Puzzle.

Edad: a partir de los 5 años

Duración: 5 minutos

Espacio: pequeño “salón de clases”

Material: imágenes

Participantes: de 10 a 30 jugadores

Interacción: cooperación

Recursos para ejercitar: la atención

Valores: mostrar autonomía, decisión, y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.

Descripción:

- Previamente se han recortado las imágenes en pedazos de forma que haya tantas piezas de puzzle como participantes. Se reparte una pieza del puzzle a cada participante.

- Cada participante localiza a los compañeros que tienen fragmentos de su misma imagen.
- Una vez agrupados reconstruyen dicha imagen. se le concede entonces la categoría al equipo.

Observaciones:

- Algunos participantes intentan intercambiarse las piezas para agruparse con sus amigos hay que evitarlo.
- El tema de las imágenes convertidas en puzzle es sobre el tema que se hablo en el salón de clases.

Con el grupo control solo se le leyó el tema sin dar ninguna retro alimentación y al final del tema se les pregunto sobre el tema “limpieza y higiene”
 Al día siguiente se le aplicaron a ambos grupos las mismas pruebas en la cual cada Ítem fue sacado de la lectura. Esto fue con la finalidad de poder medir el aprendizaje significativo de los niños. Para la elaboración de cada Ítem se retomo lo más esencial del tema.

Nombre del Alumno: _____

Grado: _____ **Grupo:** _____

INSTRUCCIONES: Contesta correctamente las siguientes preguntas, pon una palomita si es (Si) y una tachita si es (No).

1.- ¿Los niños se deben de bañar?

SI **NO**

2.-¿Los dientes se deben cepillar 3 veces al día?

SI **NO**

3.- ¿Se deben de lavar las manos cada vez que coman?

SI **NO**

4.- ¿Se debe de lavar las frutas antes de comerlas?

SI

NO

5.- ¿Se debe de comer con las manos sucias?

SI

NO

6.- ¿Los niños se deben de peinar?

SI

NO

7.- ¿Se necesita agua Y jabón para bañarse?

SI

NO

8.- ¿Se debe de limpiar los zapatos?

SI

NO

9.- ¿Se debe de lavar la ropa?

SI

NO

10.- ¿Te lavas los dientes antes de dormir?

SI

NO

Segundo tema

Para la realización de esta segunda prueba se dio una sección de clases en el cual el tema que se hablo fueron “los animales”, para trabajar con este tema se utilizaron recortes.

Primero se leyó y se les explico la lectura y después se le pregunto a cada niño.

En el grupo experimental se le retroalimentó con un juego el cual consistía el juego de la rebelión en la granja en el cual se utilizaron los recortes.

Rebelión en la granja:

Edad: a partir de los 5 años

Duración: 10 minutos

Espacio: pequeño “salón de clases”

Material: recortes de los animales (cada animal tendrá dos recortes iguales)

Participantes: de 10 a 30 jugadores

Interacción: cooperación

Recurso para ejercitar: atención

Valores: mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.

Descripción:

- Se da a cada jugador un recorte con la figura de un animal.
- Cada animal tiene su pareja, se trata de encontrar la pareja correspondiente.
- Cada jugador tratara de buscar entre los más jugadores a su misma pareja, tratando de imitar el ruido del animal que le toco en el recorte.
- Cuando la pareja se encuentran dejaran de imitar el animal.

Observaciones:

- Para que el juego sea más divertido, se puede dejar a alguien sin pareja (un asno) por ejemplo. Este permanecerá sin pareja hasta el final, mientras sigue en solitario, imitando el animal que le ha tocado.

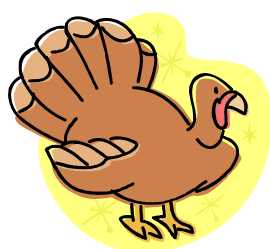
Mientras que al grupo control, nada mas se trabajo con la lectura del tema de los animales y no hubo retroalimentación.

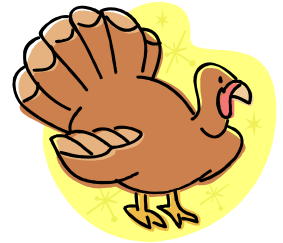
Al día siguiente a ambos grupos se le aplicaron dos pruebas en el cual consistía en la primera prueba que relacionara con una línea cada animal que le correspondiera y había dos tipos de animales que no tenían par. Y en la segunda prueba se les pedía a los niños que pegaran en una hoja los animales que habían visto en clases en donde parecían un sin fin de recortes de animales en los cuales si habían visto en clases y otros no y de esta manera lograr ver los resultados del aprendizaje significativo en niños.

Nombre del alumno: _____

Grado: _____ **Grupo:** _____

INSTRUCCIONES: relaciona con una línea donde le corresponda a cada animal





TERCER TEMA

Para la realización de esta tercera prueba, primero se dio una sección de clases en el cual se vio el tema de las frutas.

Este tema con el grupo experimental se trabajo de la siguiente manera, se leerá y se le explicará la lectura del tema de “las frutas” y después se le retroalimenta con el juego el cual consiste el juego de paquetes de. . .

Paquetes de. . .

Edad: a partir de 5 años

Duración: 15 minutos

Espacio: Pequeño “salón de clases”

Material: recortes de frutas

Participantes: a partir de 10 niños

Interacción: cooperación, oposición

Recursos para ejercitar: la atención

Valores: socialización

Descripción:

- Los participantes se disponen libremente por el terreno de juego
- Cuando el conductor del juego dice paquetes de... los jugadores deberán formar grupos de tantas personas como se hayan dicho. Por ejemplo paquetes de cinco de pera, naranja, manzana, mandarina, plátano. Pueden hacerse también paquetes de uno de dos, dependiendo del conductor.
- Los jugadores que no han logrado agruparse en un paquete formaran grupo entre ellos.
- Los grupos formados tienen un minuto para que sus miembros se presenten debidamente entre si, diciendo el nombre de la fruta que le corresponde.
- A continuación se deshacen los grupos, y los jugadores vuelven a correr libremente y a formar nuevas agrupaciones a la voz de “paquetes de ...”
- Y así hasta que el conductor del juego juzgue que todos los miembros del grupo ya se saben el nombre de las frutas.

Con el grupo control se trabajo de manera diferente ya que a este grupo no se le retroalimentó, y con este grupo se trabajo de la siguiente manera, primero se le leyó y se le explico hasta que le quedo bien claro el tema.

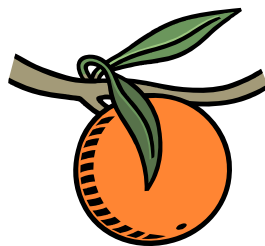
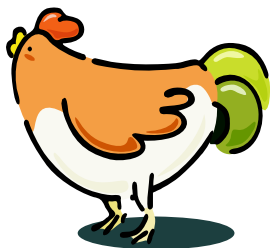
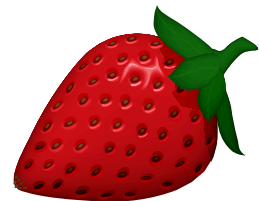
Al día siguiente a ambos grupos se le aplicaron la mismas pruebas en que consistía que encerrar en un circulo las frutas que se vio en las clases y se revolvieron con animales para confundir al niño.

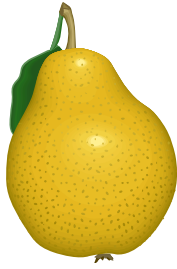
Esta prueba se hizo con la finalidad de ver su aprendizaje significativo.

Nombre del alumno: _____

Grado: _____ Grupo: _____

INSTRUCCIONES: en cierra en un circulo las frutas que se vio en clases.





CUESTIONARIO PARA LAS MAESTRAS

EDAD:

SEXO:

OCUPACIÓN:

ESCOLARIDAD:

INSTRUCCIÓN: A continuación se le dan algunas opciones para responder de la manera que considere más correcta.

1.- ¿Es correcto que se apliquen juegos didácticos a los niños para su aprendizaje?

Si

No

2.- ¿Los niños pueden presentar algún problema, para la apreciación de los juegos didácticos para su aprendizaje significativo?

Si

No

3.- ¿Existen otras técnicas para enseñar?

Si

No

4.- ¿Les gusta a los niños participar en las actividades?

Si

No

5.- ¿Ha visto que los jardines de niños cuenten con un área de juego?

Si

No

6.- ¿Es necesario que se incrementen actividades en el nivel preescolar?

Si

No

7.- ¿Es importante la educación preescolar?

Si

No

8.- ¿Cree que los juegos didácticos que se realiza en el jardín de niños favorece o agiliza la labor docente?

Si

No

9.- ¿Los padres son importantes para la educación de sus hijos?

Si

No

10.- ¿Considera que estudiar preescolar cuesta mucho dinero?

Si

No

11.- ¿Sabe si los métodos de enseñanza son aplicados correctamente?

Si

No

12.- ¿Se debe estimular a los niños para su enseñanza?

Si

No

13.- ¿Utilizan ustedes en el jardín de niños material didáctico?

Si

No

14.- ¿Piensa que los educadores deben participar con los niños en los juegos didácticos?

Si

No

15.- ¿Debe existir personal capacitado en un jardín de niños?

Si

No

16.- ¿Que características considera adecuada para que un niño ingrese a una institución preescolar?

a) La edad adecuada

b) Que hable y camine

c) que avise oportunamente de sus necesidades

17.- ¿Que importancia tiene la actividad que desarrolla el docente dentro del jardín de niños?

18.- ¿Cree necesario que el niño aprenda a leer y a escribir en este nivel?

19.- ¿Diga porque es importante los juegos didácticos en el jardín de niños?

GUIA DE OBSERVACIÓN

TEMA: “LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR”

LUGAR DE OBSERVACIÓN: JARDÍN DE NIÑOS “Jesús Reyes Heróles”

FECHA DE OBSERVACIÓN:

ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	AVECES
1. Se aplican los juegos didácticos para el aprendizaje			
2. La maestra utiliza material didáctico para su enseñanza.			
3. Se utilizan canciones para enseñar			
4. Se realizan algunas actividades para saber si el niño esta aprendiendo			
5. El niño es sociable			
6. Es introvertido el niño			
7. Es creativo el niño			
8. Se le da la libertad para que ellos utilicen su imaginación			
9. Se les motiva para su enseñanza			
10. Hay alguna área de juego para que los niños se diviertan			
11. El niño participa en el juego			
12. La maestra en camina a todos los niños en equipo			
13. La maestra cuenta con los materiales necesarios para desempeñar su labor			

CAPITULO II

EL JUEGO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego,

como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivación al que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego aparece en la historia del hombre desde las mas remotas épocas, desde los albores de la humanidad, encontrándose en excavaciones de periodos muy primarios, indicios de juguetes simples, luego en pinturas donde se aprecian ver niños y niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva definir al juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños y niñas ya que en todas las etapas del ser humano, este desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral del niño.

2.2.1.2 Los juegos y juguetes en la educación

“Si el papel del educador en la educación infantil no consiste en transmitir contenidos al niño o la niña para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y las niñas, les ayuden a aprender y desarrollarse” ¹¹.

El educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño y la niña, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todo conocido que la forma de actividad esencial de un niño y la niña sano sea el juego. Jugando, el niño o la niña toman conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor substitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las tiendas, a las muñecas, etc.

Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido Manjun, Föebel, Montessori, Decroly, creadores de un importantísimo material lúdico.

¹¹ “Programa de desarrollo educativo”, 1998-2002, P. 17-19

Esto no quiere decir, naturalmente, quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en el centro de Educación Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, están fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño 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, motórico, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

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-evolutiva, 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.

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como recurso metodológico básico, incorporándolo como base de la motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos.

2.3 Juegos educativos

“Denominación dada a una amplia gama de instrumentos de juego, de oferta en el mercado, en los que a la mera función recreativa viene añadido un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos. Su utilización

espontánea y libre tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos. Si de un modo intencional se introducen en un programa educativo concreto, sobre todo en preescolar y primeros niveles, pueden perfectamente orientarse al logro de los objetivos de las diferentes áreas que configuran el programa. Así por ejemplo: para el área del lenguaje, en concreto para el desarrollo del vocabulario, sirven de material didáctico el juego como los puzzles de frases o los crucigramas, y para el área de matemáticas, cualquier juego lógico matemático de clasificación o de seriación de objetos¹².

El juego didáctico, es utilizado en términos didácticos favoreciendo el desarrollo de las habilidades, en la educación preescolar son utilizados para los logros de los objetivos educativos del programa. Ya que a través del juego el niño lo ve como algo placentero y libre de expresión.

2.4 Didáctica

La raíz griega didaktike k significa enseñar. Comenius autor del primer tratado sistematizado, la didáctica magna publicado en 1682, señalaba que la didáctica equivalía al arte de enseñar. Hay autores que consideran a la didáctica como teoría, otros como ciencia aplicada y otros mas como arte y teoría. La didáctica en lo fundamental es una ciencia práctica o normativa, de ahí que se le pueda consuetudinizar como arte y ciencia.

La didáctica va estrechamente unida con la psicología, con la metodología, o teoría de la ciencia, y con los conocimientos sobre organización escolar.

La didáctica puede subdividirse en didáctica general, aplicativa a todo sujeto y la **didáctica especial** estudia los métodos aplicables a las diferentes disciplinas cuando

¹²Op. Cit. P 825

Son materia de la enseñanza. **La didáctica diferencial** se refiere a la enseñanza que se realiza conforme a peculiaridades tales como la edad, el sexo la cultura, el ambiente. **La didáctica correctiva:** busca rectificar hábitos y defectos del proceso de enseñanza – aprendizaje. **La didáctica normalizada** busca el aprovechamiento máximo no en base al nivel actual del sujeto si no de las potencialidades que ofrece su evolución.

El concepto de didáctica ha tenido cambios y debe entenderse que la enseñanza es más amplia que la didáctica y que al mismo tiempo, la didáctica no tiene como su único objeto a la enseñanza. En el desarrollo de la didáctica se distingue tres corrientes bien diferenciadas: la formalista, la psicologista y la orientadora y tecnológica.

La didáctica formalista: es una corriente que hace de la enseñanza el único objetivo de la didáctica. Comenius decía que se trataba de un artificio universal para enseñar todo a todos, y para hacerlo de modo cierto, con resultados, con rapidez, sin molestias, agradablemente y con solidez. Para la didáctica formalista es necesario observar meticulosamente cada paso y cada momento de la acción, la cual es la actividad fundamental. Esta corriente es magistrocentrista, el alumno solo recibe lo que da el maestro. El formalismo didáctico ignora los intereses o las necesidades del alumno. Tales características condujeron a graves errores, por ejemplo, el verbalismo, el memorismo y la enseñanza libresca.

Didáctica psicologista: el psicólogo Edward Lee Thorndike (1874-1949), con su profundización del estudio del proceso del aprendizaje en la tercera década del siglo, colocó al centro al alumno (padiocentrismo) y al modo en que este aprende. La psicología educativa muestra que quien aprende es el sujeto activo del aprendizaje y no un mero objeto, un receptáculo de conocimiento, son notables las aportaciones de Alfred Binet (1857 – 1911), y de Jean piaget (1896 – 1989).

La psicología es un soporte decisivo de la didáctica de las distintas expresiones de la escuela nueva. Es fundamental que el alumno sea activo y el aprendizaje sea autónomo y personalizado. El maestro ya no es monopolizador de la ordenación y exposición de los contenidos, si no que debe actuar como adaptador y controlador de un proceso en este es el alumno el que va al encuentro de los contenidos y se esfuerza para adquirirlos.

Didáctica orientadora: es una corriente cuya intención es sintetizar y superar a las corrientes del magistrocentrismo y del paidocentrismo. Una preocupación básica de esta corriente didáctica, es la preparación del educador debe ser un estudio y organizador de la situación que hace posible el aprendizaje su función es planificar las situaciones didácticas, programar las actividades, transmitir los conocimientos, guiar el pensamiento y la conducta del alumno en el curso de aprendizaje, evaluar los avances en la adquisición de conocimientos y en la formación de los alumnos, el maestro debe orientarlos de modo calificado la didáctica orientadora se centra en poner en relación al que enseña y al que aprende, tanto en la escuela como fuera de ella.

El desarrollo tecnológico pone en mano del maestro nuevos recursos técnicos para la enseñanza. A la preparación del maestro se agregan las exigencias del conocimiento y el dominio de los recursos técnicos, las nuevas técnicas que se utilizan en la educación conllevan al riesgo debilitar y quitar significados a la relación personal maestro alumno. Una adecuada preparación del maestro le permite desarrollar las formas de intervención docente que son necesarias en las nuevas técnicas, por ejemplo: la organización y el control de la lección, motivación y activación del alumno, conducción de discusiones, aclaraciones de las dudas, ayuda para el aprendizaje individual.

El acto didáctico tiene tres pasos que son los siguientes que voy a mencionar: preparación, consumación del grado que se obtiene los objetivos. La evaluación de los cambios en el alumno abarca distintos aspectos, por ejemplo: la nueva

información adquirida, los hábitos y las aptitudes formadas, los valores e ideales inculcados, las aptitudes desarrolladas, etc. En la consumación y evaluación del acto didáctico el alumno debe ser activo, tecnología como la grabación magnetofónica y el video permiten a los alumnos, verse y oírse lo que se agrega al juicio interior y hace mas amplia la base de evaluación.

2.4.1 Juegos didácticos

Es una técnica participativa de la enseñanza, estimulando la disciplina para lograr en el niño un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, no nada más propiciando conocimientos y desarrollo de las habilidades si no además logra la motivación por el tema.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño y su capacidad creadora, como actividad pedagógica tiene un marcado de carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, practico, comunicativo y voluntario de manera lúdica.

A continuación para tener un criterio más amplio y profundo sobre el concepto de juegos didácticos, tomaremos unos de sus aspectos más importantes que es su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales:

- Intelectual – cognitivo
- Volitivo – conductual
- Afectivo – motivacional

- El intelectual – cognitivo: se fomenta la observación, la atención, las capacidades, de la lógica, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la

investigación científica, posconocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador.

- En el volitivo – conductual: se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actividades, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en si mismo, estimula la emulación fraternal.
- En el afectivo – motivacional: se propicia el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Los juegos en muchas generaciones han constituido la educación del hombre en manera espontánea, transmitiendo las normas de convivencia social y también en la personalidad del individuo que acepte los retos en situaciones muy difíciles y resolver los problemas que se le presente en la vida.

Los juguetes didácticos, son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo educativo, permitiendo con su utilización el desarrollo de habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego didáctico debe corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

2.4.1.1 Tipos de juegos didácticos

Existen una variedad de tipos de juegos, a continuación mencionare algunos:

Juego de reglas: entre ellos tenemos los juegos didácticos que se constituyen en una suerte de organización lúdica de enseñanza, y los juegos de movimiento cuya finalidad tiene como objetivo fundamental el desarrollo de niveles crecientes de coordinación perceptual y motriz.

Comienza desarrollarse en la etapa de preescolar. Dentro de estos juegos se incluye todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, ejemplo de este tipo de juegos: es el juego de las damas, los escondidos, y el juego de las bolas. Estos juegos son practicados por los niños con sistematicidad en su desarrollo moral, dada a la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica, de la regla por parte del mismo. En esta etapa de preescolar el niño en el juego entra en contacto natural con los de más niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conducta, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en sus comportamiento futuro, con este juego se forma el debate y la discusión como elemento de comunicación.

Juegos de roles: el juego de roles surge al final de la infancia temprana de los 3 años a partir de los modelos sociales de forma consciente o inconsciente por las figuras parentales de su entorno inmediato hacia formas de las mismas socialmente aceptadas, sin duda, este es el punto de partida para que el niño se reconozca a si mismo y exija niveles de independencia cada vez mayores, pero las posibilidades reales no se los permite, por ello el juego se constituye en el mecanismo de dar satisfacción a las de mandas planteadas al adulto.

El juego de roles requiere una primicia básica, el dominio de las acciones instrumentales y del mundo de los objetos, ellos serán las base del desarrollo de su

lenguaje, pensamiento imaginación y creatividad, además, de que por su naturaleza se trata de una actividad colectiva.

Cambian en cuanto a su duración y a los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por lo contrario no invierten mucho tiempo en el juego o simplemente no juegan, aun cuando no tengan ninguna otra actividad que realizar.

Por otra parte los temas que incluyen los juegos de roles del escolar resultan mas variados y trasciende las experiencia directa del niño. En el caso de los niños representan profesiones heroicas como aviador, policía o bomberos. Mientras que en el caso de las niñas representan papeles como doctoras, maestras o el papel de la mamá etc.

Donde los juegos de roles son donde los niños asumen roles de los adultos y reflejan de manera independiente y convencional, sin una estructura preestablecida, las relaciones sociales de su entorno.

Juegos creadores: se identifican porque no están sujetos a un reglamentación prefijada, y dentro de ellos se incluyen los juegos dramatizados.

Juegos dramatizados: se caracterizan por la reproducción de un argumento previamente conformado que funciona como una especie de guión, el cual sirve de base a los participantes, porque establece lo que debe hacer cada personaje representado.

Juego simbólico: su principal función es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa de los 2 a los 6 años aparece la capacidad de un objeto o fenómeno ausente y con ellos las circunstancias propicias para que se manifieste en ellos los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo de los aprendizajes más significativos tiene lugar a través del juego.

Juego sensomotor: el niño obtiene placer al realizar el ejercicio en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de los movimientos, que constituye las llamadas reacciones circulares y en el aprendizaje de otros nuevos. Este juego aparece en la etapa de los 0 a 2 años.

2.4.1.2 Ejemplos de juegos didácticos

Cartas

Edad: a partir de los 5 años

Duración: 5 minutos

Espacio: pequeño

Material: un juego de cartas

Participantes: de 10 a 30

Interacción: acción individual

Recursos para ejercitar: la atención

Valores: mostrar autonomía, decisión, y auto superación en el desarrollo de diferentes áreas.

Observaciones: para formar equipos equitativos es preferible utilizar la baraja española, ya que los naipes franceses van del 1 al 13.

Descripción:

- Hay que repartir una carta a cada participante y ...
- Para formar dos equipos: agruparse según las cartas sean pares o nones. También depende del número de participantes, se pueden repartir solo cartas de dos palos. Los grupos se formaran de acuerdo a los palos.

- Para formar 3 equipos: repartir solo cartas de 3 palos.
- Para formar cuatro equipos: se agrupan reuniendo el mismo numero de cada palo por ejemplo 3 de copas de espadas 3 de bastos, y 3 de oros.
- Para elegir jugadores especiales: se dejan en la baraja tantos reyes, caballos o sotas como jugadores especiales sea necesario elegir.

Puzzle.

Edad: a partir de los 5 años

Duración: 5 minutos

Espacio: pequeño “salón de clases”

Material: imágenes

Participantes: de 10 a 30 jugadores

Interacción: cooperación

Recursos para ejercitar: la atención

Valores: mostrar autonomía, decisión, y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.

Descripción:

- Previamente se han recortado las imágenes en pedazos de forma que haya tantas piezas de puzzle como participantes. Se reparte una pieza del puzzle a cada participante.
- Cada participante localiza a los compañeros que tienen fragmentos de su misma imagen.
- Una vez agrupados reconstruyen dicha imagen se le concede entonces la categoría al equipo.

Observaciones:

- Algunos participantes intentan intercambiarse las piezas para agruparse con sus amigos hay que evitarlo.
- El tema de las imágenes convertidas en puzzle es sobre el tema que se hablo en el salón de clases.

Paquetes de. . .

Edad: a partir de 5 años

Duración: 15 minutos

Espacio: Pequeño “salón de clases”

Material: recortes de frutas

Participantes: a partir de 10 niños

Interacción: cooperación, oposición

Recursos para ejercitar: la atención

Valores: socialización

Descripción:

- Los participantes se disponen libremente por el terreno de juego
- Cuando el conductor del juego dice paquetes de... los jugadores deberán formar grupos de tantas personas como se hayan dicho. Por ejemplo paquetes de cinco de pera, naranja, manzana, mandarina, plátano. Pueden hacerse también paquetes de uno de dos, dependiendo del conductor.
- Los jugadores que no han logrado agruparse en un paquete formaran grupo entre ellos.

- Los grupos formados tienen un minuto para que sus miembros se presenten debidamente entre sí, diciendo el nombre de la fruta que le corresponde.
- A continuación se deshacen los grupos, y los jugadores vuelven a correr libremente y a formar nuevas agrupaciones a la voz de “paquetes de ...”
- Y así hasta que el conductor del juego juzgue que todos los miembros del grupo ya se saben el nombre de las frutas.

Rebelión en la granja:

Edad: a partir de los 5 años

Duración: 10 minutos

Espacio: pequeño “salón de clases”

Material: recortes de los animales (cada animal tendrá dos recortes iguales)

Participantes: de 10 a 30 jugadores

Interacción: cooperación

Recurso para ejercitar: atención

Valores: mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.

Descripción:

- Se da a cada jugador un recorte con la figura de un animal.
- Cada animal tiene su pareja, se trata de encontrar la pareja correspondiente.
- Cada jugador tratará de buscar entre los más jugadores a su misma pareja, tratando de imitar el ruido del animal que le tocó en el recorte.

- Cuando la pareja se encuentran dejaran de imitar el animal.

Observaciones:

- Para que el juego sea más divertido, se puede dejar a alguien sin pareja (un asno) por ejemplo. Este permanecerá sin pareja hasta el final, mientras sigue en solitario, imitando el animal que le ha tocado.

2.4.1.3 Material didáctico

Se designa así a los objetos utilizados en la escuela como medios auxiliares para la enseñanza o el aprendizaje. El material didáctico son los libros, revistas, notas, mapas, etc. Utilizado por el maestro o el alumno, tanto en la preparación como en la consumación de la clase, el uso de objetos percibidos por los sentidos facilita su comprensión intelectual. El material didáctico debe ser interesante para el niño, ser lo mas aproximado a la realidad, debe de contener valores sociales ayudar al desarrollo de las facultades anímicas y permitir la actividad del maestro.

“Son los términos usados con una significación similar ayuda didáctica, recursos didácticos, no obstante el termino mas usual es material didáctico en tendido portal el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso enseñanza aprendizaje”¹³

¹³ Op. CITT. P.911

El fin del material didáctico es facilitar la comunicación del profesor hacia el alumno. En teoría existe oposición en cuanto al material didáctico. Donde el método didáctico es una variable dependiente de los objetivos del aprendizaje.

El material didáctico se divide en 2 fases:

- **El material tradicional:** incluye todos los elementos materiales que habitualmente se han usado en la escuela unos de uso común – interdisciplinar: libros, cuadernos, lápices, tizas, tablero. Y otros de usos específicos – asignatura –área: pegamento, tela, plastilina, balones, mapas, colecciones de minerales instrumento musical.
- **Material técnico:** con el avance de de la metodología didáctica y de la tecnología industrial van tomando vigencia en la escuela medios mas o menos sofisticados, entre los que se encuentran: medios audiovisuales, primera era de la tecnología educativa según los autores tales los instrumentos visuales, auditivos y mixtos, maquinas de enseñar segunda era de tecnología educativa, también llamadas maquinas didácticas.

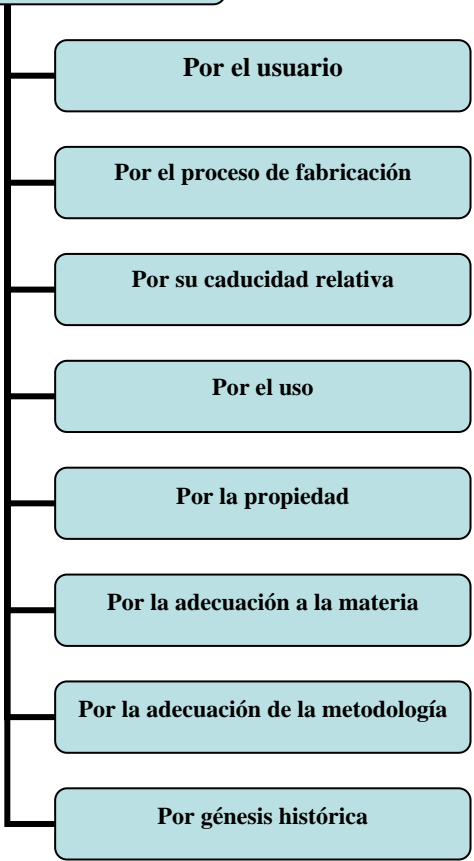
Soporte didáctico adecuados para el uso mas adecuado de programas de enseñanza programada, el ordenador tercera era tecnológica educativa y sus progresivas, aplicaciones en enseñanza.

MATERIALES DIDÁCTICOS QUE SIRVEN PARA TRABAJAR CON NIÑOS EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

Material para niños de 3 a 6 años de edad

- Ábaco
- Abecedario
- Autodidácticos
- Colchonetas
- Diapositiva
- Discos
- Disfraces
- Domino
- Espejo
- Imágenes para vocabulario
- Instrumento de ritmo
- Juego de relación de parentesco
- Juego de iniciación de lectura
- Juego de imitación gestual

Tipo de materiales didácticos

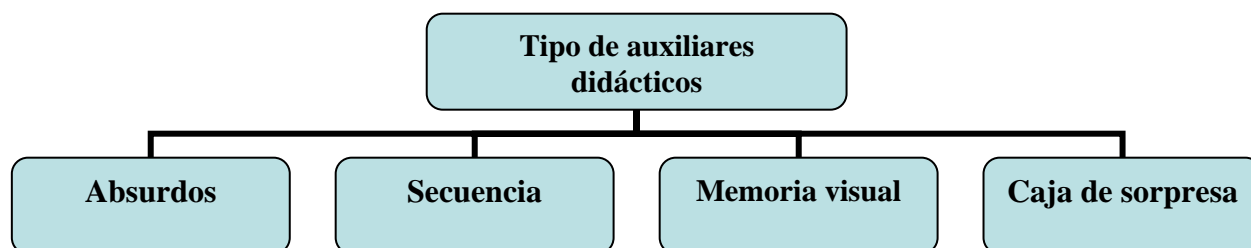


- **Por el usuario:** es la material del profesor, material del alumno y material de uso común, profesor alumno.
- **Por el proceso de fabricación:** material de elaboración interna en el propio centro, por profesores y alumnos o padres de los alumnos y material elaborado por empresas especializadas.
- **Por su caducidad relativa:** material fungible o gastable y material no fungible o inventariable.
- **Por el uso:** material de uso común individual y de uso de equipo.
- **Por la propiedad:** material del alumno, material del centro del profesor.
- **Por la adecuación de la materia:** material de ciencia de letras de prectenología de geometría.
- **Por adecuación a la metodología:** material de ampliación, material de recuperación, material de repaso.
- **Por génesis histórica:** material tradicional, medio audiovisuales, tecnología educativa, maquinas de enseñar.

2.4.1.4 AUXILIARES DIDACTICOS

Los auxiliares didácticos son de gran importancia ya que nos sirven para darle conocer al niño las cosas de una manera mas sencillas para que comprendan el tema que se vera en clases siendo mas agradable y disfrute jugando, los auxiliares didácticos, varían de acuerdo a la edad, las características del niño y el nivel educativo.

Para que se de el aprendizaje en los niños el material didáctico debe ser significativo, adecuado a cada uno de ellos. La intervención educativa debe tener como objetivo prioritario el posibilitar que los niños y niñas realicen aprendizaje significativo por si solo. Es decir cultivar constructivamente su memoria comprensiva ya que cuanto mas rica sea la estructura cognitiva en donde almacena la información, mas fácil será realizar el aprendizaje por si solo es llegar a lo largo que los niños y niñas aprendan por a prender.



- **Absurdos:** ayuda al niño a razonar y asociar las ideas, es decir, este auxiliar didáctico favorece la dimensión intelectual, la creatividad en el niño resuelve problemas y situaciones que se presenten.

- **Secuencia:** ayuda al niño a observar y a poner en orden las acciones que realizan durante el día, a saber que se hace primero y que se hace después, llevan un orden. Este juego favorece la dimensión intelectual del niño construcciones de reacciones lógicas facilita al niño a ordenar y coordinar su realidad.
- **Memoria visual:** ayuda al niño a fijar su atención y a ejercitar su memoria es decir, recordar favorece la dimensión intelectual de las nociones de las matemáticas, clasifica, analiza las propiedades de los objetos y establece las relaciones y semejanza.
- **Caja de sorpresa:** ayuda al niño asociar las características de un objeto con el mismo es decir se describe. Favorece a la dimensión intelectual, función simbólica el niño puede evocar un objeto sin estar presente, lo imagina conforme se va describiendo.

2.5 Métodos pedagógicos

Los métodos pedagógicos indican cual es el camino y los instrumentos con los cuales el maestro comunica a los alumnos el saber a través del proceso de enseñanza. La metodología educativa supone definir previamente cuales son los contenidos que se transmitirán, cuales son los fines alcanzar y ciertos conocimientos sobre los alumnos.

“En la **didáctica** general y J. Schmieder dice que el método educativo es la reunión y síntesis de medidas educativas que se fundan sobre los conocimientos psicológicos claros, seguro y complejos y sobre las leyes lógicas y que realizadas con habilidad personal de artista alcanza sin rodeo el fin previa mente fijado”¹⁴

¹⁴ “Gran enciclopedia de la educación, Editorial Visual. P. 579

2.5.1 Clasificación de los métodos pedagógicos.

La clasificación que hace Imideo Nerici el hacia una didáctica general dinámica, agrupa los métodos conforme a las formas de razonamiento, la forma de trabajo y la actividad de los alumnos.

Por la forma de razonamiento empleada se tiene:

- **Método deductivo:** se va desde las leyes y casos generales o de las definiciones abstractas, hasta el caso particular, hasta el conocimiento de lo concreto.
- **Método inductivo:** el pensamiento parte del caso o echo particular para llegar hasta el significado, hasta la ley general. El método inductivo se basa en la observación y en la experiencia.

Considerando las formas de trabajo en clases, se distingue dos tipos:

- **Método verbalista:** se basa en el uso de las palabras hasta el exceso, es inconveniente para la enseñanza de los niños pues puede cansarlos, dejar de interesarles o no ser comprendido. Puede ser bueno al atizarse con jóvenes y adultos si están preparados para entender la expresión.
- **Método intuitivo:** éste tiene mucha importancia, utiliza objetos reales o sus representaciones (Grabados o dibujos), material audiovisual visitas a excursiones al mirar los objetos el alumno puede comprender fácilmente los contenidos de la enseñanza.

En función de la actividad de los alumnos, la clasificación de Nerici nos da:

- **Método receptivo o pasivo:** en el que todo depende de la actuación del maestro, el alumno solo recibe la clase. Este método usado en exceso, ahoga la iniciativa y la creatividad del individuo.

- **Método activo:** Éste se logra cuando la participación de los alumnos se vuelve un factor esencial de la clase, en ese caso el papel del maestro es de supervisión y aclaración.

La clasificación según los contenidos es:

- **Método sistemático:** la clase se desarrolla conforme a un plan establecido y se realiza agotando toda la lista de asunto contemplados previamente.
- **Método ocasional:** se aprovecha algún acontecimiento de actualidad para plantear y desarrollar el tema, garantiza el interés y la participación de los alumnos.

2.6 Concepto de aprendizaje

“Las distintas formas del comportamiento y la actividad van apareciendo paulatinamente en el niño. La diversificación y la aparición de las formas mas complejas de la actividad son elementos del desarrollo anatómico y fisiológico, pero se requiere de la interacción con las cosas y con las personas que rodean al niño, la interacción determina la formación de la experiencia y de los mecanismos de la actividad nerviosa superior”¹⁵

La asimilación de experiencias constituye el aprendizaje, el comportamiento lo determina el medio social que lo rodea al niño el organismo biológico de las condiciones para que la experiencia social sea asimilada. Inicialmente el aprendizaje no es un fin buscado por si mismo si no un residuo de la actividad, posteriormente el aprender conocimientos, hábitos o destrezas se convierte en objetivos de una actividad específica: el aprendizaje.

¹⁵ Op. CITT. P550

La capacidad de aprendizaje alcanza su desarrollo a los 6 – 7 años, tiene como base al juego, el lenguaje, las actividades anteriores del niño y el comportamiento la capacidad de estudio se forma la influencia de los adultos, los que deben crear en los niños motivaciones consientes para adquirir los conocimientos sobre las cosas, para adquirir dominio sobre las operaciones que forman la actividad ideal y practica, y sobre los procedimientos para utilizar los conocimientos asimilados a fin de alcanzar determinados objetivos. Debe subrayarse que el aprendizaje permite a la persona la destreza de dirigir sus propios procesos psíquicos. El aprendizaje es una preparación para el trabajo.

2.6.1 Aprendizaje significativo

“Es a través del cual los conocimientos y habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancia en las que los niños viven en otra situaciones que se presentan a futuro, para que se de un aprendizaje significativo es necesario una relación sustancial entre la información previa y la nueva información, el aprendizaje significativo desarrolla la memoria comprensiva que constituye la base para nuevos aprendizajes”¹⁶

Para que el aprendizaje significativo se lleve a cabo en los niños es necesario que el educador presente un material que sea interesante, tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la disciplina o área que se este trabajando, como desde el punto de vista de la estructura psicológica del niño o la niña. Suscitando el conflicto cognitivo que provoque en el niño o la niña la Necesidad de modificar los esquemas mentales con los que se representaba el mundo y proporcionándole al niño o a la -

¹⁶ Op. Citt.

Niña una nueva información que le ayude a reequilibrar esos esquemas mentales que el educador, intencionadamente, ha tratado de romper.

La intervención educativa debe tener como objetivo prioritario el posibilitar que los niños o las niñas realicen aprendizaje significativo por si solo. Es decir cultivar constructivamente su memoria comprensiva, ya que cuanto mas rica sea la estructura cognitiva en donde se almacene la información, mas fácil le será realizar aprendizaje por si solos. Es, en el fondo el llegar a lograr que los niños o las niñas aprendan por aprender.

Por otra parte la intervención educativa es un proceso de interactividad, donde los educadores – educando o educadores entre si. Tenemos que distinguir entre aquellos que el niño o la niña es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. Donde el educador debe intervenir precisamente en aquellas actividades que el niño o la niña todavía no es capaz de realizar por si mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente.

El aprendizaje significativo supone una intensa actividad por parte del niño o la niña, para establecer relaciones ricas entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimiento ya existente.

2.6.1.1 El juego en el aprendizaje

Uno de los rasgos principales del aprendizaje es a través del juego, ya que proporciona una oportunidad para aprender sin sentirse amenazados y preocupados por hacerlo mal y fallar en la respuesta ya que lo ven como un simple juego.

En esta interacción juego y aprendizaje van de la mano y son dos factores de mucha importancia, donde el juego es libre y como el dirigido, ambos son características

esenciales en la interacción entre el profesor y el alumno, hay que darle la oportunidad al niño de que experimente y explore por si mismo y a través de esa exploración, el profesor debe emplear el juego dirigido donde el profesor consiste en proporcionarle al alumno situaciones del juego libre y dirigido que atiendan a sus necesidades de aprendizaje.

El juego en camino a obtener el aprendizaje debe ser cuidadosamente planificado para que se lleve a cabo el aprendizaje significativo. Por otro lado el juego puede ser fuente de información para la evaluación del desarrollo del niño tanto en el diagnóstico como en el tratamiento. En primer lugar el juego nos permite observar y conocer al niño y nos proporciona datos importantes para hacer diagnósticos objetivos.

2.6.1.1.1 En la edad preescolar el niño aprende a través del juego y la imitación.

El niño a través del juego es su principal actividad y su forma más eficaz de aprendizaje, ya que le permite interpretar el mundo. Es por esto que es indispensable para su desarrollo. Por otro lado aprende a través de la imitación y no solo aprende a través del educador si no también de sus compañeros de clases y gente que lo rodea.

2.7 La educación

El concepto de educación se utiliza con varios significados. Uno de ellos se refiere a los modales externos de la persona, a su adaptación o a la falta de ella, a las normas de urbanidad y cortesía establecidos. La educación así entendida es el resultado de que el individuo adquiera o no los comportamientos y costumbres formados y estimada por la sociedad.

“En su etimología latina encontramos los términos e-ducare = conducir de un lugar a otro e-ducere = extraer, ex y duco, significan un proceso de evolución de adentro hacia fuera se refiere a las potencialidades internas del hombre que se exteriorizan merced a la educación”¹⁷

Las potencialidades del hombre que han de ser volverse por medio de la educación son especialmente las funciones psicológicas superiores: inteligencia, pensamiento, memoria, aprendizaje, etc. Aun que también se abarcan funciones de otros niveles de relación como aquellas, tales como el desarrollo de la percepción, la formación de hábitos, el respirar y alimentarse adecuadamente.

La educación del individuo comienza desde su nacimiento y se desenvuelve en la familia. La escuela y las instituciones educativas desarrollan la educación familiar. La sociedad moderna ha formado la concepción de que la educación debe ser permanente, pero se da atención permanente a las primeras etapas de la evolución del individuo, pues en la infancia y en la adolescencia es indispensable la ayuda de otras personas para realizar el desarrollo educativo. En la juventud y en la madurez el hombre adquiere autonomía para continuar su formación pero la capacitación para hacer frente a la exigencia de la vida y la conquista de nuevas metas en el camino del perfeccionamiento.

La educación es una responsabilidad compartida por el Estado y la sociedad y la familia. La familia constituye el escenario fundamental del desarrollo integral de los niños y niñas.

Los miembros de la familia, los docentes, y otros adultos que participan activamente en la vida del niño y en el entorno en el cual, se encuentran, juegan un papel importante en el desarrollo físico, emocional, social, del lenguaje, cognitivo, y moral.

¹⁷ Op. Cit. P. 573

El afecto los valores y el precio brindado por los adultos, así como la transmisión de sentimientos positivos de confianza, generan en los niños y niñas la autoestima para la personalidad y constituirán un elemento esencial imprescindible para una adecuada formación integral.

2.7.1 La educación preescolar

“La educación preescolar es la formación que se proporciona al niño y a la niña hasta los 6 – 7 años de edad, en que comienzan la escolaridad obligatoria. Se empieza primero en el sentido amplio como la formación generalmente familiar destinada al pequeño desde su nacimiento hasta que comienza ir a la escuela y en segundo lugar como la educación institucionalizada que se proporciona al niño de 2 a 6 años o de 3 a 7 años.

El término de educación preescolar esta indefinido ya que se extiende desde la acción difusa de la familia y el entorno del niño hasta la acción institucionalizada de los centros educativos”¹⁸.

En este nivel se propone a contribuir a la formación integral de los niños y niñas dentro de una labor de docentes especializados. La educación preescolar en su término aplicado universalmente a la experiencia educativa de los niños más pequeños que no han entrado todavía en el primer grado escolar. Se refiere a la educación de los niños hasta los 6 o 7 años de edad, dependiendo de la edad exigida para la admisión escolar de los diferentes países.

¹⁸Op. Citt. P. 449

2.7.1.1 Etapa preescolar

La etapa preescolar en México abarca aproximadamente de los 4 a los 6 años de edad donde en esta etapa el niño adquiere facilidad para mejorar el lenguaje y las ideas le permita formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendido a los que los rodean, el lenguaje egocéntrico, es cuando el niño al jugar solo o acompañado planea en voz alta las acciones que el mismo va a realizar.

Esta situación es motivo de preocupación de los padres pues piensan que los niños están hablando solo. Esto no apresé por mucho tiempo para acompañar las acciones del niño, poco a poco comienzan a convertirse en un instrumento del pensamiento en la búsqueda de la solución del problema que se presenta en la situación del juego, desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en el pensamiento y acciones y comienza a mejorar nociones como tiempo y espació. Esta es la etapa del pensamiento preoperacional es decir, la etapa en el cuál se empieza utilizar símbolos y pensamiento se hace más flexible.

La función simbólica es la capacidad para representar mentalmente imágenes visuales, auditivos o cenestésica que tienen alguna semejanza con el objeto representativo. Por ejemplo puede utilizar una cuchara como un martillo en un momento determinado, aun que sabe que esa no es la verdadera función de ese objeto. Se manifiesta a través del lenguaje, la imitación y el juego simbólico. La capacidad de expresar sus necesidades y el pensamiento a través del lenguaje les ayuda a ser mas independiente.

A partir de la asimilación de reglas que se transmiten en la familia como agente de socialización. Esta asimilación de reglas se lleva a cabo a través de la actividad fundamental de esta etapa: el juego de roles, este consiste en la simulación por parte del niño de las actividades que se realizan el adulto en su vida cotidiana, es cuando juega a la casita y asume el papel de la mamá y papá.

A finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad, relaciones fundamentales son con sus padres aun que ya se va viendo como se va ampliando

progresivamente el marco de las relaciones sociales que promueve la socialización del individuo.

Si en las etapas anteriores la familia era la que esencialmente se ocupaba de transmitir normas y valores, ahora se le incorporan los niños de su misma edad que comparten el juego. Su interés por el mundo de los adultos, se canaliza a través del juego de roles. Es en la imitación de los adultos, donde se enriquece la imaginación y se desarrolla la atención y la memoria voluntaria, en función de mantener los argumentos del juego.

Aquí ocurre un enriquecimiento del lenguaje explicativo, el cual posibilita relatar un grupo de acciones sin necesidad de ejecutarlas durante el juego.

Los niños observan los valores y las actitudes de la cultura en la que los educan, van viviendo un proceso de identificación con otras personas, es un aprendizaje emocional y profundo que va mas allá de la observación y la imitación de un modelo a seguir.

En esta etapa se destaca que el papel de los adultos en la preparación para el ingreso a la escuela, es fundamental. La inserción en un modo desconocido, con nuevas exigencias, puede generar crisis de adaptación en los niños del preescolar.

2.8 El maestro

“Es un guía y realizador de la enseñanza. Es de uso común aplicar el término de maestro en tres:

- A la persona eminente, destacada por su cultura y que influye en la formación y en la vida de otros, sea directamente o a través de su obra.
- Al trabajador manual con habilidades y destreza reconocidas o que dirige un taller

- A quien se dedica a la tarea educativa en este ultimo sentido, el maestro o educador es la persona competente para guiar y realizar la enseñanza, las especializaciones profesionales del educador son numerosas, la especialización puede referirse también al nivel de la enseñanza que se atiende: preescolar, escuela primaria, educación secundaria, niveles propedéutico y profesionales”¹⁹.

El magisterio, como cualquier otra profesión, se realizara con mejores condiciones y resultados si en la persona existe interés y el anhelo intimo de impartir y compartir sus conocimientos y sus valores con los educando enfocar el magisterio como un apostolado, cuya esencia es el sacrificio personal, se trata de una profesión necesaria para los educandos, para la sociedad, para la economía del país y para el estado.

El maestro debe defender el estatus profesional del magisterio, debe reclamar la mejor preparación posible, buenas condiciones de trabajo y retribución suficiente de su trabajo. La defensa de la profesionalización del magisterio es una contribución decisiva para elevar el nivel educativo en el país.

2.8.1 La vocación del maestro

La disposición para la enseñanza puede ser un rasgo predominante de la personalidad del individuo, parte de los elementos de tal disposición pueden ser naturales, innatos, otros se adquieren en el curso de la formación de la persona.

19 MENDOCA, M. Y 1, SÁENS (2002) "Guia practica para la maestra de jardin de niños. Gil Editores. Puebla. P.208

Cuando en el trabajo magisterial se realiza día a día y en cada acto de enseñanza la vocación pedagógica, esto se traduce en una satisfacción de un interés vital de la persona, interés que puede ser tan fuerte como una posición, pero además, el acto

educativo así realizado se traduce también como experiencia muy importante y formativa para los alumnos. El maestro sin vocación, aun siendo muy capaz en sus materias y disciplinado en el trabajo, puede sufrir de insatisfacción y frustración.

2.8.1.1 Papel del educador en la educación infantil

“No consiste en transmitir contenidos al niño o a la niña para que este lo aprenda como fruto de esa transmisión, si no en facilitar la realización de actividades y experiencias, que conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y las niñas le ayuden a prender y desarrollarse”²⁰.

El educador debe de asegurarse que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación como el niño y la niña por un lado, expresa su interés y la motivación y por otro descubre propiedades de los objetos, relaciones.

Es de todos conocidos que la forma de actividad esencial de un niño y la niña sanos, consiste en el juego. Jugando el niño o la niña toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

²⁰ Ibid., P. 230

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO

3.1 La infancia en la historia

Desde tiempos antiguos, los Filósofos han sostenido diversas ideas sobre cómo son los niños y cómo deberían ser criados para evitar menos problemas a sus padres y a la sociedad. Los adultos no pensaban que los niños tuvieran distinta personalidad o necesidades especiales.

Hasta en el siglo XVIII no se empezó a considerar a los niños como algo diferente de versiones en miniatura, débiles y calladas de los adultos. En un estudio clásico titulado el siglo de la infancia, por Philippe en 1962 mantenía que la razón principal por la que se ignoraban los aspectos diferenciales de la infancia fue un alto índice de la inmortalidad infantil que había hasta el siglo XVIII. Los padres cuando sedaban cuenta de que había probabilidad de que perdieran a sus hijos durante la infancia, no se encariñaban a ellos muy temprana mente.

El protestantismo hizo que los padres se sintieran más responsable por la forma en que se desarrollaban sus hijos, en lugar de aceptar las desgracias o el mal comportamiento como un simple hecho del destino. Cuando los niños empezaron a recibir más educación, se motivo más a los educadores para que aprendieran más sobre el comportamiento de los niños. En el siglo XIX estas y otras influencias se unieron, y los científicos idearon las diversas formas de estudiar a los niños.

Las diferentes formas de estudiar el desarrollo de los niños, Fue en 1877 cuando el biólogo Charles Darwin publicó sus notas sobre el desarrollo infantil de su hijo, dio el carácter científico al informe sobre los niños. Donde hacia su primera aparición en 1601, la cual fue llamada la biografía del bebé diario en el que se anoto todos y cada uno de los progresos del niño, donde se presentaron las observaciones detalladas de sus actividades diarias. Donde aporta gran cantidad de información descriptiva sobre el desarrollo del niño. Desde aquel día de la primera biografía infantil, los investigadores han ideado ingeniosos métodos para obtener información sobre las

capacidades de los bebés, dado que no pueden hablar, no saben decir lo que saben, piensan o sienten.

En 1952, el psicólogo cognitivo Jean Piaget, basó su teoría original sobre el aprendizaje infantil en sus observaciones sobre sus propios tres hijos.

Existen actualmente dos sistemas donde se recoge información sobre el desarrollo que son: **los métodos longitudinales y los métodos transversales.**

- **Los métodos transversales:** Es en donde los psicólogos comparan individuos de distintas edades a un mismo tiempo, obteniendo información sobre las diferencias del comportamiento, actitudes o pautas de crecimiento según a la edad.
- **El método longitudinal:** Es en donde los psicólogos registran y estudian el desarrollo de uno o varios individuos a lo largo de diversos periodos de tiempo, obteniendo así información sobre los cambios que se han producido en el individuo a través de los años. Este diseño nos proporciona más información sobre el desarrollo individual de los promedios de grupo.

Cada uno de estos métodos tiene ventajas e inconvenientes. En donde el método transversal se llega a presentar confusiones muy constantes entre las diferencias debida a la edad. El método longitudinal consta de mayor tiempo y se tiene en cuenta los factores humanos al realizar la misma prueba u otra similar a la vez, los individuos lo harán mejor la última vez debido a la práctica y si se usa voluntarios para proyectos de investigación, se está utilizando una muestra auto-seleccionada que será más brillante.

3.1.1 Etapa de la infancia

Desde los primeros meses de vida, el bebé irá ampliando el repertorio de sus conductas a medida que interactúe con sus cuidadores, ya que dependen

completamente de ellos para sobrevivir, estableciendo una relación especial con ellos. El tipo de vínculo que se desarrolla con la madre en el primer año de vida se verá reflejado en las relaciones que mantendrá con los demás y el mundo, en un futuro.

Uno de los primeros logros del bebé es la capacidad de diferenciarse de la madre y reconocer los límites de su cuerpo. Esto constituirá la columna vertebral de su esquema corporal y futura identidad. Al principio necesitará de su madre para que ella decodifique sus gestos y llantos, que son la única manera de comunicarse que posee. La madre suele ser la primera en comprender su lenguaje, Por eso es que se dice que en un primer momento el mundo del bebé es él y su mamá. Poco a poco, el bebé necesitará menos de ella para sobrevivir.

Es fundamental que el bebé se reconozca como una persona separada de su madre y pueda proveer un entorno de apoyo, además que pueda conformar un esquema corporal adecuado y pueda experimentar. La conformación del mismo se logra gracias a la elaboración de las sensaciones relacionadas con los estados de necesidad y saciedad (hambre, dolor, sueño, entre otras), y las relaciones con el medio ambiente, Para ello los padres deben anticiparse y reconocer las necesidades del bebé. La medida en que sus necesidades son satisfechas, y la cualidad (el grado en que son satisfechos) así como también la rapidez de las respuestas de sus cuidadores, podrá ser capaz de relacionar sus impulsos con sus funciones corporales, ayudando a desarrollar su propio ser y podrá alcanzar aspectos esenciales para el sano desarrollo del bebé.

Alrededor de los 8 meses, cuando generalmente empiezan a gatear, los infantes suelen pasar por un período en el cuál le temen a los extraños, lo que demuestra que poseen la capacidad para reconocer a las personas de su entorno mediato. A este miedo se lo conoce como angustia de separación, denotando una transición importante en el desarrollo psicológico del bebé.

Es cuando empiezan a caminar, al año aproximadamente, cuando se siente suficientemente seguro como para comenzar un conjunto de actividades

exploratorias en el ambiente. Ya tiene las bases de su identidad formada y posee una base segura a quien remitirse (es decir, sabe que cuenta con un cuidador que está allí para protegerlo, alimentarlo y cuidarlo). El niño desea experimentar por su propia cuenta y para esto es necesario que los padres le permitan ejercitar sus nuevas capacidades, teniendo siempre en cuenta que existen limitaciones. Es muy importante considerar los tiempos propios de los niños.

Con la adquisición del lenguaje, que aparece al año y medio o dos años, llega la capacidad simbólica que les permite usar las palabras y el jugar. También comienzan a razonar y a escuchar las explicaciones de los adultos. Hacen demostraciones abiertas de afecto, como abrazar, sonreír y dar besos, pero también son capaces de demostrar protesta, sea llorando, golpeando contra el suelo o gritando.

Es muy común que en esta época prefieran estar con la familia que con extraños, de los cuales suelen huir. La angustia de separación, que comenzó a los 8 meses, cesa recién a los dos años, momento en el que ya son capaces de entender que aunque la madre no está presente, ella regresará, y además pueden prever su regreso.

Es durante este período que se debe comenzar con el entrenamiento del control de esfínteres, que si es firme, pero considerado a la vez, ayuda al niño a poseer un sentimiento de autocontrol, sin perder su autoestima. A su vez, adquieren la capacidad para ir incorporando las reglas y normas de la sociedad. Los niños comienzan a identificarse con el padre, el que impone la ley.

En un primer momento se aprenden las regulaciones de la familia y luego se extienden a otros grupos, y finalmente a la sociedad en su totalidad. De esta manera el niño aprende que existe cierta manera de comportarse con los demás, que hay cosas que están permitidas (proscripciones) y cosas que están prohibidas (prescripciones). Poco a poco empieza a entender que las personas que se hacen cargo de él esperan que se comporte de cierta manera y no de otra. También descubre que él mismo puede crear reglas y modos de comportarse.

Es hacia los dos años y medio que adquieren la identidad del género, y esto se observa en la elección de sus juegos y juguetes, que a su vez estarán influenciados por las costumbres sociales y culturales.

3.1.1.1 Etapa de la niñez

Se entenderá a la niñez como el período que abarca de los tres a los doce años, etapa en la que se produce un importante desarrollo físico, emocional y de ingreso al grupo social más amplio.

La edad preescolar se extiende de los tres a los seis años, etapa en la cuál los niños ya controlan esfínteres y no tienen estallidos de rabia tan frecuentemente como en años anteriores.

Es importante que el niño se adecue al sistema escolar, pero no se le debe exigir más allá de sus capacidades. Su lenguaje se fue ampliando y ya puede utilizar frases completas. Utilizan más los símbolos y su lenguaje.

Son capaces de expresar sus sentimientos de amor, tristeza, celos, envidia, curiosidad y orgullo. Empiezan a preocuparse por los demás. El niño comienza la inserción social más allá de la familia, incorporándose al mundo exterior. Aprende nuevas maneras de interactuar con las personas.

El nacimiento de un nuevo hermanito pone a prueba su capacidad de compartir y ayudar.

En esta etapa comienzan a distinguir entre lo real y lo fantaseado, principalmente a través de los juegos que realizan. Son frecuentes los juegos de personificación, en los que, por ejemplo, una niña "hace de cuenta que es una ama de casa" y "un varón personifica a un camionero.

Esto les permite analizar situaciones reales de la vida cotidiana. Los amigos imaginarios suelen ser frecuentes en el 50% de los niños entre 3 y 10 años, mayormente en niños con una inteligencia superior.

Los amigos imaginarios pueden ser tanto objetos como personas. Una cuestión muy importante en esta etapa es la de la diferenciación sexual. Los niños atraviesan por un período de discriminación de las diferencias entre los sexos (distinción de géneros). Cada uno reconoce en el otro una diferencia. Al final de esta etapa distinguen entre lo que quieren y lo que deben hacer, logrando conseguir poco a poco un sentimiento moral de lo bueno y lo malo.

Los niños entienden las normas como creadas sin ningún motivo ("porque si). No entienden los dilemas morales. Irán adquiriendo progresivamente el sentido de responsabilidad, seriedad y autodisciplina.

Algunos niños rechazan la escuela, ya sea debido a la ansiedad de separación o al miedo de separación que le trasmite su cuidador. De igual manera, tal problema suele ampliarse a otras situaciones sociales, por lo cuál es vital que, en vez de ceder al miedo, se lo ayude a superarlo.

Alrededor de los seis años, el niño comienza a participar en la actividad escolar, un contexto organizado, con normas diferentes, en ocasiones, a las del propio hogar.

En esta etapa cobra importancia la interacción y relación con sus compañeros, ya que comienza a buscar un sentimiento de pertenencia y de aceptación de los otros. Estas relaciones pueden llegar a ser consideradas incluso más importantes que las de su ámbito familiar. Suelen preferir rodearse de niños de su mismo sexo.

Al lenguaje lo comienzan a utilizar para transmitir ideas complejas. Adquieren la capacidad de concentración a los nueve o diez años y dejan la fantasía de lado por la exploración lógica.

El hecho de sentirse discriminado o desanimado en la escuela, ser sobreprotegido en su casa, decirles que son inferiores, puede influenciar la autoestima negativamente.

Es muy positivo animar al niño a valorar el ser productivo y perseverante en una tarea.

La experiencia escolar representa un mundo muy importante para los niños, con metas propias, frustraciones y limitaciones. En la primaria se asientan las bases estructurales, herramientas que les permitirá a los niños a desenvolverse en el plano, para luego, en la secundaria, aprender a manejarse mediante la abstracción.

El niño, al atravesar esta etapa, va adquiriendo la capacidad de trabajar y de adquirir destrezas adultas. Aprende que es capaz de hacer cosas, de dominar y de concluir una tarea.

3.2 Teoría en psicología evolutiva

“Los psicólogos que estudian el desarrollo no se sienten satisfechos con describir el cómo del desarrollo que pretenden explicar también el porqué. Para conseguirlo, especialistas en diferentes áreas han adelantado teorías sobre varios aspectos del desarrollo. No existe ninguna teoría que se centre en el desarrollo del individuo en su conjunto, pero algunas son más amplias que otras y se preocupan del modelo como se desarrollan nuestras habilidades intelectuales o de la forma en que se desarrolla emocional y socialmente.

De acuerdo con varias de las teorías más amplias del desarrollo sucede en una secuencia de etapas que todos los individuos pasan en un mismo orden pero no necesariamente a la misma edad. El modelo del desarrollo psicosexual de Sigmund Freud, es una de estas teorías. Existen otras, como las de Eric Erikson, quien trabajo sobre la estructura freudiana pero acentuado el papel de la sociedad en la estructuración de la personalidad, y las de Jean piaget, quien también propuso que el desarrollo cognitivo tiene lugar a través de una serie ordenada de etapas. En desacuerdo con estas teorías, que recalcan la importancia de la motivación interior y de la maduración, aunque moderadas por las fuerzas del entorno, las teorías del

aprendizaje social, de inspiración conductista, hacen un mayor hincapié en el papel que desempeña el ambiente en el desarrollo infantil”²¹.

La teoría evolutiva, es un proceso de cambios que experimenta el ser humano desde que nace hasta que alcanza la madurez o edad adulta. Entre la maduración del sistema nervioso central y el sistema endocrino. El potencial de desarrollo específico de cada individuo, depende de la disposición genética, el temperamento y probablemente, de ciertos rasgos de la personalidad, el nivel intelectual, la salud mental.

3.2.1 Evolución del niño a través del juego

Piaget en el año 1986, analiza su concepción del juego en el libro "La formación del símbolo en el niño", vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social. El niño que juega a ser médico o comerciante, está realizando simbólicamente una serie de comportamientos que ha observado, imitándolos hasta que finalmente los interioriza convirtiéndolos en patrones de conducta, que en un futuro le van a ser útiles para adaptarse al mundo que le rodea.

Está íntimamente relacionado con el juego está el fenómeno de la imitación. El niño cuando imita a alguien, está acomodando su conducta a ese alguien. En este sentido, Piaget considera que la inteligencia es la totalidad de las estructuras

²¹ PAPALIA E. Diane, Rally Wedkos Olds. "Psicología", Editorial Mc Graw HILL, México, 1998, P. 432-433

cognoscitivas disponibles. Estas estructuras de conocimiento de que dispone el sujeto son los esquemas. Posteriormente, al interrelacionarnos con el entorno, se incorporan nuevos datos a nuestros esquemas mediante un proceso denominado asimilación.

Finalmente el sujeto va a ser capaz de aplicar esquemas generales a datos particulares mediante un proceso de acomodación. Cuando, por ejemplo, un niño de 5 o 6 meses ha logrado abrir después de una serie de intentos una caja determinada, ha ocurrido lo siguiente: En primer lugar, el niño asimila la situación actual "abrir la caja" a una serie de esquemas generales de los que dispone (habilidades manuales, coordinación viso manual, etc.). En segundo lugar, se acomoda a la situación concreta "esta caja y no otra". En tercer lugar, esta situación concreta, ha dado lugar al conocimiento práctico de abrir y cerrar no sólo esa caja sino todas las demás, desarrollando, por tanto, un esquema nuevo que será utilizado en un futuro, probablemente no sólo para abrir cajas, sino para cualquier otra actividad manual parecida que le surja. Existe, por tanto, una interacción entre la asimilación y la acomodación, que da lugar al desarrollo de esquemas (adquisición de nuevos conocimientos), que va a permitir que el niño se vaya haciendo "más inteligente" progresivamente.

Podrían establecerse, según Piaget, tres fases que marcan el desarrollo evolutivo del niño:

- **En el período sensorio motor:** que cubre desde el nacimiento hasta los dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor, es decir, el niño mira, toca, chupa, huele, golpea, manipula y se lleva a la boca todo lo que aparece en su campo de acción. Por tanto, esta etapa se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Esta conducta progresa posteriormente hacia el juego realizado con objetos (por ejemplo amontonar cubos, armar puzzles sencillos, insertar anillas, etc.).
- **En el período simbólico o preoperatorio:** que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño todavía presenta grandes dificultades para superar el egocentrismo intelectual, es decir, presenta una incapacidad para ponerse o entender el punto de vista del otro, creyéndose

todavía el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus padres, por ejemplo, no es una propiedad exclusiva de él.

- **A partir de los 7 y hasta los 12 años el niño pasa al estadio de las operaciones concretas:** en el cual comienza a desaparecer el egocentrismo de la fase anterior. En esta fase, es ya capaz de realizar operaciones mentales interiorizadas y reversibles. Por ejemplo, un niño de 7 años es capaz de entender que el contenido de un vaso de agua, es el mismo aunque se haya vaciado en un recipiente de tamaño o forma distinta. En este período, coincidente con el nacimiento de la inteligencia lógica, el juego se convierte finalmente en un juego reglado. Por tanto, llega un momento en que la característica esencial de los juegos, es que sus componentes se someten a determinadas reglas o normas. Este momento según Piaget, está vinculado al nacimiento del juicio moral y la autonomía en el niño. Según este autor, las reglas o normas en el juego en los niños menores de 7 años, son consideradas como sagradas, intangibles y de origen trascendente, sin embargo, a partir de esa edad, los niños ven en la regla un producto del acuerdo entre iguales, admitiendo, por tanto, la posibilidad de modificaciones si hay conformidad en el grupo.
- **A partir de los 12 años, el niño entra en el estadio de las operaciones formales:** en el cual ya ha adquirido el pensamiento abstracto, o también llamado pensamiento científico.

El juego es una actividad propia y característica del niño, propia porque el chico juega todo el tiempo y característica, porque la necesidad de jugar lo distingue del adulto. "El niño vive en un estado de juego."

El juego constituye un mundo propio y característico de cada niño con su medio, que es diferente al del adulto. En términos generales se denomina al juego como las

actividades placenteras que realiza una persona durante un período indeterminado con el fin de entretenerse.

El niño involucra todas sus habilidades en el juego, cuerpo, inteligencia y afecto. Y juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto y la risa, con la narración y la fantasía.

En el niño la importancia del juego se centra en el hecho de que constituye una actividad importante para él pues por medio de este reproduce e imita las actividades cotidianas. "El juego es acción, es armar, discutir, atrapar, correr." Por medio del juego los niños obtienen conocimiento de sí mismos, del ambiente y comunicación.

3.3 Características físicas de los niños

La manera en que un niño crece es en estatura y peso es tan obvio y considerable como la aparición de sus habilidades motoras. Algunas capacidades infantiles son menos aparentes, hecho que lleva a los adultos a subestimar la habilidad del niño para percibir y responder a una gran variedad de sucesos de su vida diaria.

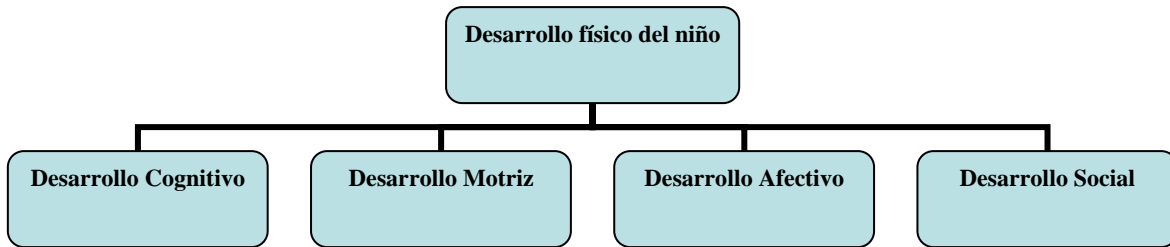
Tanto el crecimiento físico como el desarrollo de las habilidades motoras, tales como andar y correr, están enormemente influidos por pautas hereditarias que van apareciendo con la maduración. Durante los tres primeros años de vida del niño crece más rápido de lo que no hará en cualquier otra etapa de su vida.

En el primer año triplicará su peso y aumentará su estatura. A los tres años crecerá 20 cm. y aumentará 4 kilos más, los niños pesan más que las niñas y son más altos, la diferencia no es significativa.

Después de a partir de los tres años el crecimiento físico se hará más lento y después de los tres años siguiente será más rápido de lo que será de los seis hasta los doce aproximadamente, en la que se inicia en la pubertad y cuando las niñas suelen ser más altas que los niños de la misma edad.

Los cambios físicos que presentan los niños es de mayor importancia ya que empiezan a desarrollarse gran parte de su cuerpo, tanto músculo como apariencia física y es muy evidente en la primera etapa que es la infancia la edad en el que el niño estos cambios es en la edad preescolar, donde los niños presentan un rango general de las diferencias individuales y se empieza a relacionar con el sexo.

De acuerdo a las características físicas del niño el juego a ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:



- **Desarrollo cognitivo:** conoce, domina, comprende el entorno, se descubre asimismo, adquiere nuevas experiencias que le ofrece solucionar problemas.
- **Desarrollo Motriz:** es un factor de estimulación, desarrollo de la percepción y confianza en el uso del cuerpo.
- **Desarrollo Afectivo:** contribuye al equilibrio y el dominio de si mismo, refugio antes sus dificultades, enfrentamiento, placer, le permite expresarse y liberar tensiones.
- **Desarrollo Social:** facilita el proceso de socialización, aprende normas de comportamiento, medio para explorar su rol en los grupos.

3.3.1 Desarrollo físico del niño

“El desarrollo se produce de forma continua y durante toda la vida, pero alcanza la máxima rapidez en las primeras etapas de la vida. El cerebro neonatal pesa 250 g, prácticamente triplica el peso a partir de los 18 meses, y a los 7 años se acerca al 90 por ciento del peso adulto. De todos modos el aprendizaje temprano puede preparar el cerebro para las experiencias ulteriores que si se recuerdan”²².

Los cambios en la apariencia de los niños reflejan importantes modificaciones internas. En el progreso en el crecimiento del esqueleto y los músculos los hacen mas fuertes, los cartílagos se convierten en huesos a una velocidad mayor y los huesos se endurecen, dando a los niños una figura firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios, coordinados con la madurez del cerebro y del sistema nervioso, permiten una expansión de las habilidades motrices de los músculos largos y de los músculos cortos. Además el aumento de la capacidad de los sistemas circulatorios y respiratorios mejora la resistencia física y, junto con el desarrollo del sistema inmunológico, mantiene a los niños más sanos.

Hacia los tres años de edad, todos los dientes primarios, o de leche, están en su lugar y los niños pueden masticar cuanto quieran. Los dientes permanentes, los cuales aparecen alrededor de los seis años, están en desarrollo, por consiguiente si la succión del pulgar persiste después de los cinco años, puede afectar el nacimiento apropiado de los dientes en formación.

3.3.1.1 Desarrollo cognitivo

“Debido a sus limitadas experiencias que le impiden tener una estructura de pensamiento completa, el niño razona sobre las cosas y los acontecimientos de forma distinta a la del adulto, no es capaz de prever situaciones ni de pensar más

²² Gisbert, Carlos. “Enciclopedia de la Psicología”, Editorial océano. Tomo IV, P.58

Allá de lo que está viendo, la evolución de su pensamiento se realiza gracias a algunas capacidades innatas que le permite aumentar sus experiencias y por lo tanto cambiar de estilo de razonamiento²³.

Aunque Piaget hizo sus observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho más antes que las recientes investigaciones sobre la memoria el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del pensamiento durante la primera infancia,

Cuando los niños pueden recordar hechos o objetos, pueden empezar a formar y utilizar conceptos cómo: representaciones de cosas que no están en el entorno presente. La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros.

Según Piaget, entre los tres y seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa preoperacional, en ella, pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

En la etapa preoperacional, los niños pueden pensar en símbolos, en objetos, personas o sucesos que están presentes, mediante representaciones mentales de ellos. Esta etapa es un paso significativo más allá del periodo sensorio motor por que en ella los niños pueden aprender no solo mediante los sentidos y la acción sino también mediante el pensamiento simbólico y la reflexión sobre sus acciones. Sin embargo Piaget, afirmo, aun no pueden pensar en forma lógica como lo harán en la etapa de operaciones concretas, la cual alcanza en la etapa intermedia. De nuevo parece que Piaget subestimo las capacidades de los niños, no obstante, su teoría es fundamental para estudiar el desarrollo cognoscitivo y fuente de inspiración para una buena parte de la investigación actual.

²³ Ibid, P. 385-386

Durante la primera etapa de la infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados. El lenguaje es de dos tipos: social y privado. El lenguaje social se pretende de la comunicación con los demás. El lenguaje privado, cuando los niños hablan en voz alta consigo mismo, no busca comunicar pero aparece ayudarles a encontrar su acción. Por lo general desaparece alrededor de los 9 o 10 años.

Piaget formuló una teoría donde explica los diferentes niveles del desarrollo cognitivo o llamado también proceso de adquisición de conocimiento. Piaget puso la existencia de la capacidad en crecimiento constante mente, para la adquisición de conocimientos, que es la capacidad que se desarrolla en una secuencia ordenada.

Piaget considera al niño un constructor activo de su propio mundo cognitivo más que un receptor pasivo de la influencia del ambiente.

El niño ha de estar maduro para que ocurra el desarrollo, pero si no ha tenido ciertos tipos de experiencias en los momentos decisivos, no alcanzará el nivel del que podría ser capaz. Esta experiencia requiere del contacto físico de los objetos como la educación.

Piaget formuló esta teoría a través de las observaciones de sus tres hijos y mediante el apoyo del método clínico, preguntándoles a los niños y añadiendo nuevas preguntas en función a la respuesta. Al explorar los respectivos razonamientos se dio cuenta que estaban relacionados de acuerdo a la edad.

La teoría de Piaget es criticada porque se centra en el niño medio e ignora las diferencias individuales, por su fracaso en dar suficiente importancia a la forma en que la educación y la cultura afectan a la personalidad del niño y porque está basada en un punto de vista muy personal.

3.3.1.2 Sensoriomotor

“Este período comprende desde que el niño nace hasta los dos años. Las primeras manifestaciones de la inteligencia del niño aparecen a partir de su percepción sensorial y es una actividad motriz. El individuo cuando nace no tiene capacidad para distinguir su propio ser del mundo exterior y la observación visual del entorno general una serie de movimientos incordinados e involuntarios que no tiene por tanto ningún objetivo y son una simple respuesta refleja a los estímulos visuales”²⁴

Abarca del nacimiento a los dos años, los niños aprenden a conocer el mundo a través de sus sentidos y de sus conductas motoras mas que pensando de el.

Esto se da a través del aprendizaje de la acción, donde los niños responden primariamente, de forma refleja organiza su actividad en relación a su propio entorno, aprende a coordinar la información de los diferentes sentidos y muestra una conducta dirigida a un objetivo. Donde a la vez aprende el concepto de permanencia del objeto.

El más importante logro del periodo sensoriomotor es el concepto de permanencia del objeto o de la persona. Es donde el niño logra comprender que el objeto o la persona siguen existiendo aunque ya no lo puede ver. A partir de los 4 meses de edad los niños no buscan objetos que ya no logran ver, pero después de esta edad siguen mirando por si lo pueden lograr ver. Entre los ocho y 12 meses, logran buscarlo si se lo han ocultado, pero si es movido el objeto o la persona por varias veces lo buscara en el primer lugar que fue movido el objeto hasta donde lo movieron.

Entre los doce y dieciocho meses, pueden seguir los movimientos si perderlo de vista, es hasta los dieciocho meses de edad cuando los niños alcanzan un dominio maduro de este concepto.

²⁴ Ibid. P. 387

Puede seguir los movimientos de un objeto, mira el último lugar donde lo logro ver y busca objeto que no han visto esconder.

El concepto de permanencia de objeto tiene mucha importancia en la aplicación práctica, por ejemplo los niños que han adquirido el concepto de permanencia, llega a aceptar una separación de sus padres, pues sabe que esa separación de dos seres importantes existe todavía y que lo volverá a ver. Otro ejemplo es: que pueden buscar cosas o objetos que están en determinado lugar para su uso de el va y lo busca y lo encuentra, el concepto de permanencia es para ayudar al niño saber donde puede encontrar algo o alguien sin a ayuda de nadie. Para Piaget este es el logro cognitivo más importante de la infancia.

Aquí puede entrar el juego en este periodo donde la mamá del niño desaparece un objeto ante los ojos del niño y hacer que el niño lo busque hasta en contarlo, ayuda a esto a desarrollar el concepto de permanencia del objeto, el darse cuenta de que el objeto continua existiendo aunque ya no se ve.

3.3.1.3 Periodo preoperatorio

Es la etapa de 2 a 7 años de edad, es la habilidad donde se puede usar los símbolos, como las palabras, para representar personas, lugares y objetos. Durante este periodo pueden llegar a pensar en objetos que no tienen en frente, imitar acciones que no ven, aprenden números y usar lenguaje. Es el más extraordinario sistema de símbolos ya de un modo sofisticado. Logran entender que un objeto sigue siendo el mismo aun que cambie su forma y pueden comprender la relación entre dos sucesos por ejemplo el apagar y prender un foco y para que sirve.

Hay limitaciones en el pensamiento. En esta etapa los niños generalmente no logran tener en cuenta todos los aspectos de una situación y se llegan a centrar en el único aspecto, ignorando otros de igual importancia. Siguen siendo egocéntricos, es decir siguen teniendo dificultad para considerar el punto de vista de la persona.

3.3.1.4 Operaciones concretas

En este periodo se presenta a partir de la etapa de los 7 a los 11 años, en esta etapa los niños abandonan el egocentrismo y empiezan entender y usar nuevos

conceptos. Llegan a clasificar las cosas en categorías, trabajan con números, tienen en cuenta todos los aspectos de una situación, llegan a entender a otras personas y realizan juicios morales.

El concepto de conservación, muestra la diferencia entre operaciones concretas y el periodo preoperatorio. La conservación es la habilidad para reconocer que dos cantidades iguales de materia permanecen iguales como: en sustancia, peso, altura, número, volumen y espacio.

En la tarea de conservación de la sustancia el niño reconoce que dos bolas de barro son iguales. Aunque la bola de barro se aplaste y pierda su forma sabe que tiene la misma cantidad de barro. Los niños desarrollan la habilidad de conservar las diferentes dimensiones en distintos tiempos. A la edad de los 6 y 7 años, pueden conservar la masa o la sustancia, a los 9 y 10 años, el peso, sobre los 11 y 12 años, el volumen.

En las operaciones concretas se muestra que los niños entienden los conceptos de reversibilidad, donde el gusano en una pelota, identidad, que es el mismo barro que no añadido nada ni quitado nada, comprensión, la pelota es mas corta y gruesa, mientras el gusano es mas largo y estrecho. Los niños que en el periodo preoperatorio responden diciendo que el gusano tiene mas barro o peso debido a su apariencia mas larga, están engañados por la apariencia del barro y por que se centran en un solo aspecto de la situación.

También tiene problemas para entender el significado preciso de las palabras más y menos. Como además, su memoria no esta suficientemente desarrollada, pueden no recordar que los pedazos eran iguales al principio.

3.3.1.5 Operaciones formales

Es a partir de los 12 años en adelante, este periodo es del a capacidad de pensar abstractamente. Los individuos pueden tratar problemas no presente físicamente, realizar hipótesis e intentar comprobarlas sistemáticamente.

3.3.1.6 Desarrollo psicomotor

El desarrollo motor avanza con rapidez durante la primera infancia. Los niños progresan en las destrezas de la motricidad gruesa y motricidad fina, y en la coordinación ojo – manos.

Puede observar como los niños pueden usar sus brazos y piernas antes de tener un control eficaz sobre sus dedos. Según con el principio proximodistal, el desarrollo se dirige de adentro a fuera, desarrollándose antes las partes del cuerpo próximas al tronco que las extremidades. Se pueden observar cómo en el niño normal existen grandes saltos en el desarrollo motor.

En el desarrollo motor, es tener preciso tener en cuenta que muchos niños normales realizan estas actividades ante las edades marcada y otras muchas posteriores. Entre los niños y las niñas aparecen muchas diferencias como: la niña tienen mayor facilidad para brincar, coger una pelota o saltar, y los niños son mejores lanzando pelota y usando la escaleras.

3.3.1.7 Evolución de las funciones motrices

“Una de las características que llegan a definir la evolución humana es su adaptabilidad.

El desarrollo del individuo es el proceso biológico ligado a los factores hereditarios de la especie y de los propios progenitores. Pero esta evolución no es en absoluto ajena a la acción de diversos factores ambientales. La alimentación de la madre durante todo el periodo del embarazo, la nutrición que el niño recibe en los años de su crecimiento, la actividad que desarrolla, los estímulos que le motiva”²⁵.

Sobre los rasgos más comunes de la evolución es crecimiento físico y motor de cada niño se va configurando directamente bajo la acción de distintos factores ambientales, desde la alimentación que recibe a la actividad que desarrolla, y del medio geográfico al entorno cultural y social.

3.3.1.8 La flexibilidad muscular

En estos años de los 5 a 6 años los cuales los niños se encontraran en la puerta de la pubertad, la prueba es la de extensibilidad, basadas en la medición del ángulo de flexión de distintos músculos, nos revela que sigue perdiendo capacidad flexora en los músculos de los miembros superiores.

Recomendamos que los niños entre la edad de tres y cuatro años, poseen suficiente flexibilidad en el juego de la muñeca como para llegar a tocar, el antebrazo con el pulgar.

En los miembros inferiores la evolución se produce de forma muy diferente. El Angulo poplíteo, que esta formado entre la pierna extendida y el músculo doblado sobre la pelvis.

Va aumentando hasta los tres años y se disminuye entre los cinco y diez años, oscilando entonces entre los 100 y 120 grados, y posteriormente vuelve recuperar extensibilidad, alcanzando una abertura que suele variar entre 120 y 140 grados. En general las niñas, son más extensibles que los varones, el ángulo poplíteo son más extensibles, llega alcanzar en ellas, por termino medio de 15 a 20 grados más que los niños.

²⁵ "Pedagogía y Psicología infantil" Editorial cultural S.A, Edición 1997 P. 7

A partir también de los cinco años aparecen por primera vez, en ambos sexos, la posibilidad de distender voluntariamente los músculos, que puede comprobarse fácilmente pidiendo al niño que se coloque sobre la espalda y en esta posición intente relajar completamente el brazo y las manos.

La elasticidad del niño va perdiendo de acuerdo a la edad del niño, en los miembros superiores, la perdida de flexibilidad es continua hasta la edad de la pubertad en los miembros inferiores el ángulo que forma la pierna extendida sobre la pelvis vuelve a recuperar su extensibilidad a partir de los diez años.

3.3.1.9 Rasgos generales de la conducta motriz

El niño de cinco años, al mismo tiempo que posee mayor equilibrio y control que el niño de cuatro años. Están bien menos activos y pasivos. Se desenvuelve con seguridad, sobre el área de la motricidad gruesa. Puede llegar a caminar en una línea recta, usando alternativa mente ambos pies para llegar a bajar una escalera y también puede llegar a saltar con un solo pie. Corriendo y trepando con mucha seguridad, llega manejar bien el triciclo y le gusta jugar con todo tipo de juguete que tenga movimiento. Pero todavía no logra coordinar lo que es la motricidad fina.

El niño al cumplir sus seis años de edad, en ocasiones vive la etapa de la actividad motriz. Siempre se mantiene ocupado jugando. El niño a esta edad corre, salta, brinca, trepa con seguridad, juega con la pelota, se arrastra y se columpia, todo esto lo hace sin miedo para el no existe caerse o golpearse sino nada mas es el juego.

Es mucho mas experto cuando tenía cinco años, aunque sigue mostrando torpeza al realizar operaciones muy delicadas suele entrenarse para este tipo de actividades. Los varones se interesan principalmente por manejar herramientas como de carpintería, arma y desarma modelos de y encajar bloques. Las niñas hacen vestidos para sus muñecas, juegan con sus muñecas que son las mamas y les den de comer las bañan y las visten.

Características del niño de 5 a 6 años en su motricidad

Edad del niño	Característica
A los 5 años de edad	<ul style="list-style-type: none">• Monta un puzzle sencillo.• Puede encender una cerilla.• Puede abrocharse los botones.• Se mantiene de puntas.• Salta con los pies juntos, brinca la cuerda.• Ya se ubica la mano en la nariz,

	con los ojos cerrados.
A los 6 años de edad	<ul style="list-style-type: none"> • Puede mantenerse parado con un solo pie y la otra pierna tenerla flexionada al nivel de la rodilla. • Avanza en una línea recta. • Puede realizar manualidades. • Se puede columpiar solo. • Puede saltar, correr brincar con mucha seguridad.

3.3.10 Desarrollo afectivo

“El desarrollo afectivo no sigue un proceso tan lineal como el cognitivo. En este terreno, son muchos mas frecuentes los movimientos de progresión y regresión, que coexiste a su vez en su mismo estadio cognitivo. No resulta extraño observar reacciones emocionales típicas de los primeros años en edades mas avanzadas. Por ejemplo, la conducta oposicionista, más propia de los dos años, puede repararse fácilmente en edades posteriores como reacción ante una frustración. Los temores a estar solo o a los animales, que serian normales en los primeros años, pueden construirse a cualquier edad en conducta estable (síntomas), los cuales coexiste con funcionamiento personales y cognitivos propios de la edad cronológica del sujeto”²⁶

Es un rasgo principal en el desarrollo afectivo del niño, en la edad escolar viene marcado por tres grandes rasgos, en primer lugar y en un plano estrictamente psicológico esta el proceso de resolución del complejo de Edipo que debe completarse entre los 6 y los 7 años de edad. En segundo lugar entra el periodo de lactancia del desarrollo psicosexual que se extiende hasta el inicio de la pubertad y que son consecuencias directas de transformación producidas en la psique infantil por la resolución edípica. Y por ultimo punto es el progreso en la socialización, que

se inscribe en un escenario muy distinto al ambiente familiar: la escuela donde el niño pasa todo el mayor parte del día.

Los patrones del sueño cambian durante la primera infancia, los niños de 5 años de edad, es normal que desarrollen rituales a la hora de ir a la cama para retrasar ese momento. Sin embargo, las riñas para irse a dormir y los miedos nocturnos pueden indicar perturbaciones emocionales que necesita atención.

Los terrores nocturnos y las pesadillas, el sonambulismo y hablar dormidos pueden aparecer en la primera infancia. Mojar la cama es común en los niños, y en especial en las noches. Es una causa de preocupación, ocurre por lo menos dos veces en un mes, después de los cinco años.

3.3.10.1 La resolución edípica en el niño

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

²⁶“Enciclopedia practica de pedagogía tomo I”, editorial, I.M.I.P.A.E., Barcelona. P. 99

En ambos casos el elemento determinante es la prohibición del incesto, pero el niño recibe además la insostenible presión de la angustia de castración, asociadas a deseos y practicas sexuales que aparecen prohibidas.

La intervención de la figura del padre es a este respecto decisiva, llamado a escenas y sostenidas su presencia por el deseo de la madre, su palabra une prohibición del incesto al concepto de la ley, estableciendo con claridad donde no puede seguir el deseo.

La fantasía de castración, castigo que llevará a cabo el padre si no se respecta las leyes, pesan con fuerza al niño, que ya ha descubierto de pequeño pene es el

eslabón último de la sexualidad, es el órgano que concentra el clímax del placer y además, el símbolo irrefutable de su virilidad.

Debe renunciar por lo tanto al deseo que ha sostenido hasta este mismo momento todo su desarrollo afectivo. Ser el deseo del objeto de su madre.

Es conveniente que el padre y los adultos que le rodean sepan hacerle comprender que ello no implica una renuncia definitiva e integral a la sexualidad y al deseo. Y cuando sea el adulto podrá elegir también un cónyuge, sin que nadie pueda interferir en su decisión.

3.3.10.2 La resolución edípica de la niña

Es muy distinto el desarrollo afectivo de la niña que el del niño. También la niña a mantenido a la madre como objeto del deseo, pero el descubrimiento de su falta de pene precipita un cierto rencor hacia la madre tan amada, que la hace parecer responsable de esa carencia del pene. En síntesis si la amenaza de castración es para el niño la fuerza que lo obliga a la resolución del complejo de Edipo, el complejo de castración, la insatisfacción de verse la falta de pene, es para la niña el motivo principal de su ingreso en el Edipo. Dos desarrollos no solo es distinto sino prácticamente opuesto.

Dice Freud, el complejo de castración prepara el complejo de Edipo en lugar de destruirlo, la influencia de la envidia del pene aporta a la niña de la vinculación a la madre y la hace entrar en la situación de complejo de Edipo como en un puerto de salvación.

El complejo de Edipo en ambos sexos

Niños	Edad	Niñas
Periodo preedípico		Periodo preedípico
Madre como objeto del deseo.		Madre como objeto del deseo.
_____	3	_____
Descubrimiento de la falta de pene en las mujeres.		Descubrimiento de la falta del pene
	4	

Complejo de Edipo		Complejo de castración
Madre como objeto del deseo		Complejo de Edipo
padre como rival.	5	Envidia del pene.
-----		Padre como objeto del deseo.
angustia de castración	6	Madre como rival

resolución edípica		-----
Aceptación de prohibición del incesto.		Resolución edípica
		Aceptación prohibida del incesto.
	7	
Período de lactancia		
	8	
Lactancia pulsiones sexuales.		Periodo de lactancia
	9	Latencia pulsiones sexuales.
Progreso socialización.		
	10	Progreso socialización.
	11	
pubertad	12	pubertad

3.3.10.3 La prohibición del incesto

Una de las cuestiones que el niño empieza a comprender con de talles es la del rol familiar. Los niños con gran escepticismo la imposibilidad, sostenido por los adultos, de casarse con su madre o padre cuando ellos fueran mayor de edad. La prohibición del incesto por parte de personas de su confianza induce una primera fisura en la creencia de los niños, que llegan comprobar que tal prohibición recae sobre todo los seres humanos donde los padres no se casaron con los abuelos, ni los hermanos entre si.

3.3.10.4 Los miedos infantiles y las fobias

Los miedos es un sentimiento innato en todos los seres humanos. El niño a lo largo de su desarrollo, debe ir superando poco a poco sus temores. Se considera que la ausencia del miedo es normal en los niños pequeños, especialmente en los años de la infancia entre los 2, 5, y 6 años de edad. Muchas veces puede ser indicio de una situación patológica. Cuando la emoción pasa de ciertos límites, deja de ser un miedo útil para llegar a frotar o asimilar un peligro y se llega a convertir en un trauma psíquico.

Durante los primeros meses de vida el miedo que se presenta en el bebé, se produce ante la ruptura lo que significa un estado de equilibrio y de seguridad. El lactante se asusta con cualquier estímulo intenso por ejemplo el sonido de un despertador y un movimiento muy brusco por un adulto.

El primer año de vida del bebé, todas aquellas cosas que le llama la atención al bebé, despierta en el un miedo que alguna veces es concreto y otra son generalizados. Como por ejemplo voy a mencionar algunas: la oscuridad, un objeto extraño, el viento, el trueno, lo objetos que emiten ruido etc.

En su edad la ansiedad que se le presenta de una manera de miedo o temor provienen de la necesidad de adaptación a la realidad. Por ejemplo: pequeños accidentes que se le presentaron sin importancia que sufre de consecuencia de su oscuridad o la represión de determinados hábitos que son placenteros pero que los adultos deben de empezar con mucho tacto, acortar la prohibición del chupete de deambular por los rincones peligrosos de la casa cuando empiezan andar o explorar, de manipular determinados objetos con los cuales pueden llegar hacerse daño.

En las sucesivas etapas de su desarrollo hay ciertos grupos o tipos específicos de miedo que suelen ser característicos de cada momento. Todos los niños presenta mayores o menores grados de temor, hasta que llegan a incorporar su experiencia

de la causa, objeto o situación, de la ansiedad y la dejan de ausentar desde entonces.

A partir de los dos años a parece el miedo de los sueños que se le llegan a originar por las pesadillas y los terrores nocturnos. En esta etapa se presenta el miedo a la oscuridad que durante las horas de la noche seria el miedo a la soledad y el miedo a los animales de igual manera que se puede presentar en el día.

Hacia los cuatro o cinco años de edad, muchas veces la pesadillas terroríficas suelen estar relacionadas con los animales y los personajes de la película de terror: por ejemplo las brujas, el hombre lobo, los fantasmas. Cuando el niño empieza a poseer un grado de comprensión real de los adultos todos estos miedos de terror de afición son remplazados por miedos a las sombras, los ladrones, hasta incluso le dan miedo a la personas que son asesinas.

Muchos niños pasan fácilmente del miedo o terror a las fobias. La palabra fobia es una palabra de origen griega que su significado quiere decir temor, y en la psicología se entiende por la palabra fobia, la proyección del miedo o a la ansiedad sobre determinado a un objeto como: persona, objeto, animal, cosa o situación.

Los recursos que los niños utilizan para contrarrestar todo estos miedos ellos utilizan como frazadas, almohaditas, osito de peluche etc. Si estos mecanismos que ellos utilizan como contrafóbicos no resultan, entonces se encontrara una personalidad obsesiva como en todo miedo intenso, se tendrá que trabajar bajo un control de especialista.

3.3.10.5 Desarrollo psicosocial

El psicoanalista Erik Erikson, fue el que presentó la única teoría importante en el desarrollo de los seres humanos donde cubre todo el proceso de la vida. Erikson 1950, trabajo sobre el concepto freudiano del Yo. Para considerar la influencia de la

sociedad en el desarrollo de la personalidad. Erikson llegó a considerar 8 etapas importantes en el desarrollo a lo largo de la vida, cada una de las etapas de la crisis en función a la resolución del éxito. Cada una de la crisis es un hecho de resultado en el momento del desarrollo y su objetivo es el equilibrio entre dos alternativas. A la que se llegue o no a esa solución donde tendrá un impacto en el desarrollo de la personalidad.

A pesar que la teoría de Erikson nació criticada en muchos aspectos, por la inclinación machista, derivadas de su aceptación de los modelos culturales dominantes. Y de este mismo modo como la definición de su concepto.

- **Primera crisis: confianza básica frente a la desconfianza básica**

Se presenta desde el nacimiento a los 12-18 meses, un cuidado constante y digno de confianza es determinante básico para resolver con éxito esta crisis. Por ejemplo: los niños basan sus conclusiones sobre la forma en que son cuidados, principalmente en la satisfacción de sus necesidades alimenticias, pero también en la forma en que son cogidos, protegidos y cuidados confortablemente y en seguridad. El niño que confía en su madre a quien Erikson la considero como la cuidadora primaria, es capaz de permitir que se aleje de su campo de visión porque está seguro que ella volverá. Al mismo tiempo esta confianza se convierte en un barómetro a través del cual puede valorar a los demás y determinar en quien confiar y quien no debe confiar.

- **Segunda crisis: autonomía frente a la vergüenza y duda**

Se presenta a partir de los 18 meses a los 3 años de edad, apoyado en el sentido de la confianza ya establecido. Los niños exploran a su alrededor, con sus desarrolladas habilidades para moverse y utilizando el lenguaje. Aprende cual es su independencia y cual es su límite. La función de los padres es proveer a los niños un nivel de control. Por ejemplo: si el niño es excesivo, el padre inhibirá la autonomía del niño si no el niño se volverá demasiado impulsivo.

- **Tercera crisis: iniciativa frente a la culpa**

Se presenta a partir de los 3 a los 6 años, se establece entre la iniciativa de planear y llevar a cabo actividades y los remordimientos sobre el niño que quiere realizar. Los niños deben de aprender a regular el aspecto de la personalidad y desarrollar el sentido de la responsabilidad y disfrutar de la vida. Si el sentido de la culpa se desarrolla excesivamente, los niños se auto controlarán en exceso logrando reprimir sus iniciativas y la libre expresión de su personalidad.

- **Cuarta crisis: laboriosidad frente a inferioridad**

Se presenta a partir de los 6 a los 12 años de edad, en esta etapa los niños deberán aprender lo que es cultura, a través de su familia como en la escuela. Esta etapa coincide con el periodo de las operaciones concretas, donde la habilidad obtiene mucho logro productivo. Los niños que se sienten inferiores a sus compañeros se refugian en la seguridad de su familia, definiendo a su desarrollo cognitivo.

3.3.10.6 Concepto de socialización

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad. La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se

inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

3.3.10.7 Tipos de socialización

- **Socialización Primaria:** Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.
- **Socialización Secundaria:** Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquías.

3.3.10.8 Desarrollo del lenguaje y la inteligencia

“El lenguaje es una facultad específica del hombre que le permite al individuo comunicar el pensamiento y los sentimientos. El lenguaje es un sistema de signos convenidos por la sociedad, es el resultado del desarrollo histórico social. Los signos del lenguaje son un factor que acelera las actividades psíquicas superiores, tales como la percepción, la memoria, el entendimiento, el pensamiento, la actividad teórica. Los signos poseen significados es decir un contenido informativo general para la sociedad y el sentido individual, esto es la vivencia subjetiva del contenido por cada persona²⁷.”

27 Op.citt. Pág. 158

Entre los cinco y los seis años, el lenguaje está estructurado, el niño utiliza correctamente la gramática, empieza a formar oraciones completas y bien construidas, incluso hasta frases y posee un vocabulario más de 2.000 palabras que aplica con bastante soltura y precisión.

La maduración del lenguaje verbal de a partir de los tres, cuatro y cinco años, en el periodo final de la etapa anterior y se da cuenta el niño que el habla sirve para transmitir las necesidades y deseos de los demás. Mediante el lenguaje imitativo que se manifiesta en los juegos dramáticos, descubre en las demás personas que tienen ideas distintas y las expresan verbalmente en muchas maneras.

Para un niño de dos a tres años, el lenguaje es fundamental lo ve como un entrenamiento, como un juego divertido y a la vez incomprensible. Un niño de seis años ya ha descubierto que es una valiosa herramienta el habla.

A partir de la edad de los cinco o seis años el niño empieza a dominar el lenguaje con una soltura y precisión. Posee un amplio vocabulario y es capaz de construir correctamente frases y oraciones de cierta complejidad.

3.3.10.9 la influencia en el entorno escolar y social

Lenguaje es uno de los pasos más difíciles y e importante, que el niño debe de adquirir en los primeros años de vida. Para que se de un buen aprendizaje, la estimulación que reciba de su medio ambiente y de las personas que lo rodean como los adultos y otros niños, serán fundamental para que el niño lo aprenda.

En estos dos años tendrá lugar dos hechos trascendentes quedara un impulso en definitivo a este proceso de maduración verbal del niño, una de ella es el inicio de la escolarización, y el proceso de socialización.

La escuela al niño le sirve como un activador lingüístico, donde los niños tienen la necesidad de tener y adquirir y manejar continuamente nuevas palabras y conceptos, ayudándolos asimilar un conocimiento del mundo, es decir del medio natural y el medio social, donde conviven con otros niños y se comunican entre si y con otras personas.

En este momento el habla empieza adquirir en el niño una importancia esencial. Donde esta etapa seda el aprendizaje y despierta su curiosidad como: el de la lectura, y la escritura relacionadas con la función verbal.

3.3.11 Factores del desarrollo intelectual

Piaget sostiene que el lenguaje es importante para la evolución intelectual del niño. En la niñez intermedia la capacidad para la comunicación verbal esta todavía en una personalidad inmadura, uno de los rasgos mas característicos seria el egocentrismo.

Los mismos factores que propicia su desarrollo, es el inicio de la etapa preescolar y la creciente socialización. El niño experimenta las vivencias mas interesantes de este periodo, donde directamente pasa sobre su evolución cognitiva, donde los dos años próximos contribuirá para su proceso de maduración intelectual.

3.3.11.1 Egocentrismo

“El egocentrismo es la incapacidad para ver las cosas desde el punto de vista de los demás. Para piaget el egocentrismo no es egoísmo si no entendimiento centrado en si mismo y resulta fundamental para el pensamiento limitado de los niños pequeños. El egocentrismo es una forma de centración: estos niños están centrados en su propio punto de vista que no puede tomar otro al mismo tiempo.

El niño de tres años no es egocéntrico como los recién nacidos que no puede distinguir entre el universo y su propio cuerpo pero siguen pensando que el universo es central en el”²⁸

El egocentrismo exagera la exaltación de la propia personalidad como centro de atención y la actividad generalizada. El niño de preescolar esta en la etapa de que son egocéntricos esto quiere decir, que esta dispuesto a ocuparse demasiado de si mismo y lo enfoca todo desde su punto de vista personal con dificultad para ser objetivo, es decir para escapar de sí mismo. El egocéntrico tiene una gran dificultad para compartir la experiencia de los demás.

3.3.11.2 El pensamiento egocéntrico y animismo

- **El egocentrismo:** sigue siendo el carácter dominante en el pensamiento infantil pero entre los cinco y los seis años, se producen cambios. En la primera fase del lenguaje el niño habla, sobre todo, de si mismo y para si

mismo, utilizando a los demás únicamente como un auditorio. Poco a poco empezara a tener en cuenta la presencia de otras personas. Se puede lograr ver a través de sus juegos. Hasta los cuatro o cinco años ignora la intervención de los demás y antes de los seis empezará a tomar en cuenta a sus compañeros de juego.

Ejemplo dice yo voy hacer esto a hora y después tu podrás hacer esto otro. Expresando el sentimiento que prevalece de su propio yo del hablante, pero ya desde la perspectiva que si bien tímidamente abre una primera ventana al exterior.

²⁸ “Sánchez Ceroso Sergio, “Diccionario de las ciencias”, santillana 12 Va. REM. México 1999

El egocentrismo ira desapareciendo de su pensamiento poco a poco a lo que es a la realidad. Este realismo ira en crecimiento día a día. Y pasara a un pensamiento mas autocrítica, analítica y racional.

- **“Animismo:** constituye, junto con el artificialismo, una de las características del pensamiento del niño preoperatorio. Es una manifestación del pensamiento preconceptual y egocéntrico. El niño funde su propio punto de vista con el de los otros, su experiencia subjetiva con los fenómenos de la realidad objetiva, etc.” ²⁹

Animista de los cuatro a los seis años, toma en cuenta todo lo que existe a su alrededor, el niño considera los objetos como dotados de la vida y conciencia. Se puede hallar en los primeros momentos de la evolución de toda las civilizaciones, y aun perviviendo en la actualidad en muchas culturas primitivas.

El niño en esta visión de las cosas se va transformándose a medida de su pensamiento va adaptándose a realidad. Un niño de cuatro a cinco años, puede afirmar que la puerta es mala, por que le ha hecho daño.

Entre los siete y los ocho años, solo atribuirá vida propia aquellas cosas que se mueven, como los astros, el río, el ascensor. Entre los once y los doce años, coincidiendo con el definitivo del último residuo del egocentrismo, desaparece del pensamiento infantil.

²⁹ Op. Citt. P. 36

3.3.11.3 Desarrollo de la personalidad

“Cuando se habla de la personalidad y más aún de su desarrollo, ha de tenerse clara la distinción entre los conceptos de genotipo y fenotipo. El primero se refiere a las potencialidades del sujeto debido a su constitución biológica, es decir, a lo que podría o debería ser. El segundo hace referencia a la manifestación conductual de la personalidad del individuo, o sea, lo que hace y cómo se muestra”³⁰

A medida que el niño va creciendo, son mas las tareas que puede el realizar solo, sin necesitar ayuda del adulto. Con estos progresos poco a poco, va formando su anatomía y va adquiriendo seguridad.

A partir de los cinco años, es conveniente que los padres exijan y estimulen gradualmente una independencia, y que les enseñen a valerse por si solos para ciertas actividades. En esta edad ya se le puede inculcar al niño que se empieza a vestir solo, de bañarse y de jugar solo sin que nadie lo tenga que estar vigilando.

Hay ciertos niños pueden presentar precisamente en estos momentos de conflicto de dependencia mas o menos graves. Y al mismo tiempo que tienen todavía una gran necesidad de los cuidados y la ayuda de los adultos. Para evitar este tipo de problemas es necesario que los padres o los maestros, sepan actuar con coherencia en las conductas independientes y la respuesta del pequeño. Por ejemplo, si una vez las exigen y las premian y otras veces la reprimen y los castigan, estarán provocando en el niño un estado de confusión que no hará sin entorpecer seriamente el desarrollo del niño.

³⁰ "Gispert, Carlos. "Enciclopedia de la psicología" Editorial Océano.

3.3.11.4 Teoría sobre el desarrollo sexual

Para explicar como interactúan estos factores formados por personas que se consideran varones y mujeres se han desarrollado tres teorías principales. La diferencias sexuales y la identificación del niño con el progenitor del mismo sexo, lo que muchos aspecto constituye un desarrollo de complejo de Edipo y Electra. Y las otras dos teorías son: el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo.

- 1. teoría de aprendizaje social:** los teóricos del aprendizaje social han definido que los niños aprenden actuar como varones o hembras imitando al progenitor del mismo sexo.
- 2. teoría del desarrollo cognitivo:** de acuerdo con esta teoría, las diferencias sexuales se producen como consecuencia natural del desarrollo cognitivo. Que los niños no dependen de la imitación de otras personas que actúan de modelo en cargados a castigar y premiar, tal como lo propone la teoría del aprendizaje social. Si no que realizan una categorización activa de ellos

mismos, como varones y como mujeres, y organizan su vida de acuerdo a sus propias funciones.

3.3.11.5 La tipificación sexual

El niño a entrar en la etapa de los cinco años ha descubierto, que el mundo esta compuesto por varones y mujeres y también a entrado en el proceso de identificación con el progenitor de su mismo sexo. En esta edad ya puede identificar el género que le corresponde como por ejemplo: las niñas juegan las muñecas y los niños juegan a los bomberos. Y que la conducta de llorar es propia de las niñas y no de los niños.

Son dos puntos que opera la tipificación sexual: la familia y la sociedad, casi todos los padres se sienten orgulloso cuando su hijo imita su conducta, esto hace que el padre que el niño compruebe y esta haciendo honor a su condición de hombre o de la niña de mujer.

Y en cambio si no tan una actitud contraria, procuran desalentarla. De esta manera, a través de la identificación con el progenitor del mismo sexo y con la imitación de su conducta adquiere el niño y la niña los componentes fundamentales de la tipificación sexual.

Las presiones sociales participan de manera no menos intensa en la tipificación sexual de los niños.

La cultura dominante recompensa a quien acepta el papel sexual que le corresponde y paralelamente, castiga en el individuo la manifestación de rasgos del sexo opuesto, todos los estímulos que proceden en el entorno están forzados continuamente al varón para que tome al padre como modelo y la niña del mismo modo, para que se asimile a la madre.

4. I Jean Piaget

Jean Piaget nació en Neuchatel, suiza el 9 de agosto de 1896. De niño publicó artículos sobre los moluscos en revistas científicas. Entre los 15 y 22 años alcanzó el grado de doctorado con una tesis sobre la distribución de los moluscos Alpes.

Murió en Ginebra el 17 de Septiembre de 1980. Sus teorías y estudios iniciados a partir de la observación de sus hijos, llegaron a modificar las nociones acerca del mecanismo y función de la inteligencia del hombre. Sus trabajos fueron de biología y el ambiente, fruto más de 60 años de investigación.

Piaget fue perfeccionando sus primeras deducciones sin alterar sus teorías básicas. En la actualidad algunos pedagogos se basan en las teorías de Piaget, pues fue el quién desafió con mayor acierto la concepción tradicional acerca de la naturaleza del niño y el adolescente.

Su desarrollo de las habilidades intelectuales se aplicó primero en la educación, haciendo énfasis en el descubrimiento del "método de la enseñanza". Jean Piaget es uno de los investigadores de la psicología y en la línea de inteligencia y del desarrollo cognitivo.

La teoría de Piaget nos habla de la formación gradual de la estructura mental, que se van haciendo cada vez más compleja en su constitución misma, y por lo tanto en sus funciones, Piaget conceptúa al desarrollo como un proceso temporal por excelencia. Él piensa que el tiempo es el ingrediente fundamental del ciclo vital.

Piaget hace aportaciones a los educadores para el desarrollo de la labor docente. También se interesó por dar conocer sus investigaciones, que tienen, como lo hemos señalado, una orientación eminentemente epistemológica, dejando a otros investigadores la tarea de desarrollar más concretamente su teoría en los campos de la psicología y la pedagogía.

Jean Piaget no trabajó sobre el tema de la conciencia sino que sus investigaciones lo llevaron a desarrollar una psicología cognitiva. Piaget había comenzado con los intereses puramente biológicos, pero acabó practicando una psicología innovadora.

Tres fueron sus principales influencias, según Leahey que le alejaron de la biología. En primer lugar mantenía un fuerte interés en las cuestiones de la epistemología, aunque creía que la filosofía tradicional había sido demasiado especulativa y poco científica. En segundo lugar experimentó el psicoanálisis con uno de los discípulos de Freud y estudió con el mentor de Jung, Bleuler, en Zúrich. En tercer lugar, trabajó con el colaborador de Alfred Binet, Théophile Simon, administrando tests de inteligencia a niños, como resultados de estos antecedentes eclécticos, Piaget formuló una psicología única.

En particular Piaget sentía que era posible trazar el crecimiento psicológico del conocimiento en niños, estudio como se desarrollan y cuáles son sus reacciones a

situaciones intelectuales, como en los tests de inteligencia todo ello siguió de una serie de preguntas confirmatorias como en el psicoanálisis.

Piaget denominó a su campo de estudio epistemología genética, el estudio de los orígenes del conocimiento en el desarrollo de los niños. Desde 1930 a 1960, el pensamiento piagetiano estaba claramente fuera del conductismo americano y, consecuentemente, sus trabajos fueron escasamente leídos y no se tradujeron. Tras 1960, al irse los jóvenes psicólogos desencantando con el conductismo, la obra de Piaget comienza a ser leída, traducida e investigada por estudiosos del desarrollo cognitivo.

La epistemología se le da la primacía genética, se enfoca hacia la génesis del conocimiento. Para Piaget, la epistemología es la teoría del conocimiento válido. Piaget se opone a las corrientes epistemológicas que consideran el conocimiento como un estado, es decir, algo dado, acabado. El conocimiento implica reconocerlo como algo en construcción permanente, fruto de la interacción del sujeto de conocimiento.

A)

Piaget plantea que el desarrollo se efectúa por estadios sucesivos o etapas, piensa que hay cuatro factores generales que explican el desarrollo en general. El motor de toda asimilación es índole afectiva y tiene que ver con el deseo y con la satisfacción del mismo. Piaget llama acomodación, que da respuesta a la acción de los objetos sobre los esquemas, sincronizados con la asimilación los objetos a los esquemas mismos. La conducta más o menos pura de acomodación es la "imitación".

Existe en realidad complementariedad entre la teoría piagetina y la freudiana, con puntos de partida diferentes y convergentes. El inconsciente cognoscitivo es un conjunto de estructuras y de funcionamientos ignorados por el sujeto salvo en sus resultados. Piaget señala "El niño ha comprendido lo esencial pero mediante la

acción y no por el pensamiento”. Piaget dice que el desarrollo se efectúa a través de estadios, y tienen las características:

- El orden de la sucesión de las nociones sea constante
- Carácter integrativo
- Formen una estructura de conjunto
- Tengan un nivel de preparación y otro de culminación
- Distingan los procesos de formación

Distingue 4 períodos en el desarrollo cognoscitivo y de la inteligencia:

a.1) El periodo de la inteligencia (sensorio-motriz)

Existe una inteligencia anterior al lenguaje, pero no hay pensamiento antes del lenguaje. La inteligencia es la solución a un problema nuevo por el sujeto, es la coordinación de los medios para llegar a un fin. El pensamiento es la inteligencia interiorizada que se apoya sobre el símbolo. Piaget divide esta etapa en seis estadios:

1. Ejercicio reflejos del nacimiento a un mes
2. Primeros hábitos: comienzo de las “ reacciones circulares primarias”
3. coordinación de la visión y la aprehensión
4. coordinación de los esquemas secundarios
5. diferenciación de los esquemas de acción
6. comienzo de la interiorización de los esquemas

a.2) El periodo de la representación (preoperatoria)

Es cuando el niño le aparece la capacidad de representar algo por medio de otra. Es función simbólica. Diversas manifestaciones de esta función:

- El lenguaje, constituye un sistema de signos sociales
- El juego, que se convierte en un juego simbólico: representar una cosa por medio de un objeto o de un gesto.

- La simbología gestual
- Comienzo de la imagen mental o de la imitación interiorizada

El niño necesita tener 7 u 8 años para poder presentar en el pensamiento. Este periodo se divide en tres estadios:

- **De los 2 a los 3 años ½ o 4 años:** aparición de la función simbólica y comienzo de la interiorizada de los esquemas de acción de las representaciones. Imitación diferida y comienzo de la imagen mental.
- **De 4 a 5 años ½:** organización representativa que están fundadas sobre configuraciones estáticas.
- **De 5 años ½ a 7 u 8 años:** regularizaciones representativas articuladas.

a.3) El periodo de las operaciones concretas

Se inicia a los siete años, corresponde a una lógica y se aplica sobre los propios objetos manipulables. Será una lógica de clase porque puede reunir objetos en conjunto, en clases: o bien, será una lógica de relaciones, porque puede cambiar los objetos siguiendo sus diferentes relaciones, o una lógica de números porque permite enumerar materialmente al manipular los objetos, pero aun que pueda ser lógica de clases, no llegara ser lógica de proposiciones.

a.4) El período de las proposiciones formales

De los once a los doce años (primer estadio), con un nivel de equilibrio alrededor de los trece o catorce años (Segundo estadio), se asiste a una multiplicidad de transformaciones, relativamente rápidas en el momento de su operación y muy diversas.

El conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto. El sujeto epistémico, es el sujeto en desarrollo, es decir, le interesa el niño como el adolescente.

El conocimiento es el resultado de la interacción entre el objeto y el sujeto. El sujeto epistémico, es el sujeto en desarrollo, es decir, le interesa el niño como el adolescente.

El desarrollo intelectual es indisociable del afectivo. La naturaleza del intercambio emocional con la persona humana es algo que el niño va descubriendo a través del intercambio mismo. Con el lenguaje, el niño adquiere herramienta para la vinculación de su pensamiento y posibilidad de diferenciarse como un yo.

Desarrollo afectivo posibilita y acompaña al desarrollo cognoscitivo, proporciona los niveles de la actividad del niño y valoriza su adaptación al medio. El desarrollo cognitivo como el desarrollo moral están sujetos a un proceso evolutivo a través del cual se logra un equilibrio creciente.

El desarrollo de las actividades intelectuales y afectivas es el resultado de tres grupos de factores:

1. Maduración sensorio motriz y mecanismo reguladores
2. Información proporcionada por el medio físico y social
3. Actividad espontánea del niño.

El niño es egocéntrico y, a través del proceso de desarrollo, va integrando su conciencia social. Desde el punto de vista moral, el egocentrismo inicial provoca una especie de anomia, tanto en el aspecto afectivo como en el intelectual. El contacto del niño con el adulto propicia respecto unilateral y presión, contribuyendo a un primer control lógico y moral.

Durante los primeros 6 u 8 meses de vida, el niño es capaz de establecer clara distinción entre los objetos y las personas que lo rodean. A partir de la mitad del segundo año de vida el niño descubre la diferenciación entre el signifiante y el significado. El signifiante más importante para la adaptación es el lenguaje.

B)

Piaget distingue dos aspectos en el desarrollo de la inteligencia:

b.1) Psicosocial: que se compone de lo que el niño recibe desde afuera, aprende por transmisión familiar, escolar o educativa.

b.2) Desarrollo espontáneo: que es el desarrollo de la inteligencia propiamente dicha, constituye lo que el niño aprende o piensa, aquello lo que no se le ha enseñado pero que debe descubrir por si solo y que toma tiempo.

C)

Piaget se esfuerza por desprender la epistemología de la filosofía para darle un estatus científico. Para Piaget implica trabajar científicamente la epistemología en ocuparse de los problemas particulares y acostumbrarse a proceder metódicamente. La obra de piaget la constituye el planteamiento de que el sujeto que le interesa a la epistemología es el sujeto en desarrollo. Algunas nociones epistemológicas son:

c.1) La acción es constitutiva de todo conocimiento:

El conocimiento es dependiente de la acción y la acción es productora del conocimiento.

c.2) El esquema:

Conjunto estructurado de las características generalizables de la acción.

c.3) La asimilación:

Acción del organismo sobre los objetos que lo rodean

c.4) Adaptación:

Equilibrio entre las acciones del organismo sobre los objetos que lo rodean.

c.5) Acomodación:

El sujeto actúa sobre el medio y el medio actúa sobre el organismo.

c.6) Estructura:

Sistema de transformación que entraña unas leyes en tanto que sistema y que se conserva o que se enriquece en el mismo juego de sus transformaciones.

D)

En la epistemología se tiene presente la relación del sujeto con el objeto, la interacción que se da entre ellos conocimiento. Piaget señala que el objetivo de la ciencia es la conquista del objeto. La epistemología genética pretende ser una ciencia y procede como otras ciencias. La epistemología propone tres métodos:

d.1) Análisis formalizante:

Problemas de estructura formal de los conocimientos y validez de esos sistemas para determinar y el conjunto de las condiciones necesarias y suficientes que permitan al sujeto construir esa estructura en su carácter de válida.

d.2) Análisis psicogenético:

Problemas referidos a la caracterización de los estados de conocimiento en distintos niveles sucesivos y los mecanismos de paso entre uno y otro.

d.3) Método histórico crítico:

Reconstrucción de la historia de las ciencias y de las distintas formas de validación.

E)

El comprender noción de estructura facilita el conocimiento de la Teoría de piaget y permite interiorizarse en el carácter dinámico de la misma y desprender los principios:

e.1) EL rechazo de experiencia y deducción:

De toda oposición radical entre la experiencia y deducción, entre registro e interpretación, entre constatación y experiencia.

e.2) La objetividad del conocimiento:

De dependencia del incremento de la actividad del sujeto sobre el objeto.

e.3) La naturaleza como validez:

De los conocimientos depende la importancia del proceso de conocimiento.

e.4) Relación dialéctica:

Entre el sujeto y el objeto existe una relación dialéctica.

F)

El núcleo central de las dificultades para una interpretación correcta de la teoría piagetiana reside en el Papel que juega en ella tanto la psicología como la lógica. La epistemología genética aborda el problema del conocimiento en función de sus dimensiones históricas y otogenicas. Distinguiremos en ella tres rasgos dominantes:

f.1) Dimensión biológica:

Piaget estudia génesis del conocimiento con clara concepción del hombre como un ser biológico.

f.2) Punto de vista interaccionista:

El conocimiento debe ser considerado como una relación de interdependencia entre el sujeto que conoce y el objeto de conocimiento. Según Piaget, el objeto existe, pero solo se puede conocer por aproximaciones sucesivas, A través de las actividades del sujeto.

f.3) El constructivismo genético:

Ningún conocimiento humano, salvo, las formas hereditarias muy elementales, está preformado, ni en las estructuras construidas por el sujeto, ni en las de los objetos.

TEORIA DE JEAN PIAGET

Desde los años veinte, piaget no cesó de preservar en la identificación de una teoría del conocimiento. Tras la elaboración del concepto de inteligencia sensoriomotriz, mediante las observaciones cotidianas de sus tres hijos estudió sistemáticamente a nivel experimental las nociones de la causalidad física en el niño. La génesis del número, la formación del símbolo y de las nociones de velocidad, movimiento, tiempo, espacio, juicio, razonamiento, lógica, etc.

Contra el empirismo positivista, piaget postula que todo conocimiento parte de una asimilación del objeto por el sujeto: al jugar con un objeto, el niño actúa sobre él y lo transforma. Para piaget, por consiguiente, todo conocimiento resulta de una construcción que depende en sí misma de un mecanismo psicobiológico de regulación que comprende la creación continua de nuevas estructuras. Propone aprendizajes genéricos en los individuos.

Piaget ha dividido para su estudio el desarrollo de la inteligencia en seis estadios o periodos, en los cuales los niños de preescolar se encuentran en el cuarto estadio que aquí se inicia con la adquisición del lenguaje, que permite unir la acción a la palabra y, en el desarrollo posterior, utilizarlo para reconstruir acciones pasadas y anticipar las futuras.

Una primera etapa del pensamiento está basada en la mera incorporación o asimilación, es la que se denomina etapa del pensamiento simbólico, caracterizada por la presencia de juegos de imitación.

Una etapa más avanzada la constituye el pensamiento intuitivo, en el que el niño no ha concebido todavía al estado lógico, sino que se guía por la intuición.

El quinto estadio coincide con el inicio de la escolarización, y trae consigo cambios importantes de orden mental afectivo y social. El niño es capaz ya de una cierta

cooperación con los demás, en la medida que ya distingue su propio punto de vista de los demás. También está capacitado para reflexionar, y esto significa que tiene capacidad para discutir consigo mismo.

4.2 LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY

Vigotski Su método de enseñanza: el método socrático, el encuentro de ideas, la búsqueda del conocimiento a través de la discusión, el debate y la simulación.

Al graduarse en 1917, se traslada a su ciudad, Gomel, con 21 años de edad y un título de abogado que no llega a ejercer, pues sus intereses y las oportunidades lo llevan a ser profesor de literatura, estética e historia del arte en instituciones de educación del nivel medio, así como de psicología, pedagogía, en escuela de formación de maestros.

El contexto social en que se desarrolló L.S. Vigotsky, como profesionalista en 1917 a 1934, fue creado por el triunfo de la revolución de octubre: el impulso a la educación, el programa de eliminación del analfabetismo, la preocupación por la atención a la salud de los grupos más desfavorecidos, entre ellos los que padecían trastornos y apoyo al trabajo científico.

Como perspectiva de Vigotsky nos dice que el aprendizaje no es un objeto, si no algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se induce en la interacción social el cual no puede entenderse como independiente del

medio social, el cual no puede entenderse como independiente del medio social en el que esta inmersa la persona, lo que quiere decir que el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

La transmisión y adquisición de conocimientos y patrones culturales es posible cuando pasa de lo interpersonal a lo personal de la interacción, a ese complejo a ese proceso se le da forma de internalización, lo cual responde a la ley genética general del desarrollo cultural, que dice cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece dos veces o en dos planos diferentes, en primer lugar aparece en el plano social, para hacerlo luego en el plano psicológico como un proceso donde ciertos aspectos de la estructura de la actividad que se ha realizado en un plano externo pasan a ejecutarse en un plano interno.

El desarrollo de las funciones psicológicas pasan por un equilibrio de asimilación y acomodación para después desarrollar una estructura cognoscitiva en el organismo, como un producto de dos modalidades de interacción entre el organismo y su medio ambiente, el cual permite un aprendizaje mediado donde hay tres componentes de la interacción mediana son: el organismo receptor, el estímulo y el mediador. Donde la experiencia es remitida por los estímulos remitidos por el ambiente los cuales son transformados por el mediador.

El mediador es una persona guiada por sus intenciones, su cultura y su inversión emocional, selecciona y organiza el mundo de los estímulos. Esta experiencia del aprendizaje mediado es el crear en los receptores una disposición para beneficiarse de los estímulos. Todo esto se puede traducir en mediar para enseñar y aprender.

Lugar a una interacción que lleva el aprendizaje mediado, necesariamente incluye una intención por parte del mediador (docente) de trascender a las necesidades inmediatas o a las preocupaciones del receptor al ir más allá del aquí y ahora en el tiempo y en el espacio.

Para tratar todo esto se distinguen los instrumentos mediadores que se trabajan en función de la actividad: la herramienta y los signos.

Una herramienta modifica al entorno materialmente, mientras que el signo es un contribuyente de la cultura y actúa como mediador en nuestras acciones. Existen muchos sistemas de símbolos que nos permiten actuar sobre la realidad entre ellos encontramos: el lenguaje, los sistemas de medición, los sistemas de lecto escritura.

El signo no modifica el estímulo, sino que modifica a la persona que lo utiliza como mediador y actúa sobre la interacción de una persona con su entorno.

Los medios que ayudan a la ejecución son: el moldeamiento, instrucción, preguntas y estructuración cognoscitiva, el moldeamiento, manejo de contingencias y retroalimentación son los principales mecanismos para ayudar al aprendizaje a través de la zona de desarrollo próximo. Y la estructuración cognoscitiva no pide una respuesta específica, mas bien, provee una estructura para organizar los elementos unos con relación a otros.

La estructuración cognoscitiva se refiere a proveer una estructura para el pensamiento y la acción. Puede ser una estructura de creencias, de operaciones mentales o de comprensión. Es una estructura organizativa que evalúa, agrupa, secuencia la percepción, la memoria, y la acción.

Para Vigotsky 1978 y Luria 1993 un niño es primero y antes que nada un miembro de un grupo social – cultural particular que se apropia herramientas de aprendizaje características de su grupo.

La educación, en un amplio sentido, es el proceso por el cual un novicio adquiere una versión individualizada de su grupo cultural, un aspecto de este proceso de

adquisición, que particularmente enfatizado por Vigotsky, es el rol desempeñado por las herramientas psicológicas.

Las herramientas psicológicas son esos mediadores simbólicos (Signos, símbolos, fórmulas, texto, organizadores gráficos) que permiten al individuo organizar, estructurar, y controlar sus funciones naturales de percepción, atención, memorización, comunicación, y resolución de problemas. La apropiación, la internalización y el uso de las herramientas psicológicas constituyen las bases de la distinción entre el aprendizaje humano y el de los animales.

La noción de las herramientas psicológicas, proporciona un lazo entre el nivel social de transmisión de la cultura y el nivel individual del aprendizaje y desarrollo. Por ejemplo: una herramienta, como la alfabetización por un lado proporciona sentido para transmitir textos culturales en los procesos cognitivos individuales.

El material del aprendizaje representa la experiencia acumulada de la humanidad que es condensada y transformada por la necesidad de transmitirla al novicio. La educación formal escolarizada puede distinguirse de la práctica educativa informal debido a que la primera presenta el conocimiento en formas de conceptos científicos, mientras la última trabaja con las nociones cotidianas.

El aprendizaje conceptual es por necesidad disciplinar por que refleja la práctica cultural –histórica, específica de formular conceptos físicos, biológicos, históricos lingüísticos.

De acuerdo con Vigotsky el proceso educativo guía el desarrollo cognitivo del niño, pero no coincide con él. Las funciones cognitivas mayores dependen de la educación para su desarrollo. Y al mismo tiempo sería erróneo, afirmar que el desarrollo sigue justamente en el aprendizaje como una sombra. Vigotsky argumenta que es imposible encontrar una fórmula universal para la relación entre el estudio de un tema dado y el desarrollo del niño, cada tema escolar tiene su relación propia y

especifica con el curso del desarrollo del niño, una relación que varía en la medida que el niño va de una etapa a otra.

El estudiante parece en la teoría de Vigotsky como un aprendizaje activo, cuya mente jamás es una *tabula rasa*. Aun cuando la educación formal no se haya iniciado, el niño ya tiene nociones espontáneas de cantidad, causalidad, tiempo, espacio y además. Estas nociones deben ser tomadas en cuenta cuando el alumno es introducido a la matemática formal, la historia o la alfabetización. Debido a este énfasis en las nociones espontáneas que el niño tiene, la teoría de Vigotsky está frecuentemente asociada con el enfoque constructivista

Por tanto es importante, de cualquier manera, recordar que Vigotsky nunca afirmó que la construcción del conocimiento del estudiante pueda ser conseguida espontánea o independientemente del proceso de la formación de conceptos en el estudiante ocurre en la constante interacción, entre las nociones espontáneas de este y los conceptos sistemáticos introducidos por el maestro.

Una interacción semejante tiene lugar entre los procesos de maduración del estudiante y de las nuevas oportunidades creadas por el aprendizaje. Los procesos de maduración, incluyendo los sensorio motrices, los hormonales y los afectivos no cesan de existir una vez que el aprendizaje formal empieza, pero entran en relaciones complejas con las funciones cognitivas mayores dependientes del aprendizaje. El proceso ontogénico, no es un informe ni monótono, sino lleno de crisis que puntúan el desarrollo del estudiante.

Entonces desde el punto de vista de Vigotsky aprendizaje y desarrollo son dos aspectos del único y mismo proceso de desarrollo educativo. Por tanto, en vez de concebir la instrucción como mera provisión de información y reglas para ser procesadas por las funciones psicológicas ya existentes, Vigotsky sugiere que la instrucción y el aprendizaje son responsables del desarrollo de las funciones psicológicas mayores que están ausentes en el bagaje cognitivo natural del niño.

Por tanto la capacitación del docente debe no solamente estar orientada al contenido sino también orientada al desarrollo.

El educador debe estar consiente del estado cognitivo actual del niño, y de los cambios cognitivos que pueden producirse con la ayuda del proceso de instrucción.

Para hacer la educación verdaderamente desarrolladora, la enseñanza debe ser llevada a lo que Vigotsky define como **Zona de desarrollo próxima (ZDP)**. La ZDP constituye un área dentro de la cual las funciones del niño están en estado de desarrollo.

Las funciones y los conceptos situados bajo la, ZDP, han sido ya formadas y el niño puede emplearlos independiente mente. Sobre la ZDP hay funciones no revelantes que pueden ser desarrolladas a través de la enseñanza en un momento dado del desarrollo del niño. Dentro de la ZDP, existen las funciones en su estadio germinal.

No pueden ser mostradas por el mismo alumno, debido a que no han sido formadas a un, pero si el alumno recibe ayuda de un adulto o de un par mas competente estas funciones pueden desplegarse como un logro de tal acción cooperativa.

Uno de los roles primarios del maestro, apoyados por los psicólogos, es de identificar la ZDP, de cada alumno y de afinar la enseñanza de tal modo que el aprendizaje del alumno tenga lugar dentro de esta zona. Simultáneamente el maestro debe trabajar en extender el límite, superior de la ZDP, del niño.

La noción de ZDP, constituye un aspecto importante de enlace entre la teoría de vigotsky y el concepto de potencial de aprendizaje o propensión propuesto por Feuersteine y otros.

Actualmente numerosos psicólogos, que utilizan los procedimientos de evaluación de potencial del aprendizaje, formulados por Feuerstein, los conceptualizan en términos

de ZDP, en ambos casos la noción de evaluación cognitiva esta firme mente anclada a la meta de la intervención educativa y al cambio en el desempeño del niño.

De acuerdo con el modelo de Vigotsky la enseñanza teórica debería empezar en la escuela primaria. Por ejemplo: en ves de enseñar a los niños como contar objetos, con la esperanza de que de esta manera a los niños como contar los seguidores de vigotsky propone empezar con la formación de la noción de números como una relación universal o derivado de la actividad de medir un valor con la ayuda de otro elegido como estándar.

Al niño se le enseña por ejemplo: que la longitud de un sofá puede ser expresado como una escoba o seis cocodrilos de juguete.

Se ha demostrado que la noción de números como universal, en vez de relacionado con el conteo de objetos concretos, facilita grande mente un mayor aprendizaje de los conceptos matemáticos incluyendo aquellos de la fracciones, y de los números negativos,

El último componente de la actividad de aprendizaje es el auto evaluación del alumno. El estudiante esta orientado hacia la evaluación del éxito, en el dominio de los principios generales, aplicable a todos los problemas de su tipo, más que a tareas específicas.

La enseñanza basada en los principios de las actividades del aprendizaje no es solamente apropiada a la edad respecto a la complejidad de los materiales de aprendizaje, sino además en relación a las interacciones, de estudiante a estudiante y de estudiante a maestro.

Por ejemplo en la escuela media se utiliza un modelo especial de aprendizaje cooperativo que refleja las necesidades interpersonales especiales de los adolescentes de esta edad.

TEORIA DE LEV VIGOTSKY

Menciona que el aprendizaje infantil empieza antes de que el niño llegue a la escuela, en donde el tipo de aprendizaje se refiere a la adquisición de hábitos y andamiaje previo, para insertarse en la escuela y a comenzar asimilar los fundamentos del conocimiento científico.

Una de sus aportaciones es la propuesta de aprendizaje diferenciado según cada individuo.

El nivel evolutivo real producto de ciertos ciclos, que es la capacidad de resolver independientemente un problema.

El nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de resolver un problema bajo la guía de un adulto o de otro compañero más capaz. A la distancia entre ambos niveles está la zona de desarrollo próximo, y es así que precisa que el buen aprendizaje es aquel que precede al desarrollo.

El aprendizaje genera una serie de procesos evolutivos internos, solamente capaces de operar cuando el niño está en interacción con su entorno y en cooperación con algún semejante, y una vez internalizado se convierte en logros independientes.

En la opinión de Vigotsky, el conocimiento no se elabora en forma individual, y las interacciones sociales son compañeros y adultos que saben más ofrecen los principales medios de desarrollo intelectual.

Para el conocimiento, no se utiliza un contexto social o cultural particular para vigotsky sostuvo que es imposible comprender el desarrollo de un niño sin cierto entendimiento de la cultura en la que se crió.

Según la teoría, tanto la historia de la cultura del niño como de sus propias experiencias son importantes para comprender su desarrollo cognoscitivo. Su libro de mayor influencia, pensamiento y lenguaje.

Según Vigotski, los niños nacen con capacidades mentales básicas tales como la percepción, la atención, y la memoria. Al interactuar con sus compañeros, y adultos con mayor conocimiento, esas capacidades innatas se transforman en funciones mentales superiores.

El lenguaje es la herramienta psicológica más importante que influye en el desarrollo cognitivo de niño. Identifico tres diferentes etapas en el empleo que hacen los niños en el lenguaje.

- **Primera etapa**, el habla social el lenguaje se emplea sobretodo para funciones comunicativa. El pensamiento y el lenguaje tienen funciones separadas.
- **Segunda etapa**, el habla egocéntrica comienza a utilizar el lenguaje para regular su conducta y pensamiento. En este punto del desarrollo, el lenguaje empieza a satisfacer una función tanto intelectual como comunicativa.
- **Tercera etapa**, el habla interna lo emplea internamente para guiar su pensamiento y su conducta.

4.3 MARÍA MONTESSORI

Nació en Chiaravalle, Italia, el 31 de Agosto 1870. Realiza estudios de medicina en la universidad de Roma, donde se graduó en 1884, convirtiéndose así en la primera mujer médico en Italia, ingresa como médico ayudante en la misma clínica.

Poco tiempo después, la eligen para representar a Italia en dos conferencias distintas: una en Berlín 1896, y la otra en Londres 1900, ambas abordan el tema de la mujer. Ejerciendo su profesión, conoce por primera vez las obras de Seguin sobre pedagogía. En su práctica médica, sus observaciones clínicas las condujeron a analizar cómo los niños aprenden y ella concluye que lo construye a partir de lo que existe en el ambiente.

En 1902 empieza sus estudios de pedagogía, psicología experimental y antropología. Constante investigadora, dicta varias conferencias sobre los métodos educativos para niños afectados, por deficiencias mentales. Crea en Roma la escuela Ortofrenica, de la cual fue directora hasta 1900.

Fue maestra de antropología pedagógica en la universidad de Roma en 1900-1907, y es invitada a organizar escuelas infantiles, de todo el territorio romano.

El método Montessori estaba basado en observaciones científicas hechas por la misma Montessori relacionada con la capacidad, casi sin esfuerzo de los niños. Para absorber conocimientos de su alrededor, así como el interés de estos tenían por materiales que se pudieran manipular. Observo, que los niños hacían naturalmente, es decir, por si mismo, sin ayuda de los adultos.

A los niños se les enseña. Esta verdad simple pero profunda inspiro Montessori a buscar la forma educativa metodología, psicología, enseñanza y entrenamiento del profesor. Basado todo, en su esmero por fomentar que uno mismo era quien construía el aprendizaje.

Maria Montessori su método esta basado en donde el niño aprende a leer, escribir, contar, y sumar por si mismo sin ayuda de los adultos.

En 1909 dicta el primer curso de formación profesional en la citta di castella. En 1911 deja la consulta médica y se dedica al trabajo pedagógico. En 1913 es la primera vez que visita Estados Unidos, el mismo año que Alexander Graham Bell y su esposa Mabel inauguran la asociación educativa, Montessori en su hogar Washington.

En 1915, atrapa la atención del mundo con su trabajo del aula, llamando la casa de cristal. En Panamá, en esta segunda visita a lo Estados Unidos, también condujo cursos de aprendizaje a los profesores y dirigió las convenciones anuales de la Asociación Nacional Educativa "KINDERGARDEN UNION". El comité que trabajo en San Francisco incluyo Margarte Wilson, la hija del presidente Woodrow Wilson.

En 1917 el gobierno Español la invita a inaugurar un instituto de investigación. En 1919, comienza una serie de cursos de aprendizajes a los profesores en Londres. En 1922 fue nombrada inspectora de la escuela de Italia. Durante el régimen de Benito Mussolini, Montessori, acuso públicamente la doctrina fascista de formar a la juventud según sus modelos brutales, por esta razón abandona su tierra en 1933, estableciéndose posteriormente en Barcelona. Su método empieza a conocerse.

Viaja a Barcelona, España, y es rescatada por un crucero británico en 1936, durante la guerra civil española. Montessori inaugura el Training Center en Laren, país bajo en 1938, impartió una serie de cursos de aprendizaje a los profesores en la india 1939.

En 1940 cuando la India se incorporó a la segunda guerra mundial, Montessori y su hijo, se internaron como extranjeros enemigos, pero no sé les permitía conducir cursos de aprendizaje. Posteriormente, fundo el centro, Montessori en Londres 1947. La nominan para el premio Nóbel, en tres oportunidades distintas.

En 1951 se retira de su vida como conferencista regreso a Italia, para reorganizar las escuelas e ingresar como docente a la universidad de Roma. Montessori había comenzado su tarea en una de las comunidades mas pobre de Roma, su propósito era de mejorar la sociedad, partiendo del estrato mas bajo del pueblo.

Con el método Montessoriano los niños aprenden a leer, escribir, contar y sumar antes de completar los 6 años de edad. Su sistema, junto con el material pedagógico, tiene un gran valor de cualidades didácticas, pero la eficiencia de este material radica en el principio construido con base en el estudio y la comprensión de la actividad intelectual y el desenvolvimiento moral del infante.

Maria Montessori falleció en 1952, Noordwijk, Holanda, tras aportar en el mundo de la pedagogía un nuevo método y el material didáctico que hoy es de gran ayuda en el periodo de la formación preescolar.

El propósito básico de este método es liberar el potencial de cada niño para que se auto- desarrolle en un ambiente estructurado. El método nació de la idea de ayudar al niño en un desarrollo integral, para lograr un máximo grado, en sus capacidades intelectuales., físicas y espirituales, trabajando sobre bases científicas en la relación con el desarrollo físico y psíquico del niño.

Maria Montessori baso su método en el trabajo del niño en la colaboración adulto – niño, así es la escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimientos, es un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrolle a través de un trabajo libre como material didáctico especializado. Todo el material utilizado en montessori, proporciona conocimientos al niño de una manera sistemática, en forma que el orden se hace evidente y se ayude al niño a analizar el mecanismo y funcionamiento de su trabajo.

Sus aportaciones han sido de una indudable ayuda, en tanto a lo que se refiere a la creación de un ambiente adecuado al niño como el estudio de este ambiente, no parte de una finalidad preestablecida, sino de la observación del niño por lo que tiene como lema partiendo del niño ya que este en el transcurso de su evolución, atraviesa por unos periodos en los cuales posee unas sensibilidades especiales para determinados aprendizajes.

A estos periodos ella los llama sensitivos, creando materiales y ejercicios adecuados a él de manera que actúen como una especie de gancho invisible y lleven al niño hacia la explosión de una determinada habilidad, en este caso sería la explosión de escritura.

Método Montessori: Es uno de los primeros métodos activos en cuanto a su creación y su aplicación. Fundado principalmente en las actividades motrices y sensoriales, se aplica sobre todo a la edad preescolar, aunque se ha extendido también a la segunda infancia. Surgió de la educación de los niños anormales.

El material de desarrollo, esta destinado a la realización de ejercicios sistemáticos que tienden directamente a la educación de los sentidos y de la inteligencia, esta compuesto por diferentes elementos.

Sólidos, con los que el niño ejercita el tacto y la presión.

Pequeñas planchas de superficies lisas, rugosas.

Planos para la distinción de la forma de planos geométricos.

Tablillas cubiertas con hilos de colores, para el desarrollo del sentido cromático.

Objetos sólidos geométricos, para el reconocimiento de la forma y peso de los cuerpos, por el tacto (esterognosico). Serie doble de campanillas, para reconocer los diferentes sonidos, una de ellas ordenada según las notas de la escala musical, y la otra no secuenciada.

Estos materiales deben poseer diversas condiciones mediante el color, el brillo, las formas, el material debe atraer la atención del niño al máximo, así mismo debe tener ciertas características que provoquen la actividad del sujeto. Además el material debe ser limitado, que no permita desviaciones que le hagan perder su objetivo. Finalmente el material debe hacer posible al autocontrol del sujeto, de manera de ejecutar sus ejercicios en forma ordenada.

En este método el papel de la maestra es muy importante, ya que ha de poner al niño en relación con el material, facilitándole la elección de los objetos y su manejo de acuerdo con su edad madurativa, le ayuda a coordinar sus movimientos para hacerlos simples y consecutivos.

El proceso didáctico se desenvuelve en dos fases: La primera es de iniciación que es el familiarizarse y manejar el material. La segunda es la denominación que se desarrolla en tres pasos a). Asociación del nombre del objeto con su percepción sensorial, b). Reconocimiento del objeto correspondiente al nombre, c). Recuerdo del nombre del objeto.

Estos ejercicios que constituyen el centro de la educación son tomados de la vida práctica, como el cuidado de la persona (aprender a lavarse, vestirse solos, comer, etc.). La lección del silencio que sirve para desarrollar la capacidad de concentración, y los trabajos productivos, como la jardinería, el cuidado de los animales.

El aprendizaje de la escritura se indica con ejercicios sensoriales. En la iniciación de la lectura se emplea el juego de los carteles en los que aparecen frases que indican una acción concreta que le niño ha de ejecutar. Para la enseñanza de los números se emplean barras de distintos colores y tamaños. La idea de utilizar en el jardín de los infantes un mobiliario adaptado al tamaño y a la necesidad de movimiento de los niños es otro de los aportes perdurables de la doctora Montessori.

En la enseñanza de Montessori, el motivo esencial es crear un medio a su necesidad de experimentar y nutrir su espíritu en vez de dar ordenes forjar y tratar de modelar el alma del niño; dándoles, el mobiliario, útiles, objetos, los medios de trabajo que correspondan a sus dimensiones físicas a sus fuerzas, propias al fin, que los puedan alcanzar, moverse entre ellos, utilizarlos, en si son un conjunto de medios que ejercitan actividades motrices y manuales.

Montessori, esta persuadida de que la acción, el descubrimiento, la conquista personal del niño debe ser sugeridas en cierto modo por un medio, que ofrezca posibilidades de plantear problemas interesantes, que la institutriz (Directora) solo vigile y provea, no enseña, no impone nada, ayuda a los niños a darse cuenta del material y de su posible utilización; a que elija la tarea que le interese, habrá una intervención directa solo cuando alguien quiera entorpecer el trabajo ajeno, el castigo de su no adaptabilidad consiste en aislar al culpable dejando inactivo ó inútil, sin tarea que hacer.

Montessori, no le da la importancia que otros educadores y psicólogos dan a la imitación ya que el crecimiento y la formación del niño no es imitativo sino de encarnación.

El espíritu del niño dice ella es absorbente ó sea que tiene un poder activo, creador. Este método es de investigación libre, de trabajo libre por parte del niño según las necesidades de su desarrollo con base en una preparación objetiva.

4.4 OVIDE DECROLY

Teoría del englobamiento

Ovide Decroly nació, el 23 de julio de 1871, en Renaix (Bélgica, Flandes oriental), y murió el 9 de septiembre de 1932, en Bruselas. Hijo de un industrial de origen francés, pasó sus primeros años en un gran jardín donde su padre lo inició en los trabajos manuales, hizo sus estudios secundarios en internados, donde se aficionó a las ciencias naturales, gracias a un profesor que le permitía hacer experimentos en su laboratorio.

Ovide Decroly pertenece a esa generación de médicos y de físicos belgas que fueron atraídos, a fines del siglo XIX y principios del XX por la psicología y la pedagogía experimental. Obtuvo el título de médico en la Universidad de Gante, continuó sus estudios en Berlín y después en París, donde bajo la dirección del profesor Philippe, estudió los cerebros de los tabéticos, orientándose así a las enfermedades nerviosas.

Bruselas se convirtió entonces en centro activo del estudio del niño normal y anormal, convirtiéndose Decroly muy joven en el promotor de una pedagogía científica, basada en la medición exacta de hechos observados; es el momento en que se inicia la psicología Gestalt. Regreso de vuelta a Bélgica y sus conocimientos

de Neurología le encaminaron hacia la educación de anormales y en 1901 fundo en Bruselas (Bélgica), un instituto especial para niños infradotados, con la ayuda de Decroly, que fue durante toda su vida fue la mas próxima colaboradora de su marido.

En realidad abrió su propia morada a los niños deficientes, cosa que le permitió vivir en contacto directo con los sujetos que quería observar. Colocó así las bases del instituto especial, situado actualmente en el Vossegat, en Uclée. Este centro se convertiría en uno de los experimentos mas famosos y visitados de la llamada “Escuela Nueva” incorporando los estudios de psicólogos como Decroly, Claparede, Binet o Dewey; pero este movimiento quedo interrumpido por la Guerra Civil.

Participo activamente en la vida científica internacional, también como inspector-médico en el Ministerio de Justicia (Protección de la Infancia) y en el servicio de enseñanza especial del municipio de Bruselas. Decroly renueva la enseñanza tradicional con la integración de nuevos métodos, fundamentados en la Escuela Activa.

En esa renovación que pretendió del tipo de escuela se basaba en métodos científicos rigurosos. Reconocía el valor de la pedagogía experimental y la respetaba profundamente. Recurriendo para medir la inteligencia a los test que él mismo adaptó.

En su condición de medico; Decroly insiste en el valor de la herencia y del medio. Si la herencia puede suministrar rasgos de carácter comunes a un grupo y es el factor esencial que la educación ha de tomar en cuenta, no es menos verdad que el medio puede cambiar sensiblemente las posibilidades del niño, tanto en su sentido favorable como desfavorable. Como psicólogo se le debe un gran número de investigaciones: acerca de la psicogénesis del niño normal y anormal, la medida de la inteligencia, la evolución de la afectividad y del carácter, la evolución del lenguaje hablado, el dibujo, los mejor dotados y la orientación profesional antes mencionada.

Decroly nos menciona que el englobamiento se relaciona con el Gestalt, que implica particularmente la concepción de una actitud especial del ser mental respecto del ambiente; actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a objetos y acontecimientos, y los perciba, pensando en ellos con toda su persona; el termino englobamiento expresa, en el fondo, la Misma idea, quiere decir que es , de hecho, la totalidad del individuo la que percibe, piensa y obra conjuntamente y que, como consecuencia de esta actitud global, los objetos, acontecimientos, percepciones, ideas y actos toman este carácter global.

Opina que es una función o mecanismo aislable, sino un proceso intelectual bastante complejo, que es a la vez la antítesis de lo “analítico-sintético” y, por otra parte, prepara este y reasocia a el en una medida mayor o menor. Se relaciona con la percepción sincrética.

Esto explica el procedimiento de la actividad mental y de toda la vida psíquica del adulto y especialmente del niño. Estos captan la realidad no de forma analítica sino por totalidades. Significa que el conocimiento y la percepción son globales.

El procedimiento mental actúa, en un primer estadio, como una percepción sincrética, confusa o indiferente de la realidad, para pasar después, en un segundo estadio, a un análisis de los componentes o partes; y concluir finalmente, en el tercer estadio, con una síntesis que reintegra las partes de forma articulada, como estructura. La función de globalización tiene unas claras consecuencias didácticas. Hay que aplicar en la enseñanza unos métodos acordes con la psicología y la forma de percepción del individuo.

La noción del englobamiento nació de la practica de la enseñanza de los anormales y posteriormente con su propio hijo que tenia dos años y tan solo a los seis meses más tarde el pequeño ya leía unas cincuenta frases; siendo así el origen del concepto del englobamiento.

Comprobando que los métodos tradicionales, e incluso el de la señora Montessori; no daban resultados satisfactorios en la enseñanza diseñó un método global de la percepción y de toda la actividad mental. Se parte de operaciones complejas para proceder después al análisis de los elementos que estas operaciones implican.

La globalización como procedimiento se aplica en dos sentidos: en tanto que programa o método de los centros de interés y como método de lectura y escritura, que despertaran su interés.

Como pedagogo Decroly ha definido su programa en una fórmula que se ha hecho célebre: “La escuela por la vida y para la vida”, en efecto que la escuela, cuyo marco ideal es el campo, tuviera un programa de acuerdo con la psicología del niño y que respondiese a las exigencias de la vida individual y social actual.

Con el objeto de suministrar una iniciación práctica a la vida por medio de dos conocimientos esenciales.

- a) El conocimiento por el niño, de su propia personalidad; la toma de conciencia de su yo y, por consiguiente, de sus necesidades, de sus aspiraciones, de sus fines, en fin de cuentas, de su ideal.

- b) El conocimiento de las condiciones del medio natural y humano en el cual vive, del cual depende y sobre el cual debe actuar para que sus necesidades, sus aspiraciones, sus fines, su ideal, sean accesibles y se realicen, y todo esto sin perjuicio de una preparación para comprender ampliamente las necesidades, aspiraciones, fines e ideales de la humanidad, de ser conscientes e inteligentemente solidario.

4.5 LUZ MARÍA IBARRA GARCÍA

Es Licenciada en filosofía por la universidad la salle, posee dos pos -grados en filosofía social desarrollo humano y comunicación por la Universidad panamericana. Ha sido profesora de la Universidad Iberoamericana en México Distrito Federal. Master trainer en “**Programación Neuro-lingüística**”, certificada por Robert Dilts, Judith Deloizer y Todd Epstein confundidores PNL, con especialidad en la salud creatividad liderazgo y educación.

En 1991 participo con Luis Jorge González en el proyecto Research Modeling Strategies for NLP Developers, actualmente forma parte del proyecto mundial de liderazgo, junto con ciento cincuenta entrenadores internacionales de programación Neuro-lingüística llamado NLP Comunita Leadership Project Organizado por RobertDilts y Judy Deloizer En la Unersity de Santa Cruz California.

Ha sido invitada dos veces como entrenadora en programación Neuro – lingüística a nivel internacional para veintidós países en Bail, indonesia, también es asesora de entrenadores para la NLP comprehensiva en Boulder, colorado. Ha participado en los congresos nacionales e internacionales de la OMEP “Organización Mundial de educación Preescolar. Se a dedicado a la consultaría de capacitación de empresas públicas y privadas. Ha sido conferencista a nivel internacional en materia de aprendizaje a acelerado en Berkel – Enscht, holanda, Neürenberg, Alemania,

Roma, Italia y San José de Costa Rica, asimismo ha participado en diversos programas de radio y televisión.

La gimnasia Cerebral es un conjunto de ejercicios coordinados y combinados que propician y aceleran el aprendizaje, con lo que se obtiene resultado muy eficiente y de gran impacto en quienes los practican.

La Gimnasia Cerebral es muy efectiva: optimiza tu aprendizaje, te ayuda a expresar mejor tus ideas, a memorizar, a incrementar tu creatividad, la concentración, para las habilidades de lecto – escritura, te permite manejar tu estrés, contribuye a tu salud en general, te ayuda para hablar en publico, establece el medio ambiente, te brinda un mejor balance, mantiene la integración mente/ cuerpo asistiendo al aprendizaje global y provocando una comprensión total de lo que desea aprender.

La Gimnasia cerebral prepara tu cerebro para recibir lo que desea recibir, crea las condiciones para que el aprendizaje se realice integral y profundamente. El oído es uno de los sentidos mas importantes por que a través de el entra vibraciones al cerebro, algo crucial en el aprendizaje, es por ello que para complementar los ejercicios se necesita la música.

1. Música para aprender mejor:

- **Música barroca de súper aprendizaje:** al inicio de un aprendizaje, al comenzar el estudio, la clases el examen y quitarla
- **Música de aprendizaje activo al realizar actividades de aprendizaje como:** escribir, copiar, resumir, que tenga que ver con movimiento.
- **Música para revitalizar el cerebro:** al sentir que cometemos muchos errores, al tener gran fatiga mental, revitalizando nuestro cerebro seguiremos en alerta, aprendiendo con nueva energía.

2. Mozart para aprender mejor.

- **La primera parte es:** música para estimular tu inteligencia y aprendizaje úsala por 10 minutos antes de estudiar a volumen suave, así tu cerebro logrará un estímulo adecuado para comenzar aprender, producirá ondas cerebrales armoniosas que te permita un mejor capacitación y asimilación de lo que aprendes.
- **La segunda parte:** es música para estimular tu creatividad e imaginación úsala cuando realice actividades creativas como: dibujar, tomar notas, escribir una composición, jugar, hacer una síntesis, preparar una presentación en clases o algún proyecto

3. Música barroca para aprender mejor

La selección de música barroca logra:

- Estados y condiciones propicias para que se de el aprendizaje
- la música de 60 tiempo sincroniza los latidos de corazón con las ondas cerebrales y provoca un estado tranquilo y de alerta
- Provoca una mejor disposición para aprender sobretodo si se combina con música barroca de 80 tiempos.
- Baja la agresividad restableciendo una excelente y armónica vibración cerebral poner al inicio de las clases, al comenzar una actividad, un examen de una actividad que requiere toda nuestra atención para aprender.

4. Naturaleza musical para aprender mejor

Todos los sonidos naturales como: los riachuelos, el mar, el bosque, la lluvia, el deshielo, los trinos de aves, el atardecer y amanecer.

Hace que nuestro cerebro produzca vibraciones tan armónicas que forman las condiciones para disfrutar naturalmente cada aprendizaje.

En el niño, esta visión de las cosas se va transformándose a medida de su pensamiento va adaptándose a la realidad. Un niño de cuatro a cinco años, puede afirmar que la puerta es mala, porque le ha hecho daño. Entre los siete y ocho años, solo atribuirá vida propia aquellas cosas que se mueven, como los astros, el río, el ascensor. Entre los once y doce años, coincidiendo con el definitivo del último residuo del egocentrismo, desaparecerá del pensamiento infantil.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1 Tablas

Las tablas que más adelante se presentarán, son una forma de expresar los resultados obtenidos de cada ítem encontrados en cada unas de las pruebas que se aplicaron en el Jardín Jesús Reyes Heróles, Tanto en el grupo de tercer grado grupo "C", que fue el grupo experimental y el grupo de tercer grado grupo "A", que fue el grupo control, y así como el cuestionario que se le aplicó al docente.

3.1.1 Grupo experimental.

Tema: Higiene y salud

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Ana Lidia	9	9.0
2.- José Antonio	9	9.0
3.- Carlos	10	10.0
4.- David	9	9.0
5.- Diana	9	9.0
6.- Jamilet	10	10.0
7.- Jennifer	9	9.0
8.- José Carlos	9	9.0
9.- Juan	10	10.0
10.- Maria Fernanda	10	10.0

Tema: Los animales

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Ana Lidia	5	10.0
2.- José Antonio	5	10.0
3.- Carlos	5	10.0
4.- David	5	10.0
5.- Diana	5	10.0
6.- Jamilet	5	10.0
7.- Jennifer	5	10.0
8.- José Carlos	5	10.0
9.- Juan	5	10.0
10.- Maria Fernanda	5	10.0

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Ana Lidia	10	10.0
2.- José Antonio	10	10.0
3.- Carlos	8	8.0
4.- David	10	10.0
5.- Diana	10	10.0
6.- Jamilet	10	10.0
7.- Jennifer	8	8.0
8.- José Carlos	10	10.0
9.- Juan	10	10.0
10.- Maria Fernanda	10	10.0

Tema: Las frutas

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Ana Lidia	10	10.0
2.- José Antonio	10	10.0
3.- Carlos	10	10.0
4.- David	10	10.0
5.- Diana	10	10.0
6.- Jamilet	8	8.0
7.- Jennifer	10	10.0
8.- José Carlos	10	10.0
9.- Juan	10	10.0
10.- Maria Fernanda	10	10.0

3.1.2 Grupo Control

Tema: Higiene y Salud

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Alejandra	9	9.0
2.- Christopher	6	6.0
3.- Iris	3	3.0
4.- Jorge Alfredo	9	9.0
5.- José	3	3.0
6.- Joel	7	7.0
7.- Karen Alondra	6	6.0
8.- Mayra Daniela	9	9.0
9.- Oscar	8	8.0
10.- Vanny Alejandra	9	9.0

Tema: Los animales

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Alejandra	10	10.0
2.- Christopher	10	10.0
3.- Iris	10	10.0
4.- Jorge Alfredo	10	10.0
5.- José	8	8.0
6.- Joel	8	8.0
7.- Karen Alondra	8	8.0
8.- Mayra Daniela	8	8.0
9.- Oscar	8	8.0
10.- Vanny Alejandra	8	8.0

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Alejandra	10	10
2.- Christopher	4	8.0
3.- Iris	10	10.0
4.- Jorge Alfredo	10	10.0
5.- José	4	8.0
6.- Joel	10	10.0
7.- Karen Alondra	10	10.0
8.- Mayra Daniela	4	8.0
9.- Oscar	2	4.0
10.- Vanny Alejandra	4	8.0

Tema: las frutas

Nombre del alumno	Acierto	Calificación
1.- Alejandra	10	10.0
2.- Christopher	9	9.0
3.- Iris	10	10.0
4.- Jorge Alfredo	9	9.0
5.- José	6	6.0
6.- Joel	8	8.0
7.- Karen Alondra	10	10.0
8.- Mayra Daniela	9	9.0
9.- Oscar	4	4.0
10.- Vanny Alejandra	8	8.0

3.1.3 Cuestionario de las maestras

1.- ¿Es correcto que se apliquen juegos didácticos a los niños para su aprendizaje?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

2.- ¿Los niños pueden presentar algún problema, para la apreciación de los juegos didácticos para su aprendizaje significativo?

Docente	Respuesta
3	Si
4	No

3.- ¿Existen otras técnicas para enseñar?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

4.- ¿Les gusta a los niños participar en las actividades?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

5.- ¿ Ha visto que los jardines de niños cuenten con un área de juego?

Docente	Respuesta
6	Si
1	No

6.- ¿Es necesario que se incrementen actividades en el nivel preescolar?

Docente	Respuesta
6	Si
1	No

7.- ¿Es importante la educación preescolar?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

8.- ¿Cree que los juegos didácticos que se realizan en el jardín de niños favorece o agiliza la labor docente?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

9.- ¿Los padres son importantes para la educación de sus hijos?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

10.- ¿considera que estudiar preescolar cuesta mucho dinero?

Docente	Respuesta
0	Si
7	No

11.- ¿Sabe si los métodos de enseñanza son aplicados correctamente?

Docente	Respuesta
6	Si
1	No

12.-¿Se debe estimular a los niños para su enseñanza?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

13.-¿Utilizan ustedes en el jardín de niños material didáctico?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

14.- ¿Piensan que los educadores deben participar con los niños en los juegos didácticos?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

15.- ¿Debe existir personal capacitado en un jardín de niños?

Docente	Respuesta
7	Si
0	No

16.- ¿Qué características considera adecuada para que un niño ingrese a una institución preescolar?

Docente	Respuesta
7	La edad adecuada
0	Que hable y camine
0	Que avise oportunamente para sus necesidades

17.- ¿Qué importancia tiene la actividad que desarrolla el docente dentro del jardín de niños?

Docente	Respuesta
2	Es la persona que hace que el niño se desenvuelva
4	Es el orientador y el guía para que los niños realicen sus actividades
1	Ayuda a que los niños se formen

18.- ¿Cree necesario que el niño aprenda a leer y a escribir en este nivel?

Docente	Respuesta
0	Si
7	No

19.- ¿Diga porque es importante los juegos didácticos en el jardín de niños?

Docente	Respuesta
3	Por que con vive y se socializa
2	Desarrolla sus habilidades
2	A través del juego el niño aprende

3.2 GRÁFICAS

3.2.1 Grupo experimental

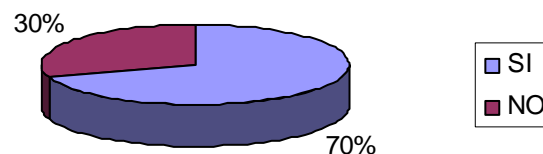
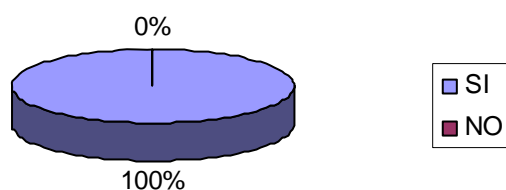
Primera prueba

“Higiene y Salud”

3.2.2 Grupo control

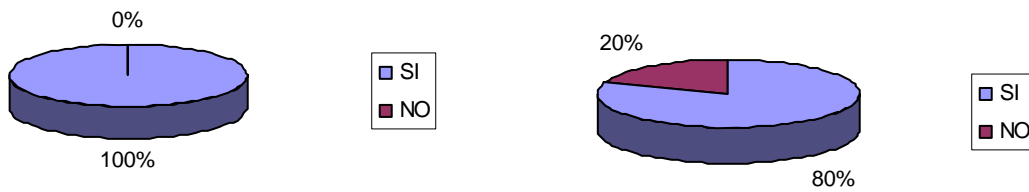
Primera prueba

1.- ¿Los niños se deben de bañar?



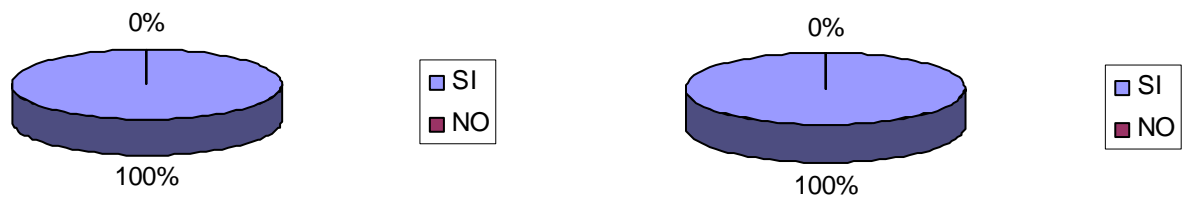
En el primer grupo podemos observar en la gráfica que todos los alumnos contestaron correctamente el porcentaje de la grafica fue de un 100%. En el grupo control podemos observar en las graficas que no todos los niños contestaron correctamente ya que el 70% contesto de manera correcta y el 30 % contesto de la manera incorrecta. Con estos resultados se puede decir que el grupo experimental se dio el aprendizaje significativo y en el grupo control no se dio el aprendizaje significativo, y esto se dio a través del juego didáctico.

2.- ¿Los dientes se deben cepillar 3 veces al día?



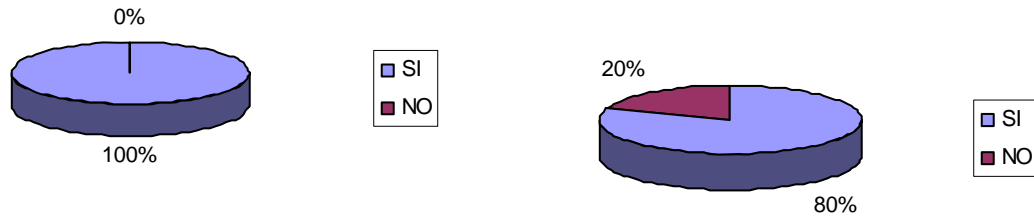
En el grupo experimental todos contestaron de manera correcta y el resultado fue de un 100%. En el grupo control, el 80% contestaron de la manera correcta y el 20% de los niños contestaron de la manera incorrecta. En esta segunda pregunta se puede ver que por medio de las graficas el grupo experimental se contesto de una manera correcta, en cambio en la grafica del grupo control se contesto de manera incorrecta. En esta comparación de ambas graficas da como resultado que en el grupo experimental cedió el aprendizaje significativo en los niños y en el grupo control no.

3.- ¿Se deben de lavar las manos cada vez que coman?



En ambas gráficas se puede observar que los niños tanto del grupo experimental, como el grupo control. Contestaron de manera correcta dando un porcentaje de ambas graficas un 100%.

4.- ¿Se debe de lavar las frutas antes de comerlas?



En la gráfica del grupo experimental se puede observar que todos los niños contestaron de manera correcta y dio como resultado un 100%. En grupo control se puede observar en la grafica que contestaron un 80% los niños de manera correcta y el 20% contestaron de una manera incorrecta. Como resultado de la comparación de ambas graficas se puede decir que el grupo experimental adquirió el aprendizaje significativo y en el grupo control no.

5.- ¿Se debe de comer con las manos sucias?



En la gráfica se puede observar que tanto el grupo experimental, como el grupo control, no se contesto de manera correcta. Ya que en el grupo experimental el 70% de los niños contesto de manera correcta y el 30% contesto de manera incorrecta. En el grupo control el 80% contesto de manera correcta y el 20% contesto de manera incorrecta.

6.- ¿Los niños se deben de peinar?



La gráfica del grupo experimental todos los niños contestaron de manera correcta dando un porcentaje del 100%, en el grupo control en la grafica se pudo observar el 80% de los niños contestaron de una manera correcta, y el 20% contesto de manera incorrecta. En la comparación de las dos gráficas se pudo observar que los resultados arrojados de la gráfica experimental los niños adquirieron el aprendizaje significativo. Y el grupo control no todos adquirieron el aprendizaje significativo.

7.- ¿Se necesita agua Y jabón para bañarse?



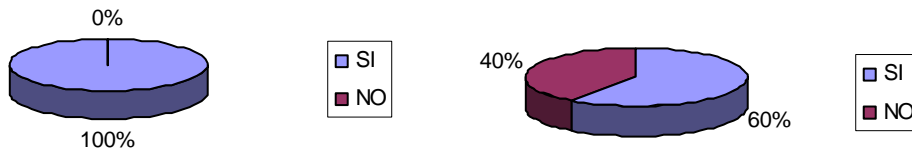
En ambas gráficas se puede observar que el grupo experimental contesto de manera correcta dando un porcentaje de 100% y en el grupo control se contesto de manera incorrecta donde el 80% contesto de manera correcta y el 20% contesto de una manera incorrecta, donde el grupo experimental adquirió el aprendizaje significativo.

8.- ¿Se debe de limpiar los zapatos?



El grupo experimental contestaron todos correctamente el porcentaje fue de un 100%. El grupo control el 80% contestaron de una manera correcta, y el 20% contesto de una manera incorrecta. En las gráficas se puede observar que el grupo experimental si adquirió el aprendizaje significativo y en el grupo control no todos obtuvieron el aprendizaje significativo.

9.- ¿Se debe de lavar la ropa?



Los niños del grupo experimental contestaron todos de una manera correcta, dando como resultado en la gráfica un 100%. En el grupo control fue mucha la diferencia de los resultados obtenido. Ya que el 60% contesto de una manera correcta y el 40% contesto de una manera incorrecta. En el grupo experimental si se logro el aprendizaje significativo, en cambio en el grupo control no todos adquirieron el aprendizaje significativo.

10.- ¿Te lavas los dientes antes de dormir?



Los niños del grupo experimental contestaron de una manera correcta dando un resultado de 100%. En cambio en el grupo control fue mucha la diferencia obtenida en comparación del grupo experimental el cual el 50%, contesto de una manera correcta y el otro 50% contesto de una manera incorrecta. Dando como resultado en comparación de ambas gráficas el grupo experimental obtuvo el aprendizaje significativo y el grupo control no todos lo obtuvieron.

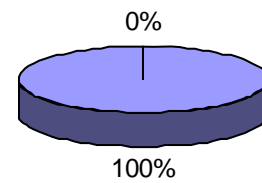
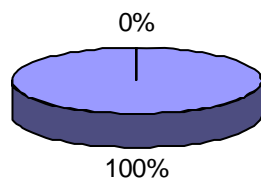
SEGUNDA PRUEBA “Los animales”

Primer examen

Grupo experimental

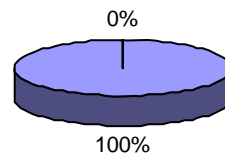
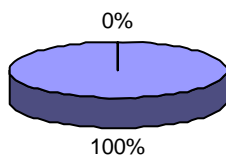
Grupo control

1. Pavo-pavo



En esta segunda prueba se hablo de” los Animales”, donde los niños tenían que relacionar con una línea el par del animal. En la primera pregunta el niño tenia que relacionar el pavo – pavo. Los resultados obtenidos de ambas gráficas fue excelente tanto del grupo experimental, como del grupo control fue el resultado de un 100%.

2.- Oso – oso



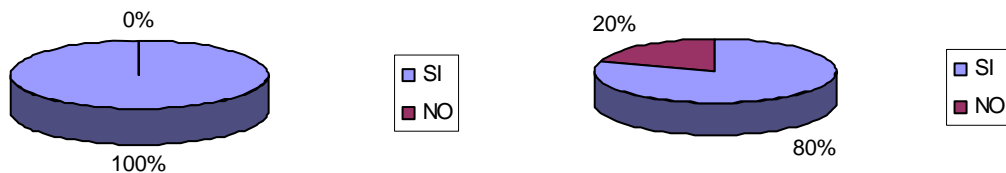
En esta segunda pregunta el niño tenia que relacionar el oso-osos. Los resultados obtenidos de ambas gráficas fue correctamente, tanto del grupo experimental, como el grupo control ambas gráficas arrojaron un porcentaje de 100%.

3.- Gato – gato



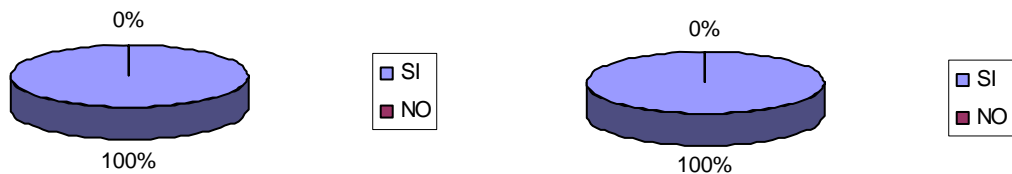
En esta tercera pregunta el niño tenía que relacionar el gato-gato. Ambas gráficas obtuvieron excelentes resultados, tanto el grupo experimental, como el grupo control el resultado obtenido de ambas graficas fue de un 100%.

4.- perro – gallo



En esta cuarta pregunta el niño tenía que relacionar perro-gallo. En la cual no tenían par ni uno de los dos animales. En el grupo experimental el resultado fue de un 100%, ya que todos los alumnos no contestaron esa pregunta por que no tenía el otro par. En cambio en el grupo control el 80% de los niños contesto correctamente y el 20% contesto de manera incorrecta. En esta comparación de ambas gráficas podemos observar que el grupo experimental si adquirió el aprendizaje significativo y el grupo control no.

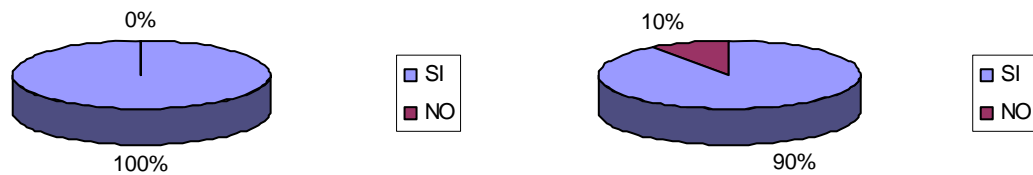
5.- Conejo – conejo



En esta quinta pregunta el niño tenía que relacionar conejo- conejo. En ambas gráficas se puede observar que los datos arrojados de ambas gráficas fueron excelente contestaron de una manera correcta obteniendo un porcentaje del 100%

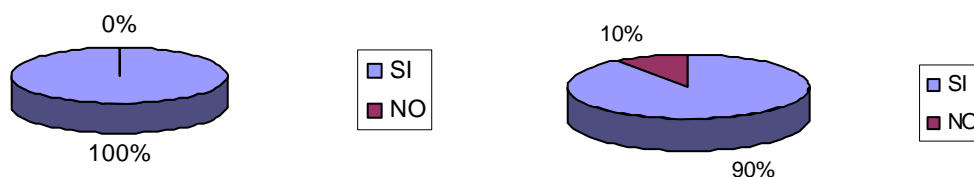
Segundo examen

1.- Pavo



En este segundo examen consistía en que el alumno pegara los recortes de los animales que se vio en clases, en el cual se le dio una diversidad de recortes de animales. En esta primera pregunta el niño pego el recorte del pavo. En la gráfica se puede observar que en el grupo experimental todos los niños pegaron de una manera correcta y dando como un porcentaje del 100%. En el grupo control se puede observar que no todos los niños pegaron de manera correcta el 90% si pego el recorte de manera correcta y el 10% pego de una manera incorrecta.

2.- Conejo



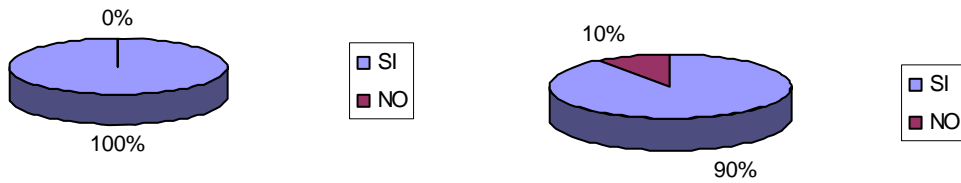
En esta segunda pregunta se tenía que pegar el recorte del conejo. En el cual el grupo experimental se puede observar que pego de una manera correcta dando en la grafica con un porcentaje del 100%. En cambio el grupo control se puede observar en la grafica que el 90% de los niños pegaron correctamente, y el 10% pego de una manera incorrecta.

3.-Gallo



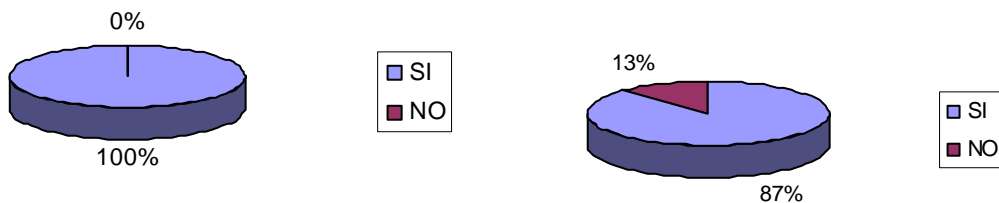
En esta tercera pregunta se tenía que pegar el recorte del gallo. En ambas graficas se puede observar que el grupo experimental su porcentaje fue de un 100%, ya que todos los niños pegaron de manera correcta. En el grupo control en la grafica se pudo observar que los resultados arrojados fue de un 90% los niños que pegaron correctamente su recorte, y el 10%, los niños pegaron de una forma incorrecta.

4.-Gato



En esta cuarta pregunta el niño tenía que pegar el recorte del gato. En el cual podemos observar en ambas gráficas que el grupo control pegó de manera correcta, obteniendo en la gráfica un 100%. En el grupo control se puede observar en la gráfica que no todos los niños pegaron adecuadamente su recorte, el 90% los niños pegaron de manera correcta y el 10% pegó de manera incorrecta.

5.-Perro

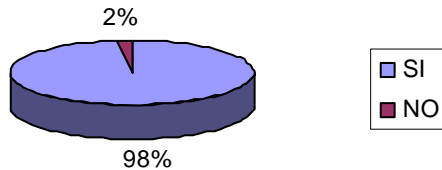


En esta quinta pregunta el niño tenía que pegar el recorte del perro. En ambas gráficas se puede observar que el grupo experimental pegó de manera correcta. Obteniendo un porcentaje del 100%. En el grupo experimental se puede observar en la gráfica que no todos los niños pegaron de una manera correcta sus recortes en el cual el 87% de los niños pegaron de manera correcta y el 13% no contestaron de manera correcta.

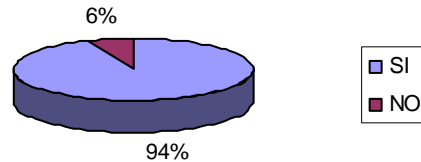
TERCER PRUEBA

Encierra en un círculo las frutas que se vio en clases

Grupo experimental



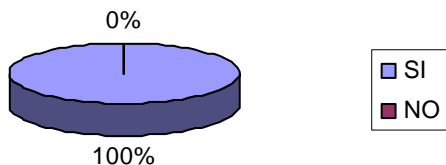
Grupo control



En esta tercera prueba se tenía que encerrar en un círculo las frutas que se vieron en clases. En ambas gráficas se puede observar que en el grupo experimental los niños contestaron de una manera correcta, donde el 98% de los niños contesto correctamente y el 2% contesto de manera incorrecta. En el grupo control se puede observar en la gráfica que el 94% contesto de manera correcta y el 6% contesto de manera incorrecta.

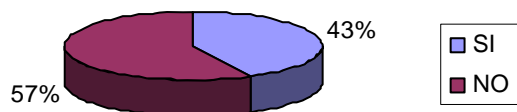
3.2.3 CUESTIONARIO DE LAS MAESTRAS

1.- ¿Es correcto que se apliquen juegos didácticos a los niños para su aprendizaje?



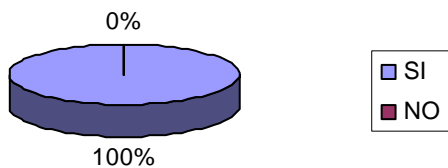
Si es correcto que se apliquen juegos didácticos a los niños para su aprendizaje, donde se obtuvo un 100% que si por que a través del juego van adquiriendo conocimientos y tienen un aprendizaje.

2.- ¿Los niños pueden presentar algún problema, para la apreciación de los juegos didácticos para su aprendizaje significativo?



En la otra pregunta que se le hizo a las maestras fue, si los niños pueden presentar algún problema, para la apreciación de los juegos didácticos para su aprendizaje significativo. Donde la maestras el 43% dijo que si por que no todos los niños captan de la misma manera que sus de más compañeros. Y el 57 dijo que no.

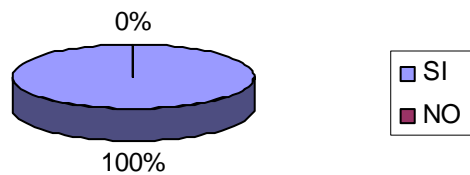
3.- ¿Existen otras técnicas para enseñar?



También se le pregunto si existen otras técnicas para la enseñanza en el nivel preescolar y los datos arrojados que se obtuvieron fue un 100% que si existen otras técnicas para enseñar a los niños, aun que dijeron, que no es de mucha facilidad llegara aplicarlas con los niños de preescolar, por que no todos los niños han

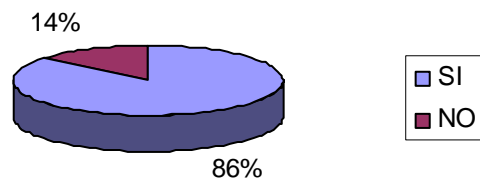
alcanzado la madurez para entenderlas, pero que si logran aprender a través de esta técnicas.

4.- ¿Les gusta a los niños participar en las actividades?



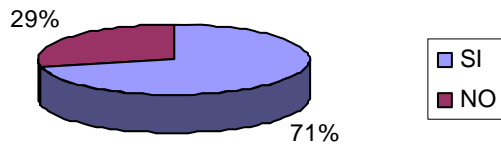
Se les pregunto a las docentes si los niños le gustan participar en las actividades. El resultado de esta pregunta fue de un 100% que si todos los niños participan en las actividades que ellas realizan dentro del jardín.

5.- ¿Ha visto que los jardines de niños cuenten con un área de juego?



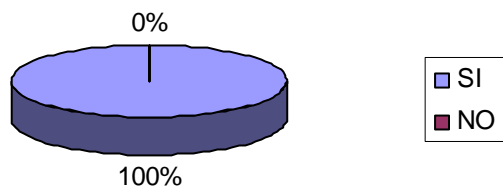
Se les pregunto también si los jardines de niños cuentan con un área de juego. El 86% dijo que si los jardines cuentan con un área del juego y el 14% dijo que no siempre cuenta con un área de juego.

6.- ¿Es necesario que se incrementen actividades en el nivel preescolar?



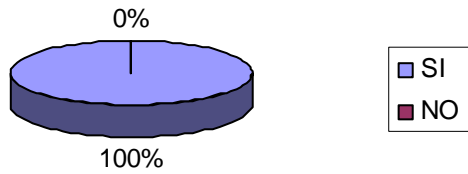
La otra pregunta que se le hizo a la educadora fue que si es necesario que se incrementen actividades en el nivel preescolar. El 71% dijo que si, por que a través de la actividad el niño se ira desarrollando su capacidad motriz y su aprendizaje. Y el 29 dijo que no es necesario que se incrementen actividades ya que el niño no esta maduro.

7.- ¿Es importante la educación preescolar?



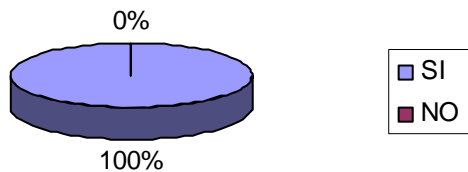
También se le pregunto si es importante la educación preescolar. Se obtuvo un porcentaje del 100% que si es correcto, por que en el nivel preescolar desarrollan su personalidad y aprende lo que es la socialización.

8.- ¿Cree que los juegos didácticos que se realiza en el jardín de niños favorece o agiliza la labor docente?



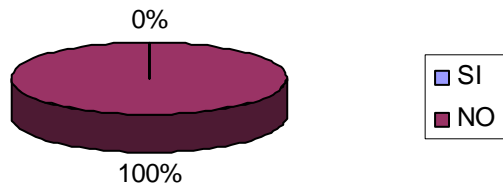
Se les pregunto que si el juego didáctico que se realiza en el jardín de niños favorece o agiliza la labor docente fue un 100% que si y que es un instrumento para el docente para agilizar su actividad del programa educativo.

9.- ¿Los padres son importantes para la educación de sus hijos?



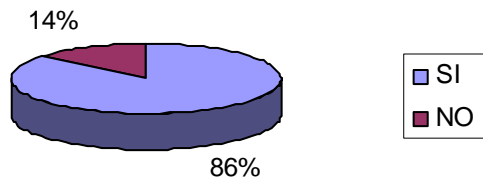
Se les pregunto también que si los padres son importantes para la educación de sus hijos. El 100% fue que si ya que el padre se debe de involucrar en la educación de sus hijos y es de gran ayuda para el docente.

10.- ¿Considera que estudiar preescolar cuesta mucho dinero?



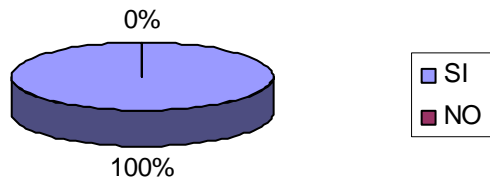
También se le considero que estudiar cuesta mucho dinero. Fue el 100% que no que la educación preescolar no cuesta mucho dinero.

11.- ¿Sabe si los métodos de enseñanza son aplicados correctamente?



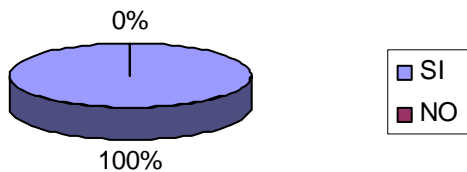
Se les pregunto también a las docentes que si los métodos de enseñanza son aplicados correctamente. Se pudo observar que no son aplicados correctamente los métodos de enseñanza.

12.- ¿Se debe estimular a los niños para su enseñanza?



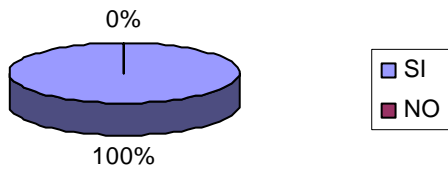
Se les pregunto si los niños se les deben de estimular para su enseñanza. Fue un 100% que si ya que a través de la estimulación el niño logra aprender mejor.

13.- ¿Utilizan ustedes en el jardín de niños material didáctico?



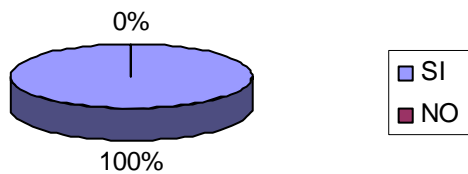
También se les pregunto si se utiliza material didáctico en el jardín de niños. Fue de un 100% que si ya que a través del material didáctico es un apoyo tanto para ellas como para los niños y el niño se estimula en el momento que realiza su actividad, con el material didáctico.

14.- ¿Piensa que los educadores deben participar con los niños en los juegos didácticos?



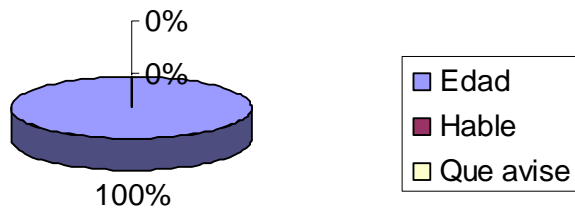
Se les hizo una pregunta muy importante en la cual es que si ellas participan en los juegos didácticos. En la grafica se pudo observar que si todas participan, ya que los niños se motivan al realizar las actividades y siguen las instrucciones que las docentes realizan.

15.- ¿Debe existir personal capacitado en un jardín de niños?



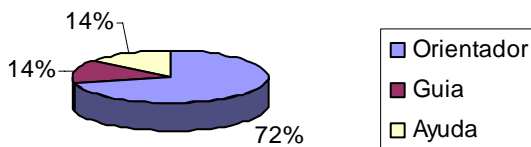
Se les pregunto también, si dentro de un jardín de niños debe haber docentes capacitadas. En la grafica se puede observar que si es necesario que exista dentro del jardín de niños docentes capacitadas para realizar la labor de docente.

16.- ¿Que características considera adecuada para que un niño ingrese a una institución preescolar?



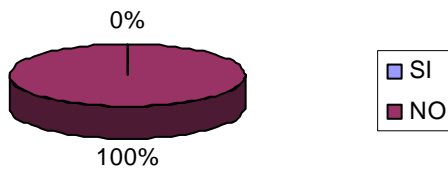
En esta pregunta se presento una variedad de características para que un niño pueda ingresar en la edad preescolar. En la cual la docentes contestaron que el niño debe de tener la edad adecuada, para poder ingresar en este nivel de preescolar.

17.- ¿Que importancia tiene la actividad que desarrolla el docente dentro del jardín de niños?



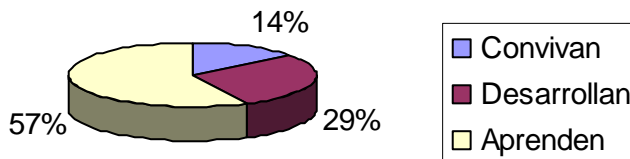
También se le pregunto a la docente que importancia tiene el docente dentro del jardín de niños. En la cual contestaron una variedad de preguntas en la cual esta: es la guía y orientadora para toda actividad, la persona que trasmite los conocimientos al niño, es la luz que guía al niño.

18.- ¿Cree necesario que el niño aprenda a leer y a escribir en este nivel?



También se le pregunto si es correcto que el niño aprenda a leer y a escribir en el nivel preescolar. Se logro mostrar a través de la grafica que no es necesario que el niño aprenda en este nivel ya que todo llega a su debido tiempo y lo que importa en el nivel preescolar es que realice bien sus actividades a través del juego, por que de esa manera el niño aprende.

19.- ¿Diga porque es importante los juegos didácticos en el jardín de niños?



Como última pregunta fue si es importante los juegos didácticos en el jardín de niño. El resultado de la grafica fue de 100% que si por que a través del juego el niño se socializa y adquiere conocimiento y aprende.

3.3 INTERPRETACIÓN DE LAS GRAFICAS

3.3.1 Grupo experimental

3.3.2 Grupo control

Los fines de la educación preescolar es contribuir a un desarrollo global y armonioso con la personalidad infantil en todos sus ámbitos, apoya a la familia en la formación del niño y en la preparación para la vida social. Los programas tienden a reforzar lo emotivo, expresivo, psicomotor, y dentro de lo cognitivo, juega un papel central en la comunicación y el lenguaje del niño. La metodología se inclina a basarse en el juego y en las actividades de los niños.

Es por eso que des pues de haber echo esta investigación de campo, se puede decir, que los datos arrojados por cada una de las graficas, muestran claramente que aplicar juegos didácticos con niños de preescolar ayuda a obtener un mejor aprendizaje significativo en los niños, es una técnica de enseñanza para agilizar la labor docente. Ya que las graficas obtenidas de los resultados del grupo experimental muestran que se alcanzo los objetivos planteados.

Después de haber echo esta investigación dentro de un grupo de un salón de clases, los datos arrojados por cada una de las graficas indican de manera clara, que en el desarrollo de cada tema con su respectivo método y técnicas de enseñanza a través del juego didáctico, se logro el aprendizaje significativo en los niños.

Para ser más comprensible sobre los resultados de la investigación se hizo una observación con el grupo experimental y el grupo control sobre cada uno de los temas que se vio durante las clases.

En la prueba para evaluar el aprendizaje significativo en ambos grupos sobre el tema “Higiene y salud”, las graficas indican, que el aprendizaje significativo en los niños del grupo experimental, fue superior a los resultados que obtuvieron con los niños de grupo control, con estos resultados se puede decir que el aprendizaje significativo cedió a través del método de la lectura de partes progresivas y la técnica de juegos didácticos. Fue determinante para hacer tan marcada la diferencia de cada grupo.

Esto tomando en cuenta, que el grupo experimental tuvo un promedio total de 9.4, mientras que el grupo control alcanzo un promedio grupal de 6.9.

El segundo tema a evaluar fue “los animales”. En esta segunda prueba se puede notar en las graficas y en el cuadro de calificación, que hubo una mejoría en los resultados de ambos grupos, pero no hace de lado el echo que el grupo experimental obtuvo una mejor calificación, que el grupo control, este echo indica que la técnica y el método, que se utilizo en el grupo experimental le fue de gran ayuda, en comparación con el método que se aplico en el grupo control.

En el grupo experimental los datos obtenidos fueron los siguientes: el promedio grupal fue de 10.0, mientras que el grupo control el resultado del grupo es de 8.0. y en el segundo examen del resultado del grupo experimental fue, 9.6 y del grupo control los resultado del grupo es, 8.6.

En los datos arrojados del cuadro de calificación y de las graficas del ultimo tema se puede observar que el haber trabajado con el apoyo de la técnica y el juego didáctico fue determinante para que obtuviera excelentes resultados en la prueba que se aplico, esto , en comparación con el grupo control.

En el grupo experimental el 100 %, de los alumnos aprobó, dando así un promedio grupal de un total: de 9.7, mientras que en el grupo control su promedio total del grupo fue: de 7.9.

En conclusión se puede decir que durante el desarrollo de los tres temas que se vio durante las clases de ambos grupos, los resultados arrojados en las 3 pruebas dan a conocer que el juego didáctico es de gran ayuda para agilizar la labor docente para la enseñanza de los niños y da como resultado el aprendizaje significativo en los niños de edad preescolar.

Hay que mencionar también que el método y la técnica, que se aplico a los niños fue muy determinante para la obtención de mejores resultados, sin embargo, hay que

mencionar también que la técnica del juego didáctico ayudo mas al grupo experimental. Esto no significa que el método de la lectura de partes progresivas, no ayude, si no por lo contrario dan a conocer que de acuerdo a las edades y habilidades de los niños, la técnica más adecuada para estimular el aprendizaje significativo es el juego didáctico, ya que con esta técnica los niños mostraron más interés y participaron.

Por que a través del juego se refuerza los conocimientos que el niño tiene y ayuda complementar las actividades que se planean durante una mañana de trabajo y todo el ciclo escolar, además mediante el juego el niño de preescolar aprende mas, despierta su imaginación y creatividad, retroalimentando el aprendizaje significativo. También ayuda a mantener al niño en contacto directo y tangible con los contenidos de aspecto cognoscitivo, siendo un momento de recreación y de socialización con otros niños.

Para finalizar hay que mencionar que la técnica de los juegos didácticos, es la mas adecuadas para lograr el aprendizaje significativo en los niños, que se encuentran cursando el nivel preescolar entre la edad de 5 a 6 años de edad, esto de acuerdo a los datos obtenidos de la investigación

3.3.3 Cuestionario

El cuestionario se le aplico a las docentes del Jardín de niños Jesús Reyes Heróles. El día 8 de marzo del 2006. El cuestionario constaba con un total de 19 preguntas en el cual estaba relacionada con el juego didáctico y a través de este cuestionario podemos observar que el juego es de mucha importancia en la educación preescolar.

Por que a través del juego el niño se desarrolla, adquiere experiencias, se socializa con sus demás compañeros, explora su medio y a través del juego el niño aprende.

También se puede percibir que el juego didáctico agiliza la labor docente ya que las maestras lo consideran un instrumento mediador para desarrollar su programa educativo.

A través de este cuestionario nos damos cuenta de que es de mucha importancia que los padres participen para la formación de sus hijos y es de gran ayuda para el docente.

También nos podemos dar cuenta que al niño se le debe estimular constantemente en sus diversas actividades, por que a través de la estimulación el niño puede lograr aprender.

A través de este cuestionario podemos dar como conclusión de que si es de importancia los juegos didácticos en la preescolar en la edad de 5 a 6 años de edad ya que el niño se involucra en los juegos didácticos y no lo ve como una enseñanza si no mas bien como una diversión, donde a la vez aprende y adquiere conocimiento.

3.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Esta investigación se realizó con la finalidad de comprobar la importancia del juego didáctico en la educación preescolar y para ello se tubo que realizar la investigación, en el jardín de niños Jesús Reyes Heróles con los niños de 3er grado grupo "A y C", el cual se trabajo con 10 niñas y 10 niños, de ambos grupos, donde se les dio los temas ya mencionados y después se le aplicaron las pruebas.

También para la realización de esta investigación se tubo que aplicar un cuestionario a las maestras de este jardín, de igual manera se hizo una observación en la hora de clases para comprobar si se realizan juegos didácticos dentro de la institución.

En definitiva se puede decir que los juegos didácticos, ayudan alcanzar el aprendizaje significativo en los niños en la etapa preescolar. Ya que a través del juego didáctico el niño estimula, se motiva y aprende. Pero los juegos didácticos deben de estar adecuados a la edad e intereses de los niños.

Es por eso que esta investigación da sugerencias para que se apliquen juegos didácticos en los niños de preescolar y favorezca la educación, así como la motivación de los niños y docentes, para hacer esta idea una realidad. Ya que hay que recordar que la educación es una responsabilidad muy grande, y en manos del maestro esta motivar a los niños para un mejor educación y aprendizaje significativo. Por eso para que el aprendizaje sea significativo se debe implementar juegos didácticos con los cuales el niño se siente motivado.

El haber trabajado con el juego didáctico propicio el aprendizaje significativo y a la vez una mayor motivación de los niños para adquirir aprendizaje significativo. Ya que depende de mucho la forma que se aplique los juegos didácticos y el ambiente que se crea dentro del salón de clases.

En esta investigación aplicar diferentes tipos de juegos didácticos, hasta lograr el aprendizaje significativo en los niños y esto se dio a través del apoyo de los

juegos didácticos de este modo se logra mantener la atención e interés del niño.

Una de las recomendaciones para que el juego didáctico sea más eficiente es necesario saber como aplicarlos y tener en cuenta la edad, la duración, espacio, material, número de participantes, etc. Es por eso que se recomienda adecuarse a las posibilidades y necesidades del niño, ya que no todos poseen las mismas capacidades y habilidades, es por eso que se hace referencia al uso del juego didáctico.

La última recomendación que se hace es que cuando se este aplicando los juegos didácticos, es necesario que se presente mucha atención y tratar de evitar interferencias y distracciones ya que no se puede dar el aprendizaje significativo. También se le recomienda a los docentes que es estimule al niño en horas de clases para que este se motive y participe.

Hay que recalcar, que si no se trabaja con algún juego didáctico, no se puede aspirar a un aprendizaje significativo en los niños, ya que muchas veces se cree que con un simple juego el niño puede obtener un aprendizaje significativo. Existen niños que poseen aprendizaje significativo extraordinario, no es que haya nacido con ello, más bien es que ha desarrollado su aprendizaje significativo a través de estimulación por medio del juego y sus juguetes.

Una de las cosas para poseer un aprendizaje significativo extraordinario, no es el simple hecho de jugar por jugar, si no más bien jugar por aprender y el mayor tiempo que el niño juegue sea para aprender.

La mayoría de la gente cree que cuando el niño juega pierde tiempo y no aprende y esto es algo erróneo, porque a través del juego el niño aprende y contribuye a un buen desarrollo psicomotor.

En este trabajo se ve claramente, que la utilización del juego didáctico ayuda a obtener el aprendizaje significativo en el niño. Ya que después de haber

trabajado con el grupo experimental se puede observar que hubo un mayor rendimiento en comparación con el grupo control, el cual fue el grupo que no se utiliza el juego didáctico.

De este modo es como queda comprobado y aceptado la hipótesis que el inicio de este trabajo se elaboró. Como conclusión se puede decir muy satisfactoriamente que ha sido aceptado y comprobado durante y después de la investigación.

La hipótesis fue comprobada después de observar los datos arrojados por cada una de las tablas y gráficas obtenidas de los resultados de la prueba aplicada a ambos grupos.

En el grupo experimental se alcanzaron los objetivos planteados al inicio de la investigación uno de los aspectos que fueron tomados en consideración para la aceptación de la hipótesis., fue el hecho de que la muestra del grupo experimental aprobó todas y cada una de las pruebas aplicadas.

Hay que aclarar que con los dos grupos se trabajó con los mismos temas los cuales fueron, "higiene y salud", "los animales", "las frutas". Pero solo con el grupo experimental se trabajó con el juego didáctico.

El primer tema que se abordó fue "higiene y salud", en el grupo experimental se desarrolló el tema con el apoyo de el método de partes progresivas, algo que se hizo con el grupo control, esto fue muy determinante para que el grupo experimental a la hora de evaluación tomara ventaja en el porcentaje de aciertos. Cada grupo estaba compuesto por un total de 10 niños, 5 de niñas, 5 de niños. Todos los niños de ambos grupos, pero la diferencia fue de que en el grupo experimental todos obtuvieron buenas calificaciones y en el grupo control todos tuvieron calificaciones muy bajas.

En el segundo tema fue "los animales", en el grupo experimental se apoyó de explicación del tema y se preguntó y se reforzó con el juego. Mientras que en el grupo control nada más se le explicó. Al igual que el primer tema fue

determinate el echo de trabajar con este método ya que el grupo experimental todos pasaron con buena calificación y el grupo control salio un poco bajo de calificación.

El tercer y último tema fu el de “las frutas”, en este tema nada mas se le menciono y se le explico y se reforzó con el juego en el grupo experimental. Y en el grupo control nada mas se les explico el tema. Aquí al igual que en los temas anteriores, se aplico el juego al grupo experimental y al grupo control no. Del grupo experimental todos los niños obtuvieron buenas calificaciones y en el grupo control no todos sacaron buenas calificaciones.

El haber trabajado con los niños entre la edad de 5 a 6 años, en la etapa preescolar, fue de gran experiencia, por el echo de que trabajar con niños pequeños resulta muy difícil mantener su interés y atención, pero en este caso se logro, por el echo de haber trabajado con el método del juego didáctico, fue aun mas satisfactorio el haber logrado que los niños alcanzaran un mayor aprendizaje significativo a través del juego didáctico.

GUIA DE OBSERVACIÓN

TEMA: “LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR”

LUGAR DE OBSERVACIÓN: JARDÍN DE NIÑOS “Jesús Reyes Heróles”

FECHA DE OBSERVACIÓN: 6 de Marzo de 2006

ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	AVECES
1. Se aplican los juegos didácticos para el aprendizaje	X		
2. La maestra utiliza material didáctico para su enseñanza.	X		
3. Se utilizan canciones para enseñar			X
4. Se realizan algunas actividades para saber si el niño esta aprendiendo			X
5. El niño es sociable	X		
6. Es introvertido el niño			X
7. Es creativo el niño			X
8. Se le da la libertad para que ellos utilicen su imaginación	X		
9. Se les motiva para su enseñanza	X		
10. Hay alguna área de juego para que los niños se diviertan	X		
11. El niño participa en el juego	X		
12. La maestra en camina a todos los niños en equipo	X		
13. La maestra cuenta con los materiales necesarios para desempeñar su labor	X		

3.5.1 Interpretación de la guía de observaciones

Se realizo una observación, en el jardín de niños: Jesús Reyes Heroles, el día 6 de marzo del 2006, con la finalidad de observar la importancia de los juegos didácticos. En la cual se pudo observar:

1. Que las maestras si aplican juegos didácticos dentro de la institución, como técnica de enseñanza para facilitar el proceso de aprendizaje en los niños.
2. También se pudo observar, que si se utilizan materiales didácticos, como material de apoyo, para la enseñanza de los niños donde los niño, trabajan en armonía y trabajan en forma colectivo.
3. Se llevo a observar que a veces utilizan el canto, donde los niños aprenden, a través del juego simbólico, cantan y van haciendo los gestos y las mímicas de la canción. Un ejemplo es el canto de los números, en la cual van diciendo los números del 1 hasta el 10 y aprenden el contenido del canto lo que quiere proyectar.
4. Si se llegan a realizar algunas actividades para ver si el niño cataron el tema del que se hablo durante toda la semana.
5. El niño si es sociable ya que se pudo observar en el momento cuando se le aplico el juego didáctico, todos participaron en la actividad.
6. En esta etapa de preescolar si se pudo observar que el niño es introvertido, ya que con mucha facilidad el niño se distrae de sus actividades por cualquier cosa y busca su satisfacción en su mundo interior.
7. También se logro observar que el niño si es creativo, que si se preocupa en realizar lo que tenga en mente y a través de las manualidades que hace en hora de clases.
8. Si se le da la libertad necesaria para que ellos utilicen su imaginación, ya que a través de los que ellos se imaginan se proyectan y lo hacen a través del juego didáctico, aprenden y exploran el mundo que los rodea.
9. Si se les motiva al niño en que participe y realicé sus actividades para que logren obtener un mejor rendimiento y la maestras utiliza insectitos para lograr motivar al niño.

10. Si se pudo observar que hay una pequeña área de juego, donde los niños juegan todos los días y hay un salón de juego donde realizan sus diversas actividades los niños.
11. También se logro observar que todos los niños participan en el juego, ya que para el niño es algo placentero y no lo ven como algo difícil que no puedan realizar.
12. Se logro observar que la maestra si en camina a los niños, a trabajar en equipo y en forma colectiva, para que exista una relación de compañerismo y esto ayude mas adelante a que el niño no sea egocéntrico y sea compartido con sus cosas y que es muy necesario en esta etapa que los niños trabajen en equipos.
13. Si la maestra cuenta con el material necesaria para realizar ciertas actividades, y para que el niño trabaje dentro del salón de clases y le ayude coordinar y a estimular su aprendizaje.

Para finalizar se pudo observar que se obtuvieron resultados muy buenos, a través de la guía de observaciones donde la maestras si aplican juegos didácticos, que si utilizan materiales didácticos de acuerdo a la edad del niño, que al niño si se le estimula, que el niño si es sociable y esto seda a través del juego, que el niño si es creativo etc.

JEAN PIAGET
EPISTEMOLOGÍA GENÉTICA

```
graph TD; Root([JEAN PIAGET  
EPISTEMOLOGÍA GENÉTICA]) --> A[A);  
Root --> B[B);  
Root --> C[C);  
Root --> D[D);  
Root --> E[E);  
Root --> F[F);
```

A)

- a.1) Sensorio motriz
- a.2) Representativa y preoperatoria
- a.3) Operaciones concreta
- a.4) Proposiciones formales

B)

- b.1) Psicosocial
- b.2) Desarrollo espontáneo

C)

- c.1) Acción es constituida de todo conocimiento
- c.2) El esquema
- c.3) La asimilación
- c.4) Adaptación
- c.5) Acomodación
- c.6) Estructura

D)

- d.1) Análisis formalizante
- d.2) Análisis psicogenético
- d.3) Método histórico crítico

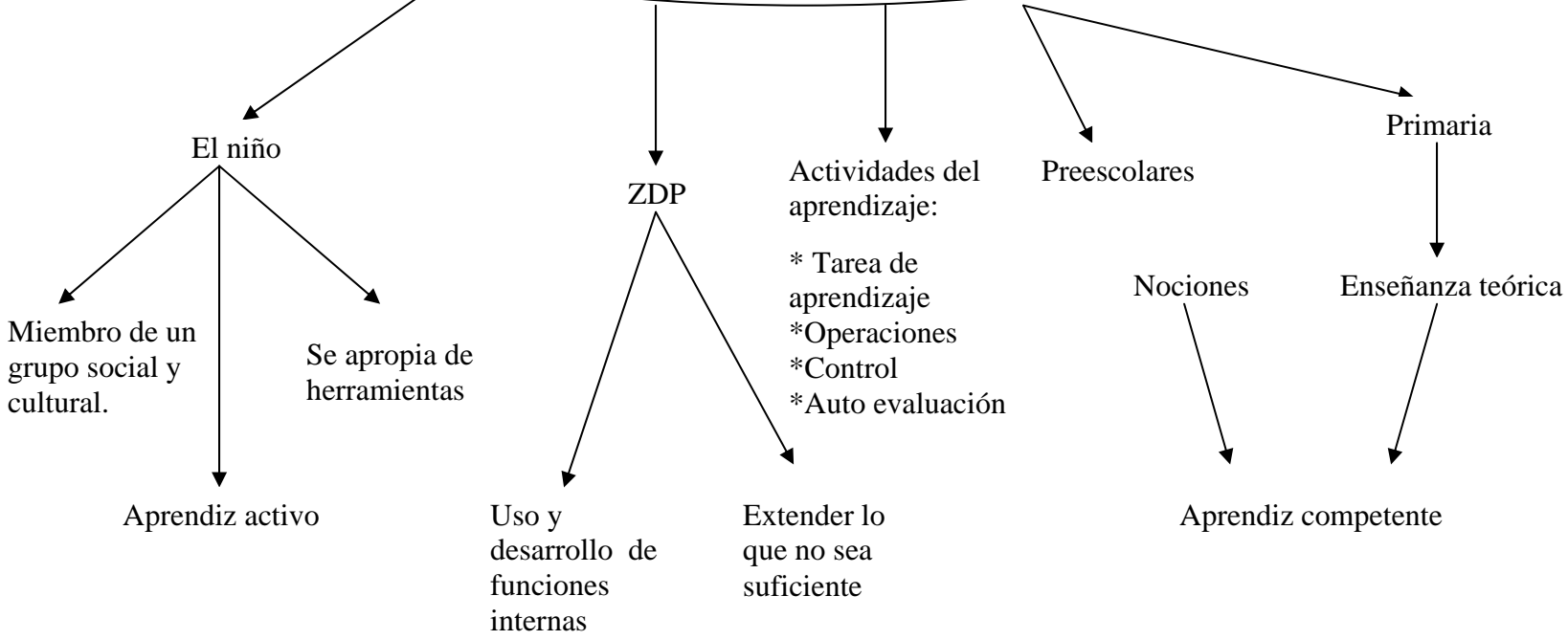
E)

- e.1) El rechazo de experiencias y deducción
- e.2) Objetividad del conocimiento
- e.3) La naturaleza como validez
- e.4) Relación dialéctica

F)

- f.1) Dimensión biológica
- f.2) Punto de vista interaccionista
- f.3) Constructivismo genético

LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY



LUZ MARÍA IBARRA

```
graph TD; A([LUZ MARÍA IBARRA]) --> B[Optimiza el aprendizaje<br/>Ayuda a la expresión de ideas<br/>Memorizar<br/>Mayor creatividad<br/>Concentración<br/>Manejar el estrés<br/>Hablar en público<br/>Integración mente y cuerpo.]; A --> C[Prepara el cuerpo<br/>para el aprendizaje]; A --> D[Música:<br/>• Barroca<br/>• De aprendizaje activo<br/>• Para revitalizar el cerebro]; A --> E[Ejercicios<br/>combinados y<br/>coordinados];
```

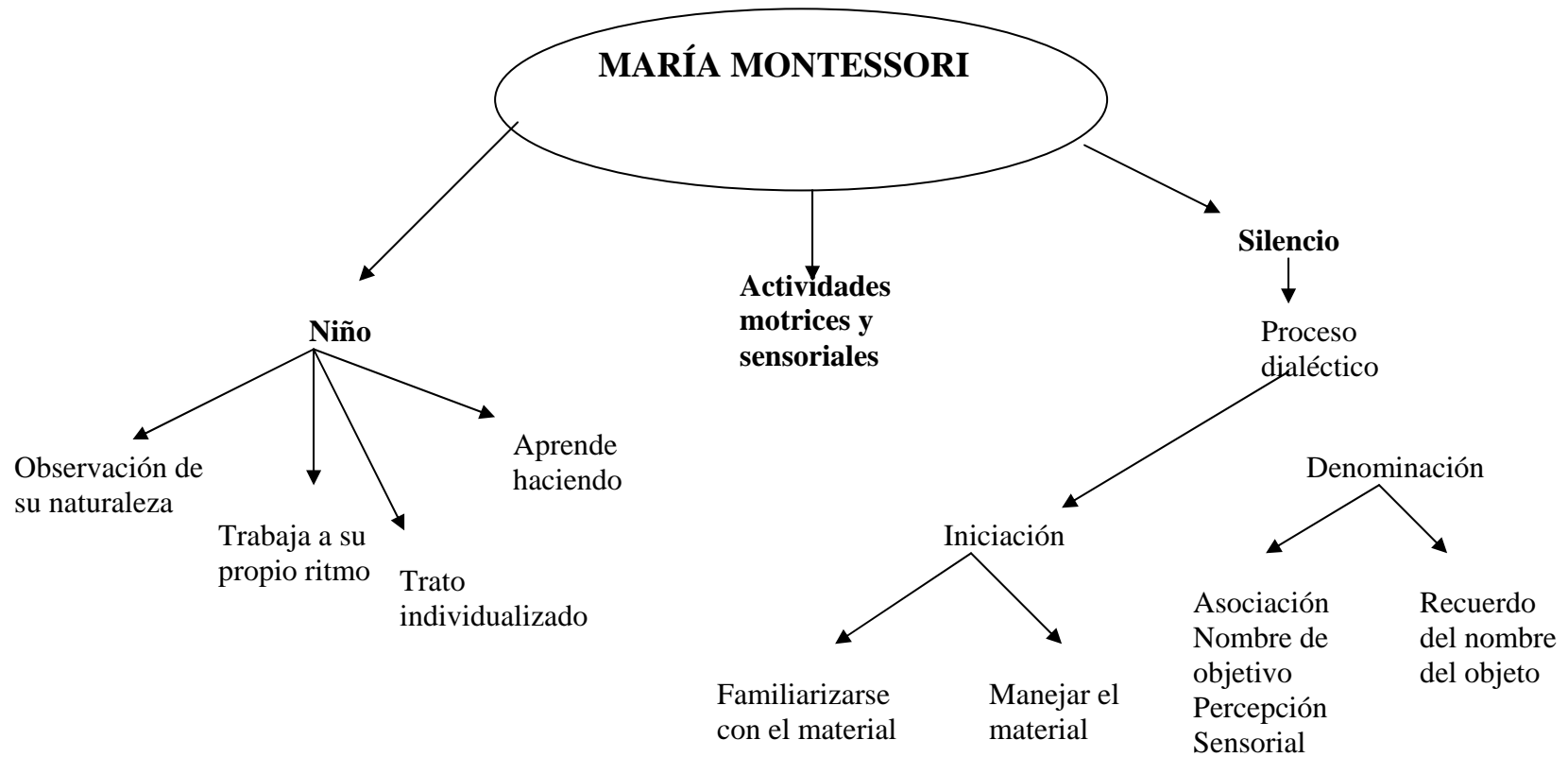
- Optimiza el aprendizaje
- Ayuda a la expresión de ideas
- Memorizar
- Mayor creatividad
- Concentración
- Manejar el estrés
- Hablar en público
- Integración mente y cuerpo.

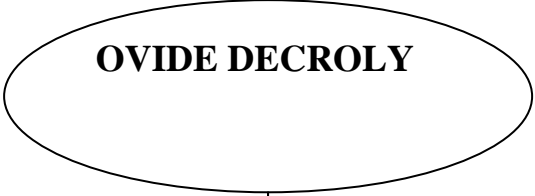
Prepara el cuerpo
para el aprendizaje

Música:

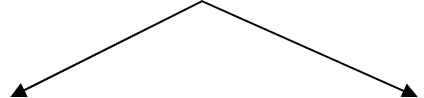
- Barroca
- De aprendizaje activo
- Para revitalizar el cerebro

Ejercicios
combinados y
coordinados





Englobamiento



Conocimiento

Intereses



Observaciones
Asociaciones
Expresión

3.5 BIBLIOGRAFÍA

1. Biblioteca de consulta Microsoft 2004.
2. Díaz, Vega José Luis." El juego y el juguete en el desarrollo del niño" Editorial Trillas. México. Edición 2000, Pág. 128,129,130, 258, 275.
- 3."Diccionario de las ciencias de la educación", Editorial Santillana.S.A Pág.116,117,749,825,,911,912.
4. "Diccionario de la educación preescolar", Editorial Grijalva. Pág. 125,130
5. "Diccionario de pedagogía y psicología, Editorial cultural S.A., Edición 1999. Pág. 27,28,36,98,101,186,187
6. "Diccionario enciclopédico océano", Editorial Océano. Tomo I, Tomo II.
7. "Diccionario enciclopédico Larousse", Tomo 12, Editorial Larousse.
8. "Enciclopedia general de la educación, Editorial océano. Tomo I, Pág. 261,277.
9. "Enciclopedia practica de la pedagogía", Tomo I, Editorial I.M.I.P.A.E., Barcelona. Pág. 9, 36.
10. "Gran enciclopedia de la educación, Editorial Visual. Pág. 541, 544,546,550,551,552573574,584,586,587,600.
11. GISPERT, Carlos. "Diccionario de la psicología", Tomo 2, Editorial océano. Pág. 58,59,60, Tomo 4,347,348, 385,386,387.
12. Gómez, Juan. "Epistemología genética", España, Adición 1999. Pág. 40-60.
- 13."manual del juego" Editorial océano. Pág. 7,8,9,10,11,12,13.
14. Mendoza, Clara. "Fundación del kinder Garden" , Barcelona. Pág. 185-201.
- 15.Mendoza, M. Y 1, SÁENS. (2000), Guía practica para la maestra del jardín de niño. Ail editores. Puebla. Pág. 208.
- 16.Papalia. E. Diane, Really Wedkos OLDS. "Psicología" Editorial Mc Grawhill, México, Edición 1998. Pág. 432-433.
- 17."Pedagogía y psicología infantil", Editorial cultural S.A. Edición 1998. Pág. 7, 14, 18, 19 , 20.
- 18.Psicología de las edades y la familia. Editorial Félix Valera. Edición 2003. Pág. 118

- 19.** Carpentier, Alejo. "Psicología del desarrollo", Edición 2003, 81-95.
- 20.** SEP. "Bloques de juegos y actividad en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños", Mayo 2000, México. Pág. 15,37,38,55,67,76,103.
- 21.** SEP. "Programa en el desarrollo educativo", Edición 2000, Pág. 17-19.
- 22.** Sánchez Ceroso Sergio. "Diccionario de las ciencias", Editorial Santillana 12Va. REM. México 1999 Pág.36.
- 23.** Tomo cajita de sorpresa, Editorial Océano.
- 24.** Vigotsky, I. "El desarrollo en los procesos Psicológicos superiores, crítica, España, 2000.Pág. 138-150.