



UNIVERSIDAD
DON VASCO A.C.

UNIVERSIDAD DON VASCO, A. C.

INCORPORACIÓN N° 8727-43 A LA

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

El juego educativo como factor de aprendizaje significativo en los niños que cursan el nivel preescolar

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A :

Blanca Azucena Álvarez Chávez.

Asesora: M. Psic. Mónica Jiménez Palomino.

Uruapan, Michoacán, 15 de febrero de 2010.



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.

DEDICATORIAS

A Dios, por brindarme el regalo de la vida.

A mi mamá, por su amor y apoyo incondicional
en cada uno de mis proyectos.

A Mi esposo Paco y mi bebé, que son mis
grandes amores y tesoros.

Mis hermanos, por su amor y apoyo.

Mi asesora Mtra. Mónica Jiménez, quien
apoyó mi formación profesional, así
como la culminación de este proyecto.

Familiares y amigos, que siempre
están presentes en mi vida.

Gracias.

ÍNDICE

	Página.
INTRODUCCIÓN.	
Antecedentes del problema.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Objetivos.....	5
Justificación.....	6
Marco de referencia.....	9
CAPÍTULO 1. EL JUEGO.	
1.1. Concepto de juego.....	13
1.2. Características del juego.....	18
1.3. Juegos en el nivel preescolar.....	20
1.4. Juegos educativos aplicados en el nivel preescolar.....	24
1.5. Procesos mentales que se estimulan a través del juego.....	30
1.6. El juego como factor de aprendizaje en el nivel preescolar.....	34
CAPÍTULO 2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.	
2.1. Concepto de aprendizaje significativo.....	41
2.2. Importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento.....	43
2.3. Características del aprendizaje significativo.....	45
2.4. Fases del aprendizaje significativo.....	46
2.5. Tipos de aprendizaje significativo.....	51

2.6. Aprendizaje de diversos contenidos curriculares.....	56
1.6.1. Aprendizaje de contenidos declarativos.....	56
1.6.2. Aprendizaje de contenidos procedimentales.....	59
1.6.3. Aprendizaje de contenidos actitudinal- valoral.....	61

CAPÍTULO 3. EL NIÑO EN PRESCOLAR.

3.1. Desarrollo del pensamiento.....	65
3.1.1. Conservación.....	67
3.1.2. Clasificación.....	68
3.1.3. Seriación.....	68
3.1.4. Egocentrismo.....	69
3.2. Origen y evolución del comportamiento moral.....	70
3.3. Desarrollo de la personalidad desde el punto de vista de Erikson.....	73
3.4. Aspectos físicos y psicomotores del niño.....	77

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. Metodología.....	79
4.2. Análisis e interpretación de resultados.....	89
4.2.1 Definición del concepto de juego.....	89
4.2.2 Influencia del juego en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo en el preescolar.....	99
4.2.3 Procesos intelectuales que se estimulan en los niños por medio del juego.....	107
4.2.4 Juegos más aceptados por los niños en el proceso de aprendizaje significativo.....	115

4.2.5 Determinar los juegos más funcionales para el desarrollo del proceso
cognoscitivo del preescolar.....122

CONCLUSIONES.....129

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

Abstract.

El propósito del estudio fue analizar la influencia que tienen los juegos educativos en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo, en el jardín de niños “San Angelín”.

La metodología empleada consistió en un estudio de tipo no experimental, con enfoque cualitativo y alcance descriptivo. Diseñado como etnográfico descriptivo.

Se investigó una población de tres grupos de nivel preescolar, primero, segundo y tercer grado, los cuales cuentan con un total de 69 niños.

Los principales resultados obtenidos indican que el juego educativo propicia un aprendizaje significativo en los niños de la edad preescolar, mismos que se interpretan a través de la observación que se realizó durante la investigación en el jardín de niños “San Angelín”.

Antecedentes del problema

En el nivel preescolar se considera que el aprendizaje de los niños se lleva a cabo a través del juego en el cual los alumnos aprenden de forma natural, además de ser la etapa en donde los infantes desarrollan habilidades que les servirán posteriormente para resolver ciertos problemas que puedan presentárseles en el transcurso de la vida diaria. Por lo anterior cabe mencionar que la educadora juega un papel fundamental dentro de este proceso ya que es la persona que se encuentra más próxima a propiciar el juego, siempre y cuando se tenga un fin determinado y definido al cual se pretende llegar al término de la ejecución de algún juego que ésta haya aplicado, sin embargo; se tiene presente que no sólo la escuela es el lugar donde un niño puede aprender, sino que el menor logra adquirir el aprendizaje en cualquier momento en el que se encuentre practicando un juego, por tal motivo es que adquiriere un conocimiento nuevo.

En una investigación realizada por Del toro (2007) sobre la frecuencia con que son utilizadas las actividades lúdicas durante el desarrollo del proceso de aprendizaje escolar, desarrollada en la Escuela Primaria Urbana Federal “Adolfo López Mateos” de Apatzingán, Mich. en el turno vespertino, en el grupo de 4º “B”, el cual tenía 28 alumnos, se encontró que los juegos que el maestro propiciaba tenían que ver con lo que se observa en la escuela, mientras que los maestros señalaron que los juegos se relacionaban tanto con lo que ven en clase como fuera de ella.

Otra investigación, elaborada por Vargas (1999) acerca de la importancia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo y el desarrollo motor, efectuada en el segundo grado del Jardín de niños “Pulgarcito”, de la ciudad de Uruapan, Mich., arrojó como resultado que el juego tenía una relación muy estrecha con el aprendizaje significativo, afirmando que son uno mismo, y que esto se debe a que el niño al jugar va descubriendo nuevas cosas que lo hacen madurar día a día y que se vinculan a la vida cotidiana al estimular su deseo y curiosidad innata por aprender.

Por tal motivo, las investigaciones anteriores fueron dirigidas hacia la importancia que tiene el juego en el proceso educativo del alumno, ya que por medio de la utilización del juego dentro de sus clases el alumno logra asimilar de manera más concreta y significativa el aprendizaje que se le presente, debido a que esto propiciará que los educandos descubran nuevos aprendizajes por sí solos.

Planteamiento del problema

Después de considerar la información anterior sobre algunas investigaciones que se han realizado sobre el juego educativo como facilitador de un aprendizaje significativo; se detalla de forma breve el problema actual que presenta el Jardín de niños “San Angelín” de la ciudad de Uruapan, Mich.

En el Jardín de niños “San Angelín”, el juego educativo se encuentra en segundo término dentro del proceso educativo del niño, ya que se le ha atribuido mayor importancia al cumplimiento total del programa que establece la Secretaría de Educación Pública, y por consecuencia, se dejan las actividades lúdicas como actividades secundarias.

Sin embargo, “el planteamiento del problema debe implicar la posibilidad de realizar una prueba empírica. Es decir, la factibilidad de observarse en la realidad única y objetiva” (Hernández; 2008: 46). Con lo anterior, se puede decir que es de suma importancia enfocar la presente investigación hacia un problema que pueda ser probado, con la finalidad de plantear una propuesta que de solución a la problemática que se esté presentando en el jardín de niños “San Angelín”, lugar en donde se llevó a cabo la presente investigación, esto sin dejar de mantener la

objetividad del estudio a realizar, enfocándola principalmente a aquellos juegos que logren dejar un aprendizaje significativo en cada uno de los infantes.

En la presente investigación se pretende estudiar el juego educativo como un factor en el aprendizaje, dado que éste ha facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas instituciones educativas que lo han trabajado, debido a la forma como se adquieren los conocimientos a través de interacciones dinámicas entre dos o más alumnos. Es por ello que surge el juego como la variable central en relación con el aprendizaje significativo en los niños pequeños que cursan el preescolar, sobre lo cual se buscó una respuesta concreta y fundamentada a lo largo de la presente investigación.

Cabe mencionar que este tema es amplio, por tal motivo se tratarán los tipos de juegos que sean útiles y funcionales dentro de la adquisición de un aprendizaje significativo, así como la posibilidad de que puedan llegar a dejar un conocimiento sólido en aquellos sujetos a quienes se les aplique.

Por lo anteriormente establecido se conforma la siguiente pregunta central de investigación:

¿Cómo influyen los juegos educativos en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo, en los niños del jardín de niños “San Angelín” de la ciudad de Uruapan, Michoacán?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la influencia que tienen los juegos educativos en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo, en los niños del jardín de niños “San Angelín”, de la ciudad de Uruapan, Michoacán.

Objetivos particulares

1. Definir el concepto de juego desde un enfoque pedagógico-educativo.
2. Distinguir la influencia del juego en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo en la etapa de preescolar.
3. Analizar los procesos intelectuales que son estimulados en los niños a través del juego.
4. Identificar los juegos más aceptados por los niños del jardín de niños “San Angelín” en el proceso de aprendizaje significativo.
5. Determinar los juegos más funcionales para el desarrollo del proceso cognoscitivo del niño en el nivel preescolar.

Justificación

En la presente investigación se abordó el tema acerca del juego educativo como factor de aprendizaje significativo en el nivel preescolar, a través del cual se buscó indagar sobre diferentes tipos de juegos que pueden ser funcionales en el desarrollo y aprovechamiento educativo en el nivel mencionado anteriormente.

Se eligió el concepto de juego y aprendizaje significativo con el propósito de informar a los mismos interesados sobre dicho tema, dando a conocer la manera en que el juego educativo puede propiciar un aprendizaje significativo en los infantes, el cual les sirve a lo largo de su formación integral.

Asimismo, se buscó especificar que una educación de este tipo permite a los directivos analizar el funcionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje, y con ello los resultados que se obtengan en cada uno de sus alumnos, esto con la finalidad de tener una referencia que se pueda utilizar para comprobar y evaluar la metodología de trabajo que se lleva a cabo en la institución, así como el tipo de estrategias o técnicas que se ejecutan, corroborando los resultados reflejados en un aprendizaje significativo y a su vez vivencial, una vez que se hayan utilizado juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que por medio del juego educativo al niño se le facilita la adquisición de conocimientos y esto ayuda a que

aprenda en su ambiente natural de acuerdo al nivel educativo en el que se encuentre.

Institucionalmente, el beneficio de dicha investigación recae principalmente en la calidad educativa que el plantel obtenga, para de esta manera iniciar una educación que esté enfocada principalmente a satisfacer las necesidades de la comunidad infantil, de tal forma que al realizar una comparación con otros preescolares, se pueda inferir en un nivel de educación que da como resultado la obtención de un aprendizaje significativo, el cual se encuentra lleno de experiencias enriquecedoras, de gran utilidad y fácil comprensión para el menor, por lo que la presente investigación se encaminó a la aportación de estrategias pedagógicas que permitan mejorar la forma de trabajo que se lleve a cabo en la actualidad.

Finalmente, los estudios pedagógicos pudieron abordar en mayor proporción el área de la investigación educativa, tratando aspectos como la importancia que tiene el que el niño de preescolar adquiera un aprendizaje significativo a pesar de tener una corta edad, ya que en la actualidad se tiene la necesidad de que los alumnos desde que inician su nivel básico vayan desarrollando su propio criterio sobre diferentes situaciones que se le presenten, con la finalidad de que éste pueda resolver sus problemas de manera lógica. Lo anterior se verá reflejado dependiendo de la atención e intervención educativa que se tenga con el menor desde sus inicios en la educación y a la manera en que se le haya transmitido la información, es por

esto que se necesita de la implementación de juegos educativos, ya que éstos conllevan a la conformación de un aprendizaje significativo.

Marco de referencia

La conformación del jardín de niños “san angelín” surgió con el propósito de asistir a la sociedad infantil que se encontraba alrededor de esta zona, esto se debe a que en ese momento no había un jardín de niños que ofreciera un servicio de calidad, en donde la principal preocupación fuera brindar una intervención adecuada a cada uno de los niños que recibiera.

Por lo que el jardín de niños “San Angelín” fue fundado en el año de 2005 con la finalidad de satisfacer la demanda educativa en el nivel preescolar en la zona en que se encuentra ubicado, creado bajo un sentido laico, que sigue un modelo de formación educativa constructivista. Por otra parte, cabe mencionar que desde el momento en que se llevó a cabo la conformación de la institución en donde se realizó la presente investigación hasta la fecha carece de una filosofía, es por ello que no se menciona a lo largo de este trabajo, esta información se verificó con la directora y propietaria del jardín de niños “San Angelín”, siendo ésta la que proporcionó los datos que conforman este apartado.

Esta institución se encuentra ubicada en la zona urbana de la ciudad de Uruapan, Michoacán, con domicilio en la calle Galeana # 43 esquina con Salazar, en

la colonia La Magdalena, la cual presenta los servicios públicos de luz eléctrica, agua potable, drenaje y teléfono.

Su edificio es de un solo piso, un pasillo que lleva al patio trasero. Dicha institución se encuentra incorporada a la SEP y cuenta con una construcción diseñada para satisfacer las necesidades de cada grupo. Esto es, un salón para cada grupo, siendo cinco los salones destinados al alumnado que estudia en la institución, debido a que tiene un grupo de cada grado, iniciando con maternal, primero, segundo y tercero de preescolar, asimismo tiene un salón destinado al primer grado de primaria, además de contar con una oficina que es ocupada por la directora del plantel.

Tiene como característica más visible, un espacio dedicado al juego de los niños localizado al fondo de la construcción, donde se encuentran juegos armables de plástico tales como resbaladillas montables, juguetes para trepar y diferentes pelotas de plástico.

El jardín de niños “San Angelín” se encuentra en una zona rural, el cual tiene en sus alrededores varias instituciones educativas de diferentes niveles educativos, además de que en la parte trasera al patio se ubica un terreno baldío que se encuentra construcciones.

La planta docente que ahí labora está conformada por siete maestras y dos maestros, de los cuales una de ellas tiene bajo su cargo la dirección de la institución, y cuenta con las licenciaturas en Educación Preescolar y en Pedagogía.

La maestra de primaria tiene la Licenciatura en Educación; dos de las profesoras que ahí laboran se encuentran aún en formación profesional, una cursa la Licenciatura en Psicología y la otra la Licenciatura en Pedagogía; dos de las educadoras apenas se encuentran iniciando sus estudios profesionales; uno de los docentes desarrolla la materia de Educación Física y el otro tiene a su cargo la asignatura de Computación; por último labora la maestra que imparte la materia de Inglés, quien imparte una hora a la semana a cada uno de los grupos.

En la institución se encuentra un total de 69 niños inscritos entre año y medio y seis años de edad, de los cuales 42 son hombres y 27 mujeres, de un nivel socioeconómico medio. La mayoría de los padres de familia cuentan con estudios de preparatoria y laboran como empleados; sólo una mínima parte tiene una licenciatura pero sin ejercerla, por lo que una décima parte de las madres de familia se dedican al hogar.

Una gran parte de los estudiantes asisten de diferentes colonias de la ciudad de Uruapan, Mich., dentro de las cuales sobre salen alumnos del Fovissste, Infonavit Los aguacates, Balcones y Aeropuerto, así como de la colonia La Magdalena, sin

dejar de considerar las colonias aledañas de la institución, siendo una gran cantidad de niños que asisten al preescolar.

Por último, cabe mencionar que los niños elegidos para la presente investigación fueron aquellos que se encuentran cursando el nivel preescolar, esto debido a que es el nivel educativo al que fue dirigida la presente investigación.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

Se considera que el juego es una actividad espontánea que se lleva a cabo dentro del proceso del desarrollo infantil, por tal motivo es necesario considerar las actividades lúdicas como un posible elemento esencial y natural dentro de la vida del niño, además de que puede ser un instrumento de gran utilidad para utilizarse dentro de la educación, esto a través de la pedagogía, para que se ayude a la formación integral del niño.

Por tal motivo, en este capítulo se establecen conceptos y características que presenta el juego dentro del desarrollo físico y educativo del niño, así como los tipos de juego en el nivel preescolar, incluyendo los educativos, también se mencionan los procesos mentales que se estimulan a través del juego y por último, se profundiza en el tema del juego como factor de aprendizaje en el nivel preescolar, desde la línea del aprendizaje significativo en un modelo de aprendizaje constructivista.

1.1 Concepto de juego

El juego es una actividad que mantiene ocupado al niño, quien por su propia naturaleza desarrolla y satisface mediante dicha tarea todas aquellas necesidades que le van surgiendo a lo largo de su desarrollo. También se considera una de las

bases fundamentales que dirige el aprovechamiento que el individuo tendrá en la adquisición de nuevos conocimientos.

Para algunos autores el juego se puede definir de diferentes formas:

Chateau afirma: “El juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí”. (Chateau; 1987: 24)

Zapata menciona: “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño”. (Zapata; 2006: 15)

Para Wallon: “El juego, sin duda, es una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia o las preocupaciones por su situación y por su persona”. (Wallon; 1966: 62)

Según Papalia y colaboradoras: “El juego es el trabajo de los niños y contribuye a todos los ámbitos del desarrollo. Mediante el juego, los niños estimulan

los sentidos, aprenden a servirse de sus músculos, coordinan vista y movimiento, dominan su cuerpo y adquieren nuevas habilidades.” (Papalia y colaboradoras; 2006: 299)

Calero lo establece como: “uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.” (Calero; 2003: 22)

En las definiciones anteriores se determina al juego como una actividad física que el niño lleva a cabo, por medio de la cual obtendrá nuevos conocimientos que le servirán para su posterior desarrollo.

Por lo tanto, se puede constituir que el juego es determinante dentro de la vida de un niño y forma una parte importante dentro de la misma, además de ser una actividad innata en cada uno de los infantes, ya que para ellos lo primordial es jugar, por lo que ninguna otra actividad le interesa más que ésta, en consecuencia, nada ni nadie debe interrumpir este momento.

El niño por medio del juego satisface una necesidad interna, es por ello que en todo momento se encuentra jugando, lo que le ayuda a establecer una base de

aprendizaje que posteriormente le servirá en su vida madura para resolver cualquier problema que se le presente.

El juego forma un mundo separado, en el que los adultos no aparecen en ningún momento; es un medio que los niños utilizan para separarse de la vida de los mayores, creando así su propio universo, el cual le brinda las experiencias necesarias para conocer el medio en el que se encuentran inmersos, de igual forma llegan a descubrir y desarrollar las habilidades que hasta ese momento desconocían.

Se considera que el juego es una actividad placentera que el niño realiza de forma voluntaria y satisfactoria, lo cual se puede distinguir abiertamente, debido a que el menor en todo momento lo manifiesta. Las formas de hacerlo pueden ser: verbales, corporales, gestuales y visuales entre otras menos importantes.

De igual forma se conoce que a través del juego el niño satisface una de las necesidades naturales que presenta: la curiosidad, que se concibe como todo aquel interés por conocer y experimentar cosas nuevas y sensaciones diferentes las cuales le sirven para ir formando sus propios conceptos y experiencias.

De acuerdo con De la Mora (2004), quien toma algunos puntos de Claparede acerca de la clasificación que los juegos presentan, se puede establecer la siguiente división de acuerdo con sus funciones:

1. Sensoriales. En los cuales se incluye todos los sentidos del niño: el oído, la vista, el gusto y el olfato, sin dejar de mencionar el tacto, que es el sentido por medio del cual los pequeños experimentan una mayor cantidad de experiencias.
2. Motores. A través de éstos, los niños ponen en movimiento todas sus extremidades, ayudándole así a poder adquirir un mejor desarrollo y por lo tanto maduración.
3. Psíquicos. Abarcan los de nivel intelectual y afectivo, en los cuales el niño hace uso de su imaginación, dramatización, valores, entre otras herramientas.

1.2 Características del juego

De acuerdo con lo revisado en los conceptos de juego se pueden distinguir una serie de características, las cuales se presentan a continuación:

Se considera una actividad que tiene la función de satisfacer gran cantidad de necesidades que presentan los niños, a través de sus etapas; también se concibe como una labor que se encarga de preparar al niño para la vida adulta; asimismo como toda acción que va acompañada de movimientos físicos, cuyo único objetivo para el niño es la obtención de placer. El juego se identifica dentro del desarrollo neurológico y cognoscitivo de los niños; además de ser una acción libre y placentera, la cual permite que el niño se aleje de la realidad y cree así su propio mundo, el cual está formado por la imaginación.

Cada uno de los aspectos mencionados anteriormente presenta un mismo grado de importancia en el proceso que lleva a cabo la utilización del juego dentro del aprendizaje. Las presentes características han sido extraídas de las definiciones marcadas al inicio de este documento, sin embargo las teorías de juego no se centran únicamente en su concepto, sino en el proceso que se lleva a cabo por medio del mismo.

Debido a la importancia que presenta la teoría de Chateau en relación al juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño, se considera la más apropiada y acertada para favorecer el aprendizaje en el aula, ya que esta teoría establece que el juego es una actividad natural que posee el menor, la cual utiliza para vivir diferentes situaciones que muchas veces son creadas por él mismo y éstas a su vez le ayudan en la formación integral de su desarrollo.

De igual forma el juego dentro del aula escolar busca resolver todas aquellas dudas que van surgiendo en cada uno de los menores y es a través de éste que pueden llegar a ser resueltas de forma natural, asimismo, se considera una actividad dentro de la cual el niño no busca ningún beneficio, por lo que es totalmente desinteresado; de igual manera es un medio de socialización, donde el infante interactúa con otros sujetos. Es ahí donde puede ser llevado a la práctica y propiciar un medio más adecuado para el niño y que éste pueda adquirir contenidos estipulados de acuerdo a su nivel educativo.

Por tal motivo, mediante el juego el menor repite todo aquello que ha vivido durante el día, ya sea en su casa, la escuela, con amigos, hermanos o maestros, por lo tanto, es importante que en cada uno de los espacios mencionados anteriormente el niño lleve a cabo su proceso natural del juego, el cual deberá de ser acorde a la edad que éste presente, tomando en consideración el grado de importancia que tiene dicha actividad para cada uno de los infantes.

Es aquí donde se deberá hacer una acertada intervención dentro de la formación del niño en el nivel preescolar, ya que cada uno de los aprendizajes que el infante adquiera tendrá un grado significativo de importancia, es por ello que existe la necesidad de presentar algunos juegos educativos que pueden llegar a ser trascendentes en la educación preescolar.

1.3 Juegos en el nivel preescolar

La etapa de preescolar marca una diferencia en la vida de un niño, esto se debe a que durante este periodo el menor se enfrentará con una multitud de experiencias nuevas y retos que deberá enfrentar día a día, así como un sinfín de conocimientos que irá adquiriendo y desarrollando a través de un proceso de formación, los cuales estarán ligados íntimamente con la escuela a la que asista.

Las instituciones preescolares surgieron por una necesidad tanto social como familiar, y es por medio de ellas que el niño tiene un primer contacto con la educación, por tal motivo se necesita tomar en cuenta que el alumno presenta una edad en la que está en un desarrollo tanto físico como intelectual, por lo que se deben explotar las potencialidades que presenta el infante.

Los juegos en los niños presentan una parte importante dentro de la educación, ya que éstos actúan como si fuesen una institución educativa fuera de la escuela, aunque no se debe olvidar que el juego no sustituye del todo al plantel y al maestro, la razón es porque ambos trabajan unidos para cumplir un mismo objetivo de manera formal y estructurada, llevando un seguimiento coherente y lógico.

Lo conveniente es que dentro del preescolar la educadora haga una mezcla entre juego y aprendizaje, sin dejar de tomar en cuenta el objetivo que se persigue como institución, y así poder observar de que manera pueden incluirse los juegos y materiales educativos, al igual que el posible resultado que se podría obtener.

Durante la educación preescolar, el niño necesita asimilar la separación del núcleo familiar, al igual que superar los conflictos de dependencias emocionales que pueda presentar, esto lo consigue por medio del juego, el cual brinda las herramientas necesarias para que el niño logre conocer las diferentes características que lo diferencien de la madre o el padre, según sea el caso.

El juego además de favorecer el desarrollo intelectual, también se considera que éste proporciona una ayuda al estado físico del infante, pro lo que ayuda a que éste asuma un desarrollo motor adecuado, el cual tendrá que estar relacionado con la edad en que el menor presente, siendo esto de gran importancia en la vida infantil.

Como ya se mencionó, en esta etapa el infante se encuentra principalmente en su desarrollo motor, motivo por el que se necesita dar prioridad a ciertos tipos de juegos que faciliten y ayuden a mejorar dicho proceso, es por eso que se debe incluir una serie de actividades en las que el niño ponga en juego la mayor cantidad de movimientos corporales (carreras de velocidad, saltos, baile, trepar, entre otros.).

Para Zapata, "...todo juego, por lo común, es la expresión de varios aspectos psicomotrices, y por lo tanto, puede compartir total o parcialmente diferentes cualidades generales o particulares psicomotrices, que, en ciertos casos son muy difíciles de clasificar." (Zapata; 2006: 46)

De acuerdo con Chateau (1987), el juego es el medio más adecuado para inculcar en los niños todos aquellos conocimientos y aprendizajes que el pedagogo desee, ya que de esta forma el pequeño no logra percatarse que está llevando a cabo un proceso de formación, razón por la cual, la educación debe de adaptarse a las necesidades y gustos del menor. Recordando que lo que al niño más le gusta en esa etapa es jugar, para ello no necesita de materiales muy elaborados, sino que puede hacer uso de cualquier instrumento de manipulación que esté a su alcance, utilizando su imaginación para darle un sentido invaluable.

Para Díaz-Barriga (2005), dentro de la educación, el juego tiene una influencia eminentemente intercambiable y que es imposible de sustituir por alguna otra forma con la que se trate de propiciar un aprendizaje para los pequeños. La razón es porque éste otorga conocimientos significativos a los alumnos.

Con la práctica del juego se pueden favorecer las relaciones sociales, con los mismos compañeros y entre profesor y alumno. A través de éste el educador tendrá la facilidad de comunicarse con el niño, dándose cuenta de lo que éste opina, lo que siente o le sucede, así como su nivel de conocimiento y las necesidades que pueda presentar.

La buena relación entre educador y alumnos favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que le brinda al maestro herramientas para poder implementarlas con sus educandos, de tal manera que si se establece una relación en la cual exista buena comunicación entre el discente y el profesor se podrán detectar las necesidades, dando la oportunidad de que educador determine que estrategias favorecerán el aprendizaje.

En la Enciclopedia Biblioteca para padres (2000), el interés por los diferentes tipos de juegos varía según las edades de los niños, esto se debe a que en cada etapa en la que se encuentran presentan ciertas necesidades específicas que

pueden y logran satisfacer por medio de tal actividad; es de esta forma que los más pequeños prefieren los cantos, la imitación, la manipulación de objetos, el moldeado, así como los juegos motores.

1.4 Juegos educativos aplicados en el nivel preescolar

Sin duda alguna todos los juegos que llevan a cabo los niños le presentan un recurso educativo, debido a que dejan un aprendizaje que posteriormente será de utilidad para quienes lo practican, sin importar del tipo que sean.

La importancia de la implementación del juego en la educación se podrá determinar a continuación, tomando en cuenta como eje primordial los diferentes tipos de juegos que logren llevarse a cabo en la formación de un niño.

A través del juego el menor favorece la madurez de su esquema corporal, de su estructura espacial, psicológica, motriz y cognoscitiva, las cuales en su conjunto dan origen a la conformación de la personalidad del niño. Además del lenguaje del éste, el cual se desarrolla por medio de la interacción que tenga con otros sujetos de su misma edad, debido a que la expresión permite que el niño comunique todas aquellas situaciones que le agraden o le causen insatisfacción.

Por tal motivo, se entiende que la aparición del lenguaje en el niño da paso al surgimiento de la sociabilidad entre él y sus iguales, asimismo, la motivación se presenta de forma individual en cada uno de los menores, entendiendo que ésta influye en la formación de la personalidad y comportamiento del infante, que puede ser por parte del docente o de los mismos compañeros con los cuales se encuentres en interacción.

Para lo cual Piaget afirma: "...el signo es un significante arbitrario o convencional, en tanto que el símbolo es un significante motivado, es decir, que presenta un parecido con el significado [...] el signo supone una relación social— como es claro en el lenguaje o en el sistema de los signos verbales—, en tanto que la motivación [...] característica del símbolo, podría ser el producto del pensamiento simplemente individual." (Piaget; 1982: 137)

Para lograr propiciar la motivación, el lenguaje y el desarrollo psicomotriz de los infantes, se debe tener un claro conocimiento sobre la diversidad de juegos y los contenidos que éstos necesitan poseer, para que así mismo logren favorecer un aprendizaje benéfico, apropiado e integral en los menores.

Por lo mencionado anteriormente se determina la clasificación de los juegos, la cual se realiza dependiendo del contenido que éstos presenten, dividiéndose

según la edad que tengan los pequeños, ya que el juego se efectúa para satisfacer una necesidad específica de ellos.

Para De la Mora (2004) la clasificación de los juegos se determina según la edad que presente el niño, la cual se determinará a continuación.

En los primeros meses de vida hasta un año de edad, los juegos que predominan entre los pequeños son todos aquellos que contienen material sensorial, con los cuales se busca principalmente satisfacer las necesidades de exploración y conocimiento del entorno del menor.

Del primero al quinto año de edad sobresalen los juegos motores, donde el niño se encuentra en constante movimiento, utilizando todo el cuerpo en su realización.

De los tres a los diez años se llevan a cabo en su gran mayoría los juegos afectivos, debido a que es la edad en que los niños necesitan en gran cantidad amor por parte de las personas que los rodean, requieren sentirse amados y la forma de expresarlo o completar esta etapa es a través del juego.

Cuando el niño tiene diez años utiliza el juego intelectual, donde usa su imaginación en gran medida, así como su inteligencia y razonamiento concreto.

Desde los doce años los juegos sociales se vuelven de mayor interés para los menores debido a que es la edad en la cual se tiene un poco de conciencia sobre lo que se está realizando, además de llevar a cabo juegos más estructurados, utilizando las reglas para su ejecución.

Observando los tipos de juegos y sus edades, se determina que dicha actividad está presente en todas las edades de los pequeños, algo que debería prevalecer aún cuando se es adulto, debido a que en todo momento el sujeto necesita de una actividad imaginaria, en la cual si se equivoca no sucede nada, por lo tanto, serviría de ensayo y error, además de presentar a través de ello situaciones que se estén viviendo.

Por tal motivo, es necesario que el niño efectúe los juegos según la edad por la que esté transcurriendo, ya que de no ser así estaría presentando una problemática a causa de alguna situación específica, y que a su vez una dificultad posterior, tanto en su desarrollo psicofísico como en su vida en general.

Agregando a lo anterior, y no menos importante, Papalia y colaboradoras (2006), determinan que el sexo de los pequeños influye en la forma en que juegan. Las niñas eligen juegos más tranquilos, donde principalmente prevalece el orden y la cooperación y la socialización, tales como el juego de la casita o del papá y la mamá; mientras que los niños deciden jugar de forma más ruidosa y brusca en grupos numerosos, haciendo uso de la fuerza física, característica de la naturaleza del hombre por mantener el control y la competencia de los adultos varones por el dominio, mientras que las niñas adquieren la conducta dentro de los juegos del cuidado y la crianza de los hijos, situación que observan en la conducta de sus madres.

Otra de las influencias que presenta la elección del juego y que hay que considerar dentro de su análisis, es la cultura, ésta establece que ciertos tipos de juegos deben llevarse a cabo, según lo que la sociedad crea conveniente fomentar, para lo cual se buscará mantener unos integrantes que logren conservar y mejorar el tipo de vida, según los lineamientos que ésta presente.

Las reglas dentro del juego son sumamente importantes para que se pueda realizar un juego más estructurado, permiten así que los niños adquieran el hábito del respeto, la cooperación y la ayuda mutua hacia las diferentes opiniones y puntos de vista que puedan tener los otros compañeros.

Para Chateau: “El juego, jamás lo repetiremos bastante, es una cosa seria, y para el niño hasta la más seria de todas.” (Chateau; 1987: 117)

Lo anterior señala que para el infante el juego es una actividad que tiene una gran importancia, para él no es tan simple como el adulto lo puede percibir, por lo tanto, es necesario que el mayor no se burle o limite la actividad lúdica del pequeño.

Además de los juegos que puede utilizar el educador en su institución, es necesario que éste observe aquellas actividades que realizan los niños durante su tiempo libre (recreo, desayuno) dentro de la escuela. De esta forma puede detectar ciertas conductas de los niños, así como algún cambio dentro de la manera en que se comportan los pequeños cuando no se sienten observados por un adulto.

Es el juego el que puede mostrar con mayor claridad lo establecido anteriormente siendo por medio de la representación o imitación, en la que entre algunos niños la pueden llevar a cabo, siendo éste el momento en el que expresan con libertad todo aquello que les inconforma y con lo que no están de acuerdo.

Zapata establece: “... juego libre, aquel que los niños realizan espontánea y libremente, y en el que no existe intervención del adulto.” (Zapata; 2006: 46)

También por medio del juego libre el niño aprende a tener control de sus movimientos, además de satisfacer la necesidad de explorar y conocer el medio en el que se encuentra sin que le establezcan límites o condiciones para realizarlo.

Por lo tanto, se puede determinar que el juego educativo influye significativamente en el desempeño escolar del educando, permitiéndole cambiar ciertas conductas, como la agresividad, el egocentrismo, entre otras, para que el educador logre una mayor atención y tranquilidad en el ambiente dentro del aula; además de que jugando se pueden enseñar muchas cosas que el niño aprende con gusto y disponibilidad. Todo esto facilita cualquier trabajo que realice el maestro.

1.5 Procesos mentales que se estimulan a través del juego

Por medio del juego se propicia el progreso de algunos de los procesos mentales del desarrollo del niño, los cuales anteceden al aprendizaje. Aunque para lograrlo se requieren que el pequeño sea estimulado por diferentes actividades, las cuales deben de ir dirigidas a determinados puntos dentro de su proceso cognitivo y educativo.

Según Papalia y colaboradoras (2006), la relación entre el pequeño y la educadora tiene una gran influencia en el grado de aprendizaje que logre aquél, por

que es necesario que la maestra se gane la confianza del menor, para de esta manera poder conocer lo que el niño necesita, la forma en que aprende mejor y saber si está asimilando los conocimientos expuestos, asimismo, logrará estar al tanto de los sentimientos del pequeño, lo que esté viviendo y si se siente motivado por parte de su familia y su escuela (papás, familiares en general, compañeros, maestra y demás gente que está en contacto directo con él).

En acuerdo con Díaz-Barriga (2005), se retoman la presencia de los dos tipos de memoria que se ponen en manifiesto de una manera más concreta dentro de la adquisición de un aprendizaje por parte del individuo, las cuales son: la memoria a corto y largo plazo.

La memoria a corto plazo, es aquella en la que el sujeto adquiere un almacenamiento de información y aprendizaje, que puede recordar por un lapso de tiempo muy corto (segundos a minutos).

La memoria a largo plazo, es el almacenamiento y recuperación de la información que perdura a lo largo del tiempo.

Los niños en el nivel preescolar predominantemente presentan una memoria a corto plazo, razón por la cual es necesario que el educador mezcle los conocimientos

vistos con la nueva información que se esté revisando, de tal manera que el pequeño pueda ir relacionándola, comprendiéndola y recordándola de una forma natural, sin que piense que es difícil.

Otro de los procesos mentales que se pueden estimular en el niño para que adquiera un aprendizaje significativo de manera natural, es a través de los sentidos, que se incluye el visual, el táctil, el kinestésico y el auditivo, aunque este último es el que se presenta en menor proporción para lograr que el niño asimile los conocimientos.

Para Díaz-Barriga, el nivel de atención durante la infancia se presenta por lapsos muy cortos, motivo por el que el sentido auditivo es el de menor influencia para captar la atención del pequeño, siendo necesario que el maestro haga uso de diferentes técnicas y estrategias que sean del agrado del preescolar para lograr así que los menores tengan interés a lo expuesto por parte del educador.

Todo lo anterior indica que el docente debe conocer la forma en que a la mayoría de sus alumnos le es más fácil poner atención y adquirir los conocimientos, sin que se les fuerce, como anteriormente lo hacían en la educación tradicionalista, en la cual los maestros exigían de manera muchas veces violenta mantener callados y atentos a sus educandos.

En cuanto a la utilidad y funcionalidad se determina que es "... una etapa de plasticidad que permite que a través del juego, se experimente, se pruebe y se limite. Por medio del entrenamiento que otorga el juego, se desarrollan las funciones fisiológicas y psíquicas del niño." (Zapata; 2006: 16)

Por lo tanto, se entiende que el juego funciona como una masa, con la cual se buscará el moldeado del infante, el cual lo irá guiando y formando principalmente el maestro, sin dejar de lado el trabajo que deben realizar los padres, ambos en forma conjunta. Éste es un medio que brinda una gran cantidad de beneficios, los cuales facilitan la formación de los menores, sin olvidar que las cosas que se hagan con el pequeño tenderán a tener una gran influencia en lo que será el niño en su vida mayor.

A través de la observación del juego el educador podrá corroborar en que medida se está mostrando el desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual del niño y le será factible así detectar la fase de desarrollo mental a la que ha llegado el educando, la cual, el maestro deberá considerar para hacer una modificación o reestructuración en su forma de trabajo para lograr el aprendizaje en los alumnos.

1.6 El juego como factor de aprendizaje en el nivel preescolar

El juego en todo momento es factor de aprendizaje dentro del desarrollo físico y educativo del niño, debido a que cada actividad que realiza el infante atiende una necesidad propia, y deja en él alguna enseñanza que será de gran utilidad para su progreso.

En gran medida el juego puede sustituir la actividad educativa que puede implementar el educador dentro de la institución, esto depende del tipo de acción que se realice y el objetivo que ésta presente. Cuando el niño se encuentra fuera de la escuela, pero está ejecutando algún tipo de juego, se encuentra adquiriendo un aprendizaje de igual forma que si estuviese dentro del salón de clases. Sin embargo no se debe dejar de tomar en cuenta el trabajo que realiza la escuela, ya que es aquí donde el pedagogo guía la formación adecuada del tipo de aprendizaje que deberán adquirir los estudiantes.

Sin la presencia del juego dentro del desarrollo de un niño, éste no puede aprender nada, o simplemente se llenará de conocimientos que para él no tendrán mayor importancia, comprensión o significancia dentro de su vida, por tal motivo tenderán a desaparecer con gran facilidad y en un tiempo corto.

“Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos.” (UNESCO; 1980: 20)

Lo anterior surge con la finalidad de poder establecer el instante y el tipo de juego que podrá implementar el maestro de manera adecuada, al momento de tratar de lograr alguno de sus objetivos, los cuales se fueron establecidos desde un inicio, de igual forma sirve para poder corroborar el grado en que cada uno de éstos han sido cumplidos.

Para la UNESCO (1980), no todas las instituciones toman en cuenta el juego como un factor determinante dentro del grado de aprovechamiento de los alumnos, debido a que lo consideran muchas veces como una pérdida de tiempo y lo toman en cuenta sólo para ocupar tiempo libre o como actividad recreativa, con lo cual se busca que los niños se relajen y olviden el agotamiento de la escuela. Esto se cree primordialmente en el inicio de la educación posterior al preescolar, conocida como el principio de la educación formal, la cual sólo se enfocará a transmitir los conocimientos a los educandos.

De acuerdo con Chateau (1987), se debe mencionar que el momento en que un adulto interviene de manera directa en el juego de los infantes deja de ser un

juego infantil, de igual forma el educador necesita tener cuidado de los tipos de juego que implementa para lograr que los estudiantes adquieran determinados conocimientos, debido a que existe una línea muy estrecha entre el juego como tal y el momento en que éste se puede convertir en trabajo, cambiando la percepción con la cual lo educandos asimilan la información.

Otra de las cuestiones a tratar es que el juego estimula la adquisición del aprendizaje por parte de los niños, sin dejar de mencionar la etapa de preescolar, momento en el que se puede considerar como la única forma de conseguir un aprendizaje integral, significativo y que sea de utilidad dentro de cada una de las siguientes etapas por las que tendrá que pasar el infante; además de que le proporcionará las herramientas básicas, las cuales le ayudarán para que el paso educativo siguiente (primaria) no le sea de gran complicación.

La necesidad de tomar en cuenta el juego durante el proceso de formación de un educador no es solo facilitar los conocimientos teóricos dentro de una clase, sino que ayuda a que el alumno aprenda valores, conductas, reglas, además de coadyuvar en su desarrollo emocional y psicosocial, de igual modo le auxilia en el conocimiento y exploración tanto de su cuerpo como del medio en el que se encuentra inmerso.

Respaldando lo anterior se determina: “Por medio del juego, el niño realiza sucesivamente identificaciones con la realidad, que le permiten incorporar un núcleo de identidades que habrán de estructurar posteriormente su propia identidad.” (Zapata; 2006: 50)

Lo anterior se refiere al juego como un medio, a través del cual el niño entra en un primer contacto con la realidad, que puede ser ficticia en un inicio; sin embargo, con el paso del tiempo el infante comprenderá que forma parte de una sociedad, que es un miembro más de ésta y que tiene la posibilidad de poseer derechos y obligaciones como todos los demás integrantes.

El juego otorga al niño una preparación para el desarrollo y adquisición de aprendizajes agradables, éste debe ser el eje en la educación preescolar, es un instrumento indispensable para el aprendizaje cognoscitivo y es establecimiento de las estructuras del pensamiento.

El pequeño debe involucrarse en los juegos correspondientes a su edad, de no ser así en su vida posterior tratará de cumplir con esa fase que no realizó en la época que le correspondía, por ello mostrará una desadaptación tanto emocional como social; puede incluso ser rechazado por los otros niños, quienes lo señalarán; y

provocarán que el infante llegue así a sentirse solitario, y se aleje de la sociedad infantil.

Lo anterior puede ocasionar que el infante vaya formando una pobre autoestima, la cual lo podría orillar a no poder conformar y encontrar su propia personalidad en un tiempo posterior, lo que le traerá consigo un aprendizaje desequilibrado y de poco significado y utilidad.

La importancia del juego en el desarrollo infantil es tal que se afirma: “Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia [...] un niño que no sabe jugar, un ‘pequeño viejo’, será un adulto que no sabrá pensar.” (Chateau; 1987: 4)

En ocasiones se observa que el niño se comporta de una manera en su escuela y de otra en su casa, esto se debe a que en un lado juega y en el otro no, su indisciplina puede ser mayor en el lugar donde no lo dejan de forma natural llevar a cabo el juego libre.

Una de las tareas del maestro es evitar todo lo que pueda inhibir al alumno al momento de ejecutar un juego, refiriéndose a temores, miedos y burlas por parte de sus compañeros, los que llegan a ocasionar que los niños vean el juego con cierto rechazo.

Por tal motivo es necesario considerar el juego como parte de la vida de un niño, ya que éste podrá determinar en gran medida como será el sujeto en su vida adulta. El grado en que el pequeño juegue durante su infancia, permitirá predecir su desarrollo educativo a lo largo de su formación, además de que determinará la manera de ver su realidad.

CAPÍTULO 2

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Se decidió elaborar el presente capítulo con la finalidad de poder obtener información sobre la teoría del aprendizaje significativo, la cual fue de gran utilidad al momento de analizar los datos recaudados posteriormente en el contexto de la investigación, en el que se pretende establecer la importancia que tiene la utilización del juego en el nivel aprendizaje escolar al nivel preescolar.

En este sentido se retomó la teoría establecida por Ausubel, quien plantea que el aprendizaje del alumno depende de su estructura cognitiva, que deberá relacionarse con la nueva información, por lo que es de vital importancia conocer la información que el sujeto a adquirido para de ahí partir hacia la nueva información que se le proporcionará al alumno. Ausubel maneja el juego educativo como principal elemento, debido a que éste propicia un aprendizaje significativo, el cual podrá utilizarse nuevamente por los sujetos en un largo plazo, debido a que lo que se aprende es lo que le parece significativo a cada sujeto, por lo que es necesario la motivación y utilización de materiales relevantes.

En este segundo capítulo se retoma el concepto de aprendizaje significativo, su importancia dentro de la educación, características, así como las fases que éste

presenta, los tipos de aprendizaje significativo y por último la clasificación de los diversos contenidos curriculares: declarativo, procedimental y actitudinal o valoral; todo esto desde un enfoque constructivista.

2.1 Concepto de aprendizaje significativo

El hablar de un aprendizaje significativo, se refiere a un aprendizaje vivencial, en donde el educando no solo escuche y recite de memoria los conceptos que le son transmitidos del educador, sino que lo viva, los sienta, por lo tanto, deberá de dársele mayor importancia a la práctica, la cual deberá estar basada en determinada teoría.

Es por ello la importancia de establecer el significado de aprendizaje significativo desde la perspectiva de algunos autores.

“El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo.” (Ausubel y colaboradores; 2005: 48)

Tomando como referencia lo mencionado anteriormente se considera que hablar de aprendizaje significativo es referirse a una instrucción vivencial, la cual debe ser de importancia para el alumno, donde éste adquiera la capacidad de hacerse de nuevos aprendizajes, los cuales deberá de adherir al aprendizaje que ya conoce y comprende.

Reafirmando lo anterior se establece que "...el aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes." (Díaz-Barriga; 2005: 39)

Por lo tanto, es necesario que se relacione cada uno de los conocimientos que se estén adquiriendo con los que ya posee el alumno en su estructura cognoscitiva, para lo que requiere que el maestro propicie dicho aprendizaje, que dependerá en gran medida de los materiales o medios potencialmente significativos que utilice el docente para lograr una mayor eficacia.

Asimismo, los conocimientos previos juegan un papel importante dentro del aprendizaje significativo, debido a que la nueva información se relaciona de manera no arbitraria con lo que el alumno ya sabe.

Retomando lo anterior se determina que para poder lograr un aprendizaje significativo no sólo dependerá de los materiales que se utilicen, sino que es necesario que el alumno muestre una actitud de aprendizaje significativo, esto es, que brinde disponibilidad para las actividades a realizar, de igual forma deberá manifestar participación en todo momento, con una condición positiva ante cualquier situación que se le presente, es de esta forma como se le facilitará la adquisición de la nueva información.

Dentro del salón de clases el aprendizaje significativo es de gran importancia debido a que es éste el que proporciona un mayor aprovechamiento académico en los estudiantes, además de que gracias a él se logra una asimilación a largo plazo, debido a que el alumno va construyendo y adquiriendo grandes cuerpos de conocimiento integrados, coherentes y que tienen una comprensión para los alumnos.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente se describe brevemente la importancia que tiene el aprendizaje significativo en el proceso de adquisición de conocimiento que realizan los estudiantes.

2.2 Importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento

La importancia del aprendizaje significativo al momento de adquirir un nuevo conocimiento radica en la utilidad que puede tener éste para las instituciones educativas o docentes, así como para los alumnos, quienes podrían encontrar una herramienta útil, la cual les podría reducir o suministrar la tarea educativa de una forma más sustanciosa y benéfica para la población estudiantil.

Según Ausubel y colaboradores (2005), el aprendizaje significativo permite que los estudiantes logren analizar y retener el material de una manera más factible y rápida, la cual les podrá ser de gran utilidad, debido a que al momento de que una idea nueva se vuelva significativa dependerá de la forma en que ésta se haya

adquirido significativamente, de modo que haga posible tener mayor capacidad de ser almacenada en la memoria de largo plazo.

“Es obvio que puede aprehenderse y retenerse mucho más si se le pide al alumno que asimile únicamente las sustancias de las ideas en lugar de las palabras exactas empleadas para expresarlas.” (Ausubel y colaboradores; 2005: 68)

Por lo anterior surge la necesidad de que la enseñanza sea proporcionada por medio de situaciones significativas, las cuales permitirán que los alumnos las comprendan con mayor facilidad; además deberán ser acorde al nivel educativo en el que se encuentran, además de las necesidades que éstos presenten.

Retomando lo anterior se agrega algo no menos importante, como lo es la importancia de los conocimientos previos que posee cada uno de los alumnos, debido a que son pieza clave para la conducción que tendrá su enseñanza. Esto es, que el educador debe verificar lo que sabe cada educando para posteriormente determinar el tipo de situaciones significativas que tendrá que plantear a sus discentes.

De igual forma es necesario que los alumnos muestren una actitud de aprendizaje significativo, esto es, que se encuentren en plena disposición para adquirir una nueva manera de educarse, para lo cual será preciso que los docentes cambien la perspectiva que éstos pudiesen tener sobre el tipo de educación que han tenido anteriormente, con la objetivo de adquirir una formación integral.

Para lo cual Díaz-Barriga (2005), determina que el docente también debe estar dispuesto, capacitado y motivado para enseñar significativamente a sus alumnos; así como para tomar en cuenta los conocimientos y experiencias previas tanto de él como de sus alumnos.

Es aquí donde se necesita comprender e identificar el tipo de aprendizaje que se está aplicando en los alumnos y para ello surge la necesidad de tener una visión amplia y clara sobre algunas particularidades propias que distinguen a esta enseñanza de cualquier otra. Es por ello que se desglosarán a continuación una serie de características que posee el aprendizaje significativo.

2.3 Características del aprendizaje significativo

Para que un aprendizaje sea significativo deberá tener ciertas características, las cuales se desarrollan a continuación.

Para Ausubel y colaboradores (2005), el sujeto deba relacionar la información posterior con la que se acaba de adquirir, de igual manera puede utilizarse materiales significativos, los cuales se efectúan dentro de la institución educativa; la información necesita estar acorde al desarrollo intelectual que posee el individuo, ya que es necesario que se tomen en cuenta las experiencias con las que haya podido tener contacto, dependiendo de la edad que éste presenta.

Por lo tanto, para que ocurra el aprendizaje significativo no basta con que se brinde material significativo, es necesario que éste exista en la estructura cognoscitiva del alumno, de no ser así, el sujeto no lograría entender ni relacionar lo que se le está mostrando, por lo tanto no tendría ningún beneficio.

Por lo mencionado anteriormente; es necesario que el docente conozca tanto las características que poseen sus estudiantes, el nivel cognoscitivo que presentan, como el grado de maduración cognitiva, para poder tener una noción de las experiencias con las que hasta ese momento haya tenido contacto.

El aprendizaje significativo puede ser almacenado en la memoria a largo plazo, por lo que puede seguirse utilizando las veces que sea necesario, el alumno lo logra emplear de una manera más fácil y clara, debido a que éste se comprende y no sólo memoriza automáticamente.

Es por ello que a continuación se describen las fases del aprendizaje significativo, para de esta forma conocer el proceso que sigue y poder así determinar la etapa en que se encuentra el alumno y lograr dar paso al siguiente nivel.

2.4 Fases del aprendizaje significativo

Dentro del proceso que lleva a cabo la culminación para la adquisición de un aprendizaje significativo se encuentran tres fases por las cuales debe pasar todo sujeto que se encuentra en transcurso de obtener determinado aprendizaje, por lo

que se decidió hacer mención de cada una de estas etapas, las cuales se desglosan a continuación.

Cada una de las fases que contiene el aprendizaje significativo posee cierto grado de importancia dentro de su proceso, debido a la necesidad de conocer el momento en que el educando ha conseguido colocarse en determinada fase, para que asimismo el educador pueda propiciar estrategias que permitan dar paso a la siguiente etapa, para así lograr llegar a la seguridad de que se ha obtenido un aprendizaje significativo, esto se dará en el momento en que el alumno llegue a la tercera fase, en la cual el sujeto tendrá la capacidad de relacionar y agregar conocimientos nuevos a los que ya tiene, lo cual realizará de manera consciente y de forma continua.

De igual forma es importante dicha división debido a que cada una de las fases corresponde al nivel de conocimiento que ha adquirido el educando, esto es, determinada etapa describe el grado de información que maneja el alumno, así como la cantidad de aprendizaje que éste ha alcanzado.

Retomando lo anterior, cabe mencionar que el manejar tres fases para la distribución que realiza la adquisición de un aprendizaje significativo, se debe a que cada una de ellas posee cierto grado de manejo de la información, en donde ubica al discente en proceso de llegar a la culminación del presente aprendizaje. La tarea del educador es identificar en que fase se encuentran sus alumnos para

asimismo propiciar el avance de éstos. Cabe mencionar que en muchas ocasiones la transición entre las fases es gradual.

Según Díaz-Barriga (2005), el aprendizaje significativo presenta una serie de fases o etapas por las que deberá de transcurrir para poder llegar a la consumación o adquisición del nuevo conocimiento, las cuales se mencionan a continuación.

1. Fase inicial.

Dentro de la cual el aprendiz percibe la información en partes o piezas separadas una de otra, en forma global o general, sin que tengan conexión una con otra, las cuales pretenderá memorizar o interpretar el sujeto conforme las vaya recibiendo, para lo cual hace uso de los conocimientos que ha adquirido anteriormente.

En esta fase el almacenamiento de la información es general, debido a que el alumno no presenta una noción definida sobre lo que se le está mostrando, para esto será necesario recurrir al uso de estrategias con las que se pueda facilitar su aprendizaje; por último, el individuo va formulando un horizonte sobre lo que requiere aprender.

2. Fase intermedia.

En esta fase el principiante ya empieza a encontrar relación y similitud entre las partes aisladas, por lo que emprende la formulación de mapas cognitivos con dicha información y logra así aplicarla a otros contextos. En esta fase, el dominio del material de aprendizaje sucede de forma continua, aunque todavía no de manera involuntaria.

Dentro de esta segunda etapa el conocimiento se vuelve menos dependiente del lugar donde fue adquirido, debido a que el sujeto empieza a manejarlo en otros contextos.

3. Fase terminal.

Es en este punto donde los conocimientos que se han adquirido en las dos periodos anteriores ya se pueden integrar de manera más estructurada y elaborada, por lo que las ejecuciones se vuelven automáticas, además de que presentan mayor independencia, sin que el sujeto pueda percatarse de ello.

Por lo tanto, dentro de esta etapa el individuo tiene un menor control consciente sobre las situaciones que realiza, esto sucede cuando ya se ha generado un aprendizaje completo.

La adquisición de información en esta fase se debe a la acumulación de nuevos datos, la cual se incorpora a los esquemas mentales del alumno, esto es, el sujeto agrega los nuevos datos a las experiencias que posee, dicho aprendizaje sucede de manera continúa, donde la transición de una fase a otra no deberá de ser automática sino gradual.

La capacidad para recordar se debe a la forma en que se haya relacionado la información desconocida con la que ya se había obtenido, también depende de la cantidad de tiempo que presenta de adquirida, además de la frecuencia con la que se haya utilizado, pero principalmente del modo en que se obtuvo, si fue de manera repetitiva será más fácil su olvido.

De acuerdo con Díaz-Barriga (2005), el aprendizaje se facilita cuando los contenidos se le presentan al alumno de manera conveniente, esto es, en el momento que éste necesite adquirirlos y le puedan ser útiles, además de que deberán de poseer una secuencia lógica y psicológica apropiada, sin que exceda la edad de desarrollo que el sujeto presente.

A continuación se describen brevemente los tipos que existen de aprendizaje significativo, para que de esta forma quede más amplio el conocimiento sobre lo que es dicho aprendizaje.

2.5 Tipos de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo ocurre por medio de dos clasificaciones, las cuales son por recepción o por descubrimiento. En la primera de ellas se encuentran una serie de divisiones, con las cuales se buscará que el sujeto adquiera un conocimiento diferente.

Dicho aprendizaje no es un simple enlace entre la información nueva con la ya existente, sino que va más allá, debido a que implica la modificación y evolución del conocimiento nuevo, al igual que la estructura cognoscitiva.

“El aprendizaje significativo por recepción involucra la adquisición de significados nuevos. Requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación al alumno de material potencialmente significativo.” (Ausubel; 2005: 46)

Ausubel (2005), distingue tres tipos de aprendizaje significativo por recepción: el aprendizaje de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

- a) Aprendizaje de representaciones: Es el que más cerca se encuentra del aprendizaje por repetición, consiste en darle un significado a símbolos separados, los cuales son palabras representadas por una imagen que los identifique. Para lo cual Ausubel hace mención que: ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos,

conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan.” (Ausubel y colaboradores; 2005: 46)

Por lo tanto, dicho aprendizaje consiste en la adquisición del significado de símbolos solos, los cuales suelen ser principalmente palabras o de lo que éstas significan. Primero suelen ser algo que el sujeto desconoce en su totalidad, algo que debe y necesita aprender por medio de representaciones que le son mostradas en diferentes ámbitos educativos y de la vida cotidiana.

El presente aprendizaje sucede cuando un niño se encuentra aprendiendo una palabra; por ejemplo “casa”, para lo cual será necesario que dicho término se le represente a través de una imagen, debido a que el sonido por si solo no será significativo para él, por lo que la imagen tenderá a lograr que el niño relacione de modo relativamente trascendente y no arbitrario la preposición con el contenido que tiene en su estructura cognoscitiva, efectuando así su aprendizaje significativo.

Lo anterior acontece principalmente en los niños de cinco años, para los cuales todo tiene un nombre y éste significa lo que su referente involucra para el alumno en particular, debido a que cada sujeto puede tener diferentes experiencias vivenciales o distintas situaciones en las que hayan adquirido el aprendizaje significativo.

b) Aprendizaje de conceptos. Los conceptos se definen como: “...objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes

y que se designan mediante algún símbolo o signo.” (Ausubel y colaboradores; 2005: 61)

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente se podría decir que el aprendizaje de conceptos se encuentra muy relacionado al de representaciones, debido a que los niños más pequeños primero suelen adquirir el aprendizaje por representaciones para posteriormente adquirir el concepto como tal.

Según Ausubel los conceptos se adquieren por medio de dos procesos: Formación y Asimilación.

La formación de conceptos se da en primera instancia en los niños más pequeños, aquí los significados se adquieren a través de las experiencias directas que éstos tienen a lo largo de sus etapas, donde llevan a cabo la suposición, confirmación y la generalidad, como ejemplo se tiene la palabra “casa” mencionada anteriormente, ese símbolo sirve como significante para el concepto cultural “casa” que el niño tiene, por lo que adquiere su concepto “casa” debido a los múltiples encuentros y ejemplos que llega a tener con éstas, donde habitualmente se adquiere antes al signo “casa” que su concepto, aunque lo contrario puede suceder con otro tipo de conceptos que se explicarán a través de la asimilación.

El proceso de asimilación se genera conforme el niño va desarrollando sus vocablos, en el cual las diferentes propiedades de criterio de los conceptos nuevos se podrán concretar haciendo uso de las diferentes combinaciones que el sujeto

tenga en existencia en su estructura cognitiva, por tal motivo el niño podrá diferenciar colores, tamaños, texturas y consecuentemente logrará establecer que se trata de una “casa”, al momento de encontrarse en cualquier lugar y perciba una de éstas.

c) Aprendizaje de proposiciones. Para este tipo de aprendizaje es necesario que el niño haya pasado por el aprendizaje de representaciones y el de conceptos. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de diversas palabras, donde cada una de ellas constituye un referente inseparable, posteriormente éstas se mezclan de tal manera que la idea resultante es más que la suma de los significados de las palabras componentes individuales, originando un nuevo significado que es relacionado por la estructura cognoscitiva.

Por lo tanto, se puede determinar que el aprendizaje de proposiciones sucede en el momento en que el pequeño aprende una oración compuesta por varias palabras, para lo cual será necesario que éste tenga noción de lo que significa cada una de las palabras que la conforman de manera individual, para así poder tener noción de lo que tratan de decir en forma conjunta. Logrando capturar el significado no solo de las palabras mostradas, sino de nuevas ideas que de ésta pudieran surgir en forma de propuestas que podrá realizar a su maestro, por medio de las que obtendrá una comprensión completa de lo mostrado.

Para lograr un verdadero aprendizaje de proposiciones es necesario que se conozcan los significados de las palabras que conforman la idea o lo que éstas representan, así como su concepto, para posteriormente poder analizar lo que se

esta tratando de dar a entender o lo que se pretende decir a través de lo expuesto. Dicho de otra manera, es este aprendizaje el que hace que los sujetos reflexionen acerca de lo que perciben, dando su punto de vista u opinión sobre determinada situación, donde su aportación se realiza desde su perspectiva o punto de vista en particular.

El presente aprendizaje regularmente sucede cuando el individuo se encuentra con un nivel cognitivo superior, es decir, que haya tenido una amplia gama de experiencias vivenciales, éstas logran ser dentro de la institución educativa, en su vida personal o debe ser en conjunto.

El aprendizaje de proposiciones puede ser por descubrimiento: "...el alumno debe descubrir por sí mismo, generando proposiciones que representen ya sea soluciones a los problemas que se le planteen o los pasos sucesivos para resolverlos." (Ausubel y colaboradores: 2005: 62)

Por lo tanto, el aprendizaje por descubrimiento es aquel en el que el alumno descubre lo que va a aprender, puede ser por medio de las hipótesis en las cuales establece lo que cree acerca de determinado fenómeno que se le presente, o al momento de mostrársele un problema y que éste necesite dar una serie de posibles soluciones, dentro del cual el sujeto generará, transformará, reorganizará, sintetizará e integrará la información que de solución al conflicto, es así como obtendrá un nuevo significado, siguiendo la línea del aprendizaje de proposiciones.

2.6 Aprendizaje de diversos contenidos curriculares

En el presente apartado se revisará la posibilidad de impulsar aprendizajes significativos tomando en cuenta los diversos contenidos curriculares, los cuales se enseñan en los currículos de cualquier nivel educativo, éstos se clasifican en tres áreas principales: procedimental, declarativo y conocimiento actitudinal.

2.6.1 Aprendizaje de contenidos declarativos

Hablar de aprendizaje de contenidos declarativos implica que alumno tome en cuenta los conocimientos que ha adquirido anteriormente, para de esta forma poder comprender y relacionar la información que se le presenta, la cual comprenderá, organizará, almacenará y posteriormente utilizará dicho aprendizaje. Es aquel que se refiere al saber qué, donde lo más importante es la información teórica.

Para Marzano (1997), los contenidos declarativos presentan una serie de pasos, los cuales se desplegarán a continuación.

Como primer paso el individuo debe de agregar lo que no sabe a lo ya conocido acerca del contenido, para de esta manera lograr una mayor adquisición.

Una vez que el aprendiz haya comprendido el contenido, necesita reorganizarlo, reformularlo y rehacerlo de tal forma que desde su perspectiva presente un orden lógico y entendible, el cual tiende a variar un poco de un sujeto a

otro, la razón se deberá a que cada individuo lo comprende desde su punto de vista y sus experiencias o conocimientos previos.

“Como paso final en el aprendizaje del contenido declarativo es guardarlo... el aprendiz trata de procesar la información de tal manera que pueda recordar en ocasiones posteriores.” (Marzano; 1997: 44)

Por todo lo anteriormente mencionado se establece un ciclo del aprendizaje de contenidos, el cual contiene: construir significado, organizarlo, por último, guardarlo.

Construir significado para el conocimiento declarativo es: “...el aprendiz no comprende pasivamente la información que le presenta el maestro o el texto. Más bien, activamente crea su propia versión de la información.” (Marzano; 1997: 47)

Lo anterior menciona la manera en que el alumno deberá participar en este tipo de contenidos, la cual debe de ser activa, donde él necesite estar elaborando su propio significado, estando en constante contacto con el objeto de estudio. Dentro de este proceso se incluyen procedimientos cognoscitivos tales como la unión del conocimiento nuevo con el almacenado anteriormente, elaborar suposiciones y poder comprobarlas y prever la información que no se encuentre manifiesta. Como ejemplo se puede manejar el momento en que se ve una película sobre gatos, en la cual utiliza la información que ya conoce acerca de ellos para darle sentido a la nueva información de estos animales. La información pasada sirve para pronosticar qué se

verá en la proyección. Por último, lo que ya se sabe acerca de los gatos que sirven a proporcionar la información que falte.

De acuerdo con Marzano (1997), una parte importante de la enseñanza del conocimiento declarativo es ayudar a los alumnos a construir significado en la información que se les muestre.

Para Díaz-Barriga (2005), el conocimiento declarativo se divide en factual y de conocimiento conceptual, los cuales se desglosarán a continuación:

El conocimiento factual representa datos y hechos que suministran información verbal, la cual los alumnos deberán de adquirir tal cual, sin realizarle ningún tipo de cambio, por lo que no existe una comprensión de la información que se esta adquiriendo, sino que se reproduce de forma memorística. Un ejemplo de éste pudiera ser el aprendizaje de las capitales de los países, de fórmulas matemáticas.

El conocimiento conceptual es más complejo que el anterior. Dicho aprendizaje se construye a partir de la comprensión y abstracción de la información, en la cual se formula un significado interdependiente. Dentro de éste el sujeto deberá relacionar la información con los conocimientos previos que ya posee en su estructura cognoscitiva.

2.6.2 Aprendizaje de contenidos procedimentales

Cuando se habla del saber hacer, se refiere al aprendizaje procedimental, ya que como su nombre lo indica es el procedimiento o pasos que se deben llevar a cabo para obtener un resultado, siendo la práctica el proceso que deberá operar principalmente, debido a que se basa en la realización de diversas acciones u instrucciones que el sujeto necesita ejecutar.

“...es aquel conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etcétera.” (Díaz-Barriga; 2005: 54)

Por lo tanto, se enfoca al saber hacer, el cual se relaciona con la práctica, debido a que se encuentra encaminado a la realización de varias acciones u operaciones, las cuales deberán llevar un orden y tendrán que ser dirigidas hacia la culminación de una meta establecida anteriormente; de igual modo que el aprendizaje de contenidos declarativos, el aprendiz tendrá que relacionar el nuevo aprendizaje con lo que ya sabe.

El último de los pasos de este conocimiento es el almacenamiento, el cual se logra a través de la práctica constante, hasta el punto en que la ejecución se vuelva automática, esto se consigue después de largos periodos de ensayo y error.

De acuerdo con Díaz-Barriga (2005), durante el aprendizaje de procedimientos es importante aclararle al aprendiz la meta a lograr, el orden que debe seguir al momento de realizar las acciones, y el progreso temporal de las mismas.

Al igual que el aprendizaje de contenidos declarativos, éste posee una serie de etapas, las cuales según Díaz-Barriga (2005) comprenden:

1. *La apropiación de datos relevantes respecto a la tarea y sus condiciones:*

Dentro de la cual se destaca el conocimiento declarativo, esto se debe a que todavía no se realiza la ejecución de la tarea, solo se le brinda al sujeto la información que tendrá que desarrollar por medio de procedimientos.

Es en esta etapa donde el sujeto lleva a cabo la ejecución de manera lenta e inexperta, debido a la falta de práctica que necesitará adquirir.

2. *La actuación o ejecución del procedimiento:* Donde el aprendiz procede por

ensayo y error. Es aquí donde el docente lo irá corrigiendo y encausando al procedimiento determinado; asimismo el individuo realiza los pasos con control consciente, sin embargo necesitará realizarlo de forma automática.

3. *La automatización del procedimiento:* Es el que se obtiene como consecuencia

de la práctica continua en momentos determinados, la persona tenderá a realizar y automatizar con facilidad, unidad y ritmo estable al momento de ejecutar dicha situación o proceso.

4. *El perfeccionamiento indefinido del procedimiento*: Dentro del cual no existe un final, marcando así una diferencia entre el experto (quien domina el procedimiento) y el principiante (quien inicia el aprendizaje).

Una de las principales ideas es que el alumno aprenda un procedimiento de la manera más significativa que se pueda. Por lo que el educador necesita tomar en consideración lo expuesto anteriormente, además de suscitar intencionalmente que los procedimientos sean de forma comprensible, pensante, eficaz y útil para contextos variables.

Tanto el conocimiento declarativo como el procedimental deben verse como complementarios, puesto que el docente necesita trabajarlos en conjunto, ya que ambos poseen un nivel de importancia dentro de la adquisición del aprendizaje, esto es, en el momento en que es enseñada una competencia de manera práctica el alumno enriquece el conocimiento declarativo que adquirió en un inicio.

2.6.3 Aprendizaje de contenidos actitudinal-valoral

El presente apartado se refiere a uno de los contenidos que menos se han tomado en cuenta dentro de la educación y, sin embargo, se refiere al *saber ser*, pero que en ningún momento deja de estar presente dentro del aula, aunque se pueda encontrar de manera implícita, lo cual evita que el docente lo detecte con facilidad.

Díaz-Barriga define las actitudes como: “...experiencias subjetivas (cognitivo-afectivas) que implican juicios evaluativos, que se expresan en forma verbal o no verbal, que son relativamente estables y que se aprenden en el contexto social.” (Díaz-Barriga; 2005: 57)

Por lo tanto, se puede establecer que las actitudes que muestre un sujeto son un reflejo de los valores que éste posee, por lo que se entiende que valor es una cualidad por la que un individuo, objeto o situación adquiere un mayor o menor aprecio, sin importarle que éste pueda serle remunerable. Los valores pueden ser económicos, estéticos, morales, entre otros; éstos últimos se consideran como principios éticos que deberían de adquirir y preservar la mayoría de los seres humanos.

En las últimas épocas se ha tratado de incorporar este aprendizaje de forma explícita dentro de los proyectos curriculares de todos los niveles educativos, esto a través de algunas asignaturas como: educación moral o ética, enseñanza de valores y actitudes. Sin duda alguna éstas buscan que los alumnos no solo adquieran conocimientos como tal, sino que pretende mejorar el tipo de valores y actitudes que éstos tendrían que fomentar en todas las áreas educativas (materias) vistas dentro del proceso de formación que obtengan.

Por tal motivo es que la gran parte de las instituciones educativas se han preocupado por incluir este tipo de valores dentro de su formación. Lo anterior se debe a que buscan lograr un bien común dentro de sus educandos, además de su

desarrollo integral y completo; para de esta forma obtener una mejor convivencia solidaria y democrática, donde la sociedad busque el bien común, dejando de un lado la individualidad y logros personales. Sin embargo, sigue siendo una de las áreas que no se le brinda el mismo grado de interés que a las de tronco común.

Dentro de la adquisición del aprendizaje actitudinal influyen varios factores para que llegue a su culminación total, tales como: las experiencias personales que haya tenido el sujeto anteriormente, la información que tenga sobre otras personas, el contexto sociocultural en el que se encuentre inmerso, los medios de comunicación a los que tenga acceso, entre otras; además del proceso extenso que deberá seguir el educando para poder asimilar y adquirir determinada formación.

De igual forma se ha determinado que la mayoría de las actitudes se generan y desenvuelven dentro del seno escolar, por lo tanto, el profesor llega a ser un elemento que influye de manera directa o indirecta dentro de esta problemática que puede generarse en la institución escolar, es aquí donde surge la necesidad de que los educadores se encuentren lo suficientemente capacitados y preparados para poder enfrentarlas de la manera más concreta y exacta, además de presentar estrategias significativas que faciliten y fomenten la adquisición de actitudes positivas y solidarias, las cuales beneficiarán a todos los integrantes de la una institución educativa, pero en general llega a ser benéfico para el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquiera de las áreas educativas que incluya el plan curricular.

CAPÍTULO 3

EL NIÑO EN PREESCOLAR

Se elaboró el siguiente capítulo con la finalidad de obtener un enfoque concreto acerca del infante de preescolar, debido a la necesidad que se tiene de conocer las capacidades que posee.

En este apartado se aborda el desarrollo del pensamiento del niño en edad escolar (educación preescolar), esto desde el punto de vista de Piaget, quien hizo valiosas aportaciones al estudiar el pensamiento infantil, basándose en varios experimentos que realizó en niños de diferentes edades, donde se señalan una serie de periodos en los cuales incluyen las operaciones de conservación, la clasificación y la seriación, los cuales se revisan enfocándose a la etapa por la que transcurre el infante de preescolar.

De igual forma se retoma el origen y evolución del comportamiento moral del niño, así como el desarrollo de la personalidad de acuerdo a la teoría de Erikson y, por último, se mencionan tanto los aspectos físicos como psicomotores del niño.

3.1 Desarrollo del pensamiento

Hasta estos días una de las teorías más importantes dentro del campo de la psicología evolutiva es la expuesta por Jean Piaget, la cual enfoca el estudio hacia el origen y evolución del pensamiento infantil.

De acuerdo con Piaget citado por Labinowicz (1987), existen patrones en las respuestas infantiles a tareas intelectuales por él propuestas; por lo que se establece que niños de una misma edad responderán de forma similar entre ellos, lo que se conoce como pares, sin embargo ante los adultos presentarán respuestas notablemente diferentes.

Apoyado en el análisis de dichos patrones, Piaget concluyó con una clasificación del pensamiento infantil, la cual ubicó en cuatro periodos principales; de los cuales se toma como referencia el período preoperatorio por la edad que tienen los sujetos de estudio con quienes se realizó la presente investigación.

Como ya se mencionó anteriormente, para poder llegar a la clasificación Piaget realizó numerosos estudios con niños de diferentes edades, a quienes planteó una serie de tareas con el objetivo de poder detectar la evolución que tiene el pensamiento infantil; estas labores le facilitaron la observación de cuatro funciones mentales que son expuestas más adelante.

El pensamiento infantil se desarrolló de acuerdo a los siguientes períodos principales, los cuales serán representados en el siguiente cuadro (tomado de Labinowicz; 1087: 60):

	PERIODOS	EDADES	CARACTERÍSTICAS
Períodos preparatorios, prelógicos.	Sensomotriz	Del nacimiento hasta los 2 años.	Coordinación de movimientos físicos, prerrepresentacional y preverbal.
	Preoperatorio	De 2 a 7 años.	Habilidad para representar la acción mediante el pensamiento y el lenguaje; prelógico.
Períodos avanzados, pensamiento lógico.	Operaciones concretas	De 7 a 11 años.	Pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física.
	Operaciones formales	De 11 a 15 años.	Pensamiento lógico, abstracto e ilimitado.

Tomando en cuenta lo anterior, se determina que los niños que se encuentran en el nivel preescolar se ubican en el período preoperatorio, por lo tanto, a continuación se establecerán una serie de características que presentan en cada una

de las clasificaciones que determinó Piaget, logrando así tener una visión más clara y amplia sobre los alumnos que serán estudiados en la presente investigación.

3.1.1 Conservación

De acuerdo con Labinowicz (1987), los niños son influenciados por las apariencias, es decir si dos dimensiones se alteran al mismo tiempo, el niño sólo centrará su atención en una de ellas e ignorará la otra; por lo que Piaget llegó a la conclusión de que los menores padecen de centralización, debido a la incapacidad de abarcar mentalmente dos dimensiones al mismo tiempo.

Retomando lo mencionado se puede agregar un ejemplo, el cual permitirá obtener un enfoque más concreto sobre dicha clasificación. Por lo que al mostrárseles a algunos infantes cantidades iguales de plastilina en forma esférica y a una de esas dos le cambió la forma cilíndrica frente a los niños, les cuestionó ¿Es la misma cantidad? Los niños de dos a siete años de edad establecieron que la figura de forma cilíndrica era más grande y más pesada.

En conclusión, lo anterior se debe a la influencia que de los niños por las apariencias que aún permanecen durante esa etapa en que se encuentran, además de que los niños suelen enfocar la atención sólo en el producto final, en lugar de fijarse en el proceso en que se llevó a cabo dicha transformación, al momento de no quitar ni agregar plastilina. Los niños no consiguen regresar mentalmente a la forma original que poseía la plastilina.

3.1.2 Clasificación

En la presente clasificación se trata de agrupar y separar objetos de acuerdo al tamaño o forma. Los niños pequeños (4 años), reúnen los cuerpos de acuerdo con los requerimientos de una figura o gráfica, por lo tanto, al momento en que se les presenta una imagen y se les pide que la dividan por las formas que presentan, los pequeños iniciarán distribuyéndolas por semejanzas, pero posteriormente las dividirán de acuerdo a los colores.

Por lo tanto, el niño preoperacional no puede retener mentalmente dos aspectos de un mismo problema, sino hasta los 5 y 7 años cuando su forma de agrupar se vuelve más correcta.

Dentro de esta categorización, lo único que logra elaborar el pequeño es una distribución por determinado requisito, el cual le fue indicado, aunque se deja llevar por ordenarlos de acuerdo a sus experiencias más directas y utilizadas que ha tenido, las cuales pueden ser las mostradas en el entorno que se encuentra o que usa de manera cotidiana e implícita.

3.1.3 Seriación

El niño dentro de la fase preoperacional es incapaz de construir series de objetos que presentan una propiedad variable, es decir, por ejemplo al momento en que se le muestra al menor un conjunto de palillos, los cuales tienen diferentes

tamaños y se le indica que los ordene de menor a mayor hasta formar una escalera, los primeros intentos estarán desordenados.

Mediante el ensayo y el error, el niño un poco más grande formará grupos ordenados, aunque incompletos, de palillos, utilizando un pequeño número de palillos, los cuales tendrán diferentes tamaños, iniciando con la comparación de pares rápidamente se pierde el hilo del seguimiento.

Agregando a lo anterior algo no menos importante dentro de esta categorización, se observa que los niños del periodo preoperacional todavía no cuentan con los conocimientos necesarios para lograr relaciones ordenadas, dentro de las cuales se estén utilizando gran cantidad de objetos de distintos tamaños, por lo que es recomendable que se inicie con pequeñas cantidades de cosas.

3.1.4 Egocentrismo

Los niños de dos a siete años muestran un egocentrismo muy general, por lo que su interacción social se convierte en el no saber escuchar, ni aceptar opiniones ajenas.

“En lugar de hablar con otros los niños pequeños tienden a hacerlo en presencia de otros, pero sin intercambiar información. Puesto que son incapaces de aceptar otro punto de vista [...]” (Labinowicz, 1987: 77)

Además, son insensibles a lo que los demás necesitan escuchar, a esto se le identifica como un monólogo colectivo. La cantidad de habla egocéntrica disminuye significativamente al finalizar este período.

Lo anterior se puede observar en el instante en que un niño de preescolar se encuentra en sus ratos libres, donde no se siente observado por ningún adulto, éste comienza a conversar con sus pares y cada uno por parte separada inicia con conversaciones un tanto diferentes, creyendo que el otro lo está escuchando, pero sobre todo que lo entiende.

Dentro de esta ordenación también se incluye el espacio, en que el pequeño es incompetente de imaginar un objeto desde otro punto de vista, por lo que al momento en que se le pide elegir cierto punto de vista, él optará por seleccionar el que considera según su criterio. Esto se debe a la incapacidad que todavía posee acerca de imaginar un objeto desde otro punto de vista que no sea el suyo.

3.2 Origen y evolución del comportamiento moral

Dentro del desarrollo del niño se encuentra implícito su comportamiento moral, el cual se forma con los valores, las reglas, entre otros, siendo transmitidos principalmente por sus padres, familiares y posteriormente a lo largo de su educación, la cual inicia en el nivel preescolar. Todo esto les sirve y ayuda para la conformación de su personalidad, que se irán forjando conforme vayan creciendo,

ésta puede ser buena o mala según la adecuada intervención que se haya tenido con el infante.

Para Moraleda (1999), dentro de la evolución del juicio moral el niño pequeño no logra diferenciar el bien del mal; es decir, manifiesta una obediencia total a las normas que son dictadas por los adultos y el valor de éstas reside el prestigio de quien las ha impuesto. Esto se va modificando conforme el niño avanza en su desarrollo; el motivo se debe al pensamiento animista que posee el infante y a su egocentrismo, el niño cree que un acto mal trae consigo un castigo y que un acto bueno tiene como consecuencia un premio.

Por lo tanto, hay una relación entre la falta moral y el castigo, el niño pequeño está convencido de que existe una justicia inmanente en el universo; es decir, de que a todo mal le sigue una desgracia, y a todo bien un premio. “Esta creencia se inspira, en la mentalidad animista del niño de esta edad que le lleva a atribuir intenciones al universo, a semejanza de los adultos.” (Moraleda; 1999: 165)

Además, cabe mencionar que dentro del estudio del pensamiento moral se presentó la investigación de las nociones morales, en las cuales se localizó que para un infante de tres a siete años las mayores faltas son el insulto, el juramento y la desobediencia.

La teoría de Piaget, citado por Moraleda (1999), sobre el desarrollo moral en los niños se resume en dos etapas, de las cuales se retomará la primera de ellas,

debido a que es esta la que presenta en niño de preescolar. Esta se menciona a continuación:

Un niño de etapa preoperacional tiene una moralidad heterónoma; es decir, se haya sujeto a un poder extraño, el cual le imposibilita el libre desarrollo de su naturaleza; además de que tiene un punto de vista muy egocéntrico, pues piensa que los demás deben considerar las cosas de la misma manera que él.

Además de que juzga los actos por las consecuencias físicas reales y no por causas detrás de las acciones; obedece reglas ya que son sagradas e inalterables para él; muestra respeto a la autoridad, considerándolo como un sentimiento de obligación del deber y obedecer las reglas impuestas por los mayores; para él el castigo lo ve como una consecuencia de un acto de maldad y confía en una justicia inmanente, esto es, cree que cualquier accidente o percance físico que suceda después es un castigo enviado por Dios o por cualquier otra fuerza sobrenatural.

Por lo anterior, se debe que los niños ante un castigo, esto es, al momento en que se les menciona la palabra castigo consideran que se debió a algo que desobedecieron, además de que creen que se lo merecen por haber tenido una mala conducta o faltado a una regla establecida.

Otro de los puntos no menos importantes es el desarrollo de la personalidad que lleva a cabo el infante a lo largo de su formación y crecimiento, el cual se

describirá a continuación desde el punto de vista de Erikson. Siendo esto una parte fundamental y determinante para el desarrollo de su inteligencia y aprendizaje.

3.3 Desarrollo de la personalidad desde el punto de vista de Erikson

Como parte elemental del marco teórico de esta investigación es necesario considerar algunos de los aspectos existentes de la formación de personalidad, esto para poseer una referencia que permita tener en cuenta los factores emocionales que pueden influir en el desarrollo del infante.

La primera infancia es decisiva en el ser humano, debido a que es el tiempo en el cual se construye la personalidad del mismo, para lo cual se revisó a Maier (2000), quien retoma la teoría sobre el desarrollo del niño expuesta por Erikson, que consiste en una serie de infancias que las llamó etapas o fases. Dentro de esta investigación se retoma el tercer período, ya que es por la que se encuentra transcurriendo el niño de preescolar. Dicha fase se titula: “Adquisición de un sentido de la iniciativa y superación de un sentido de la culpa. Realización de la finalidad.”

De acuerdo con Maier (2000), dentro de esta fase el niño logrará adquirir un sentido de iniciativa, para lo cual le ayudará su medio social, ya que lo incita a desarrollar una actividad y alcanzar una finalidad; es decir a dominar tareas específicas. Se le demanda que asuma la responsabilidad de sí mismo y de lo que está englobado en su mundo (su propio cuerpo, juguetes, animalitos doméstico, entre otros).

“A medida que el niño investiga y elabora fantasías acerca de la persona activa que desea llegar a ser, consciente e inconscientemente pone a prueba sus poderes, sus conocimientos y sus cualidades potenciales.” (Maier; 2000: 52)

Anteriormente el niño era totalmente dependiente de los adultos, lo cual deberá de verse superado conforme transcurra la tercera fase, esto se debe a que el niño presenta el interés por conocer otras cosas nuevas que lo rodean, las cuales le son facilitadas durante los años de preescolar.

En este período Erikson reconoce que la conciencia del niño asume cada vez más las funciones de apoyo y control de los adultos que le son significativos, los cuales se encuentran en su medio; por lo tanto, el superyó se organiza a partir de los modelos que se le presenten, siendo éstos los padres, quienes incorporan a la saber del infante lo que realmente es.

A pesar de los impulsos del ello y las funciones integradoras del superyó, el yo es el que determina las construcciones fundamentales de desarrollo del niño, quien se preocupa por refinar sus actividades musculares, la exactitud de su percepción y sus cualidades de comunicación. El lenguaje implica un compromiso verbal.

El yo refleja las capacidades conductuales de un niño, dirigidas hacia un sentido de autoidentidad, el cual viene a reemplaza al egocentrismo, asimismo ésta incluye desconfianzas, dudas y temores con los cuales el niño lucha de manera consciente e inconsciente para poder enfrentar los problemas cotidianos.

Para Maier (2000), quien cita a Erikson; especifica que el desarrollo psicológico gira en torno de dos tareas: "...el ello, el yo y el superyó comienzan a hallar un equilibrio mutuo, de modo que el individuo pueda convertirse en una unidad psicológica integrada, una personalidad por derecho propio."(Maier; 2000: 55)

Por lo tanto, el desarrollo del niño se centrará en la relación que éste tenga con sus padres, pares y otros seres humanos con los cuales estará en contacto directo.

Como segunda tarea se tiene lo siguiente: el infante jerarquiza a percibir diferencias sexuales entre los sujetos que lo rodean, por lo que afectan tanto sus propios sentimientos (impulso del ello), como el curso que debe seguir de acuerdo a lo que establece la sociedad, siendo esto los requerimientos de su yo, de igual forma los criterios sociales de su familia a veces suelen rivalizarlo con los impulsos de su ello.

Durante esta etapa el niño afronta un período de intenso aprendizaje que a través de sus limitaciones le abre futuras posibilidades, además de que gran parte de su tiempo se encuentra interactuando con seres de su misma edad, por lo tanto, inicia infinidad de nuevas experiencias. El cual se ve como una forma de realizar experiencias como varón o como niña. Todo esto le forma un cúmulo de pensamientos y sentimientos, los cuales proveen una nueva área a su sentimiento de culpa. El menor temerá haber excedido sus derechos.

Según Maier (2000), la sociedad juega un punto decisivo dentro del desarrollo de identificación que juega un sujeto, debido a que es ésta la que desplaza al varón hacia una admiración y semejanza en conductas con su progenitor, de igual forma lo hace con las niñas, quienes desde temprana edad se preparan para llevar a cabo las labores que efectúa su madre y así es como aprenden los roles estipulados.

Otro proceso de interés que aparece en los menores se refiere al interés por los genitales de ambos sexos. La ausencia física en las niñas propiciará como respuesta que algo les haya pasado y que seguramente también serán víctimas en algún momento cada uno de los varones. Erikson determina esta fase como genital.

Dentro de estos cambios que van teniendo los niños surge una actividad natural del infante, el juego, el cual funge con la labor de ser autoterapéutico, por lo que asume dos formas esenciales: primero el niño necesitará tiempo para llevar a cabo juegos solitarios o para soñar despierto sin que nadie lo moleste, con el fin de expresar los conflictos y su posible solución. También necesita la compañía de otros chicos para así juntos jugar con las crisis de la vida, las cuales podrán ser mutuas.

Los jardines de preescolar, junto con el hogar y las instituciones sociales, muestran al niño una gama de iniciativas apropiadas para él en ese momento de su vida, para que de esta manera logren en un futuro una participación responsable como adulto, además de que le podrá permitir utilizar los roles de una forma satisfactoria.

3.4. Aspectos físicos y psicomotores del niño

Una de las características fundamentales y evidentes en los infantes, son los cambios por los que transcurren los niños, principalmente durante la infancia de preescolar, en el que tienen entre tres y seis años, siendo este momento en el que crecen y cambia su físico con una mayor rapidez. Por lo que se necesita conocer el proceso biológico que llevan a cabo, esto con la finalidad de tener conocimiento sobre la forma apropiada y adecuada por medio de la cual puede hacer una intervención la educadora del nivel preescolar.

De acuerdo con Papalia y colaboradoras (2006), entre los tres y seis años de edad los niños sufren algunos cambios físicos, como lo son un crecimiento pero no tan rápido como el período anterior. Cerca de los tres años, empiezan a adquirir una figura esbelta. El tronco, los brazos y las piernas se hacen más largos. La cabeza continúa teniendo una apariencia más grande.

A los tres años "...el niño... corre con más armonía, aumenta su velocidad y es capaz de pararse de pronto. Puede subir escaleras alternando el movimiento de los pies y saltar desde cierta altura con los pies juntos." (Moraleda; 1999: 106)

Mientras que a los cuatro años de edad en infante incrementa las habilidades motrices, por lo tanto, puede correr de forma más armoniosa y efectuar saltos de longitud. Su orientación espacial y precisión de movimientos se vuelven suficientes como para que pueda dibujar sobre un papel un trazo de diagonal.

Para Gesell (1990), al cumplir cinco años, el niño obtiene un equilibrio bastante maduro, por lo que su control motor se vuelve definido, el cual se puede observar en el momento en que obtiene una mayor confianza en sí mismo, en el lapso de llevar a cabo una actividad como saltar y brincar; para lo que elige actividades como trepar, empujar y tirar.

Todo este proceso dura aproximadamente tres años, en los cuales las niñas generalmente aventajan un año a los niños en su desarrollo físico, de igual manera que no sigue un orden preciso para su aparición; en algunos casos se da primero el crecimiento en las extremidades, mientras que conservan por más tiempo la misma forma de la cabeza y el tronco, por lo tanto, este desarrollo se da con una falta de armonía.

Lo mencionado anteriormente depende principalmente del tipo de alimentación que tenga cada uno de los infantes, ya que durante esta etapa la nutrición tiene gran influencia en el crecimiento óseo, el grosor, forma y el número de huesos del cuerpo, ésta también afecta al desarrollo de los dientes.

Con esto se concluye la descripción de las características del desarrollo en las áreas: intelectual, afectiva y física en los niños de tres a seis años de edad; es decir, de edad preescolar.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Metodología

En el presente capítulo se describe de manera detallada el proceso de la investigación, así como la forma en la que se llevó a cabo la recolección de datos que dan el sustento de validez al estudio realizado. De la misma forma, se incluye la metodología y cada uno de los elementos que la conforman tales como el enfoque, los alcances, el tipo de investigación, diseño del estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como el análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Debido a los requerimientos de la presente investigación fue necesario utilizar el paradigma cualitativo que toma de manera general como objeto de estudio al individuo y su grupo, reconociendo lo que en ellos acontece.

El enfoque cualitativo es definido como aquél que “utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de la misma.” (Hernández; 2008: 8), lo cual fue la característica distintiva de

este proceso de investigación, en donde de manera determinante los datos se ubican en la percepción propia del sujeto investigador teniendo en mente las preguntas que fueron planteadas al inicio de la investigación.

Algunas de las características que presenta el enfoque cualitativo, según Hernández (2008) son:

Plantea un problema, sin seguir un proceso determinado, esto indica que el investigador tendrá la oportunidad de ampliar los puntos que considere necesarios de investigar, esto de acuerdo a los objetivos y preguntas que se planteó en un inicio en dicha investigación.

Es un proceso inductivo, el cual surge de una idea particular que posteriormente da paso a lo general, por lo tanto se busca explorar todos aquéllos acontecimientos que considere necesarios para su descripción y de esta forma generar perspectivas teóricas.

Se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, por lo que su análisis no es estadístico, debido a que su técnica principal es la descripción de un fenómeno que será revisado u observado durante su proceso de ejecución.

El proceso de indagación es flexible, debido a esto permite que el etnógrafo tenga una amplia visión de lo que necesita detectar y analizar en la investigación, de igual forma brinda la posibilidad de que éste agregue determinados sucesos que en un inicio no consideró importantes y que por la naturaleza de la investigación fue necesario tomar en cuenta para su análisis.

Se evalúa el desarrollo natural de los hechos, por lo que la observación se llevó a cabo durante el contexto correspondiente, esto es, en los diferentes espacios del preescolar en los que se desarrollaron las clases en horarios diferentes.

Por otro lado, el proceso cualitativo “puede desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos” (Hernández; 2008: 23), por lo que pueden llegar a ser utilizadas para determinar o descubrir los cuestionamientos más importantes de la investigación y de esta forma poder reestructurarlas y así lograr llegar a un resultado. En el presente caso, las preguntas fueron elaboradas al inicio de la investigación con base en lo observado en el contexto de investigación estudiado y reestructuradas conforme se fue obteniendo tanto la información teórica como la información de campo.

Ahora bien, se sabe que el proceso cualitativo parte en un principio que va de lo particular a lo general y es durante este transcurso donde puede surgir la

necesidad de ciertos cambios dentro de la investigación, los cuales darán pie a la resolución de la pregunta de investigación que se planteó en la presente investigación.

Es por eso que la investigación toma un enfoque meramente cualitativo; ya que el objetivo central de estudio emerge de las relaciones que los individuos tejen en el aula, mismas que jamás son estáticas, debido a que las personas son seres dinámicos, en construcción constante, igual que las relaciones dentro o fuera del salón de clases.

“El carácter holístico de este enfoque, implica considerar la suma total de conocimientos, actitudes y patrones de comportamiento habitual, compartidos y transmitidos por los miembros de una sociedad particular, los patrones de comportamiento de un grupo particular y los rasgos distintivos de una cultura.”
(Bertely; 2002: 22)

Retomando lo anterior, se puede remarcar la validez que presenta el utilizar el método, por el hecho de interactuar ante la comunicación verbal e interacción grupal para en efecto, detectar actitudes y tipos de aprendizajes adquiridos a través del juego, siendo esto lo que se busca detectar y observar dentro del desarrollo de la presente investigación.

Por ello, la investigación realizada no se considera un estudio de caso, dado que la etnografía es referida a toda la población.

Por tanto, el método a desarrollar aquí es el método etnográfico descriptivo, el cual realiza una investigación detallada sobre la recopilación de la información, la cual se obtuvo principalmente por medio de las diferentes observaciones que se estuvieron realizando en diferentes momentos y a lo largo de la presente investigación.

En su caso, los estudios descriptivos son los que buscan “especificar propiedades, las características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Hernández; 2008: 103).

En el caso particular de la investigación, se ha elegido este método debido a la importancia que se le da al estudio de diversos factores que intervienen en un fenómeno. Este tipo de investigación, asume que la realidad escolar es múltiple; y que en cada plantel y salón educativo se dan diversas situaciones escolares como acciones sociales, que tienen sentido profundo de lo que se dice y hace en las escuelas o en las mismas educadoras que realizan la labor de formar sujetos.

Por lo tanto, se puede afirmar que “la realidad es producto de una construcción social, que toda situación humana se construye en un contexto, y que los significados se crean y se recrean en la interacción social cotidiana.”(Bertely; 2002: 30)

Por lo que, es importante la recopilación de datos realizados sobre la interacción y el papel que cada uno de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje asumían en el desarrollo del mismo.

Las técnicas de investigación utilizadas fueron la observación participante, hecha directamente a los grupos de 1, 2, y 3 de preescolar, además de la entrevista semiestructurada, la cual se realizó a las docentes de los tres grados mencionados anteriormente.

La observación fue de tipo participante con el apoyo de Diario de campo como herramienta para la recopilación de datos. La observación participante, según Federick Erickson citado por Bertely (2002), supone que la simple presencia del investigador en el campo de estudio para la recopilación de datos básicos, implica que se esté manifestando la presencia de un sujeto adicional dentro del campo de acción, lo cual modifica lo que sucede en el espacio observado.

Por consiguiente, la investigación de campo se realizó a través de observaciones participantes, apoyado en la bitácora, en la cual se van registrando por fechas los puntos importantes con los cuales se logrará obtener datos claves y necesarios para poder llegar a construir las conclusiones de la investigación.

Las observaciones se realizaron en los meses de marzo, abril y mayo del año 2009, llevándose a cabo en los horarios en que se manejaba un juego por parte de la educadora. Algunos de los espacios utilizados fueron los salones de clases o el patio de la institución, el cual se encuentra hecho de cemento cubierto con un tapete de color verde.

Los indicadores que se tomaron en cuenta para la observación fueron los tipos de juegos que llevan a cabo las educadoras durante el desarrollo de sus clases, así como el material o técnicas que éstas utilizaron para su ejecución. Asimismo se analizaron los aspectos de actividad intelectual que realizaron los niños al momento de ejecutar alguna actividad lúdica, de igual manera se detectaron los espacios en los que se desarrollaron las actividades y el tiempo que se destinó a éstas.

Otra de las técnicas utilizadas fue la entrevista la cual consiste en "...la recogida de información a través de un proceso de comunicación, en el transcurso del cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de

las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador”.
(Buendía; 1998: 127)

Sin embargo, para la presente investigación se utilizó la entrevista de tipo estructurada, que permitió la obtención de datos concretos que sirvieron de apoyo en la respuesta a la pregunta de investigación.

En este sentido se define a la entrevista semiestructurada como herramientas en las que: “...se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados” (Hernández; 2008: 597).

Como apoyo de la técnica antes mencionada, se utilizó como instrumento el guión de entrevista (anexo 1) y la grabación del proceso de ésta, con la intención de respaldar los datos que sean obtenidos durante la ejecución de la misma técnica y dar una interpretación lo más acertada posible.

La presente entrevista se aplicó a cada una de las docentes de los diferentes grados, dentro de las cuales se encuentra la maestra del grupo de primero, segundo y tercero grado de preescolar, esto con el objetivo de investigar los juegos más aceptados y funcionales dentro del proceso de adquisición de un aprendizaje

significativo en los niños del jardín de niños “San Angelín”. Donde cada una de éstas se desarrolló en un tiempo de diez minutos aproximadamente.

En lo que respecta al número de observaciones realizadas desde la fecha inicial, el día 24 de marzo de 2009, hasta el día 29 de mayo de 2009, fueron un total de 34 sesiones en que se observaron los tres grados de preescolar. Por otra parte el gobierno decretó la suspensión oficial de las clases desde el día 28 de abril hasta el día 11 de mayo a nivel nacional, siendo el 18 de mayo de 2009 a nivel estatal cuando se retomaron las labores educativas, esto fue causado por una alerta sanitaria, lo cual truncó el proceso de observación que se estaba llevando a cabo.

Dentro de los registros, el principal obstáculo que se presentó en la observación fue la poca disposición de las educadoras por realizar juegos dentro de la aplicación de sus clases, esto a pesar de la insistencia por parte de la investigadora quien les cuestionaba constantemente sobre el día y la clase en que realizarían un juego.

Por su parte, la entrevista aplicada a cada una de las titulares de los tres grados de preescolar trata sobre la importancia que le dan al juego, así como la finalidad con que lo imparten, fue efectuada por medio de una grabación contando

con 10 preguntas, con la finalidad de conocer la forma en que incluyen el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El tiempo en que fueron aplicadas las entrevistas semiestructuradas fueron en un lapso de tres días, solicitándolas con un día de anterioridad y por motivo de que solo se trataban de tres educadoras no se necesitó de mucho tiempo para su realización. El lugar donde se aplicaron fue en los salones de cada una de las docentes poco antes de que iniciaran sus clases. Considerando las actitudes de las educadoras, se concluye en que fue positiva y participativa, mostrando flexibilidad hacia los cuestionamientos que les realizaba la entrevistadora.

A partir de los datos obtenidos a través de la observación y de la entrevista estructurada aplicada a la planta docente del jardín de niños “San Angelín”, éstos se compactaron con la finalidad de encontrar los juegos educativos que propician un aprendizaje significativo dentro de la formación de los educandos.

4.2 Análisis e interpretación de resultados

En el presente apartado, se interpretan los resultados de campo respaldados con las teorías establecidas en los capítulos teóricos expuestos en la presente investigación, logrando obtener una articulación que da paso a un análisis e interpretación de los mismos. Para lo cual se recopiló información del diario de campo, teniendo como finalidad dar un fundamento vivencial a todo lo relacionado con el juego, esto desde una perspectiva existente, que dará como resultado una comparación entre los datos teóricos y la forma en que éstos se plasman en la realidad dentro del nivel preescolar.

A continuación se exponen los resultados organizados en cinco subtítulos. Cada subtítulo corresponde a un objetivo particular.

4.2.1 Definición del concepto de juego

De manera inicial, se procede a la resolución del primer objetivo particular planteado que dice: *“Definir el concepto de juego desde un enfoque educativo”*, del cual se obtuvo información en el capítulo 1, donde después de mencionar a varios autores se puede determinar que: posee como características distintivas primeramente ser una actividad, lo cual implica la acción, esto es, el movimiento por

sí mismo. Otra característica identificada es que se presenta de manera natural, esto es, por propio proceso de desarrollo y maduración. Una característica más es que le sea placentera o satisfactoria al niño.

En relación a la primera característica mencionada que implica la acción como tal, se pudo observar en la investigación de campo que la mayoría de las actividades que las educadoras ponían en el salón de clases cubrían esta característica, ya que requerían que el niño estuviera activo. Se tiene registrado en este sentido el siguiente caso que se observó dentro de la hora de pensamiento matemático de segundo grado, en donde se realizó una actividad en la que se hizo uso de un rompecabezas de fommy, que estaba constituido por los números del uno al diez, dentro del cual los niños tendrían que llegar a su correcto acomodo, respetando la secuencia numérica. Dentro de esta acción *“Rafael se mostró ansioso por participar diciendo a los niños que pasaban: ‘ese, ese no, el otro’ después se ponía a hacer su actividad”* (D. de campo; 24/03/09) Aquí puede hacerse evidente que la acción no era física sino cognitiva, recordando que uno de los mecanismos de salida que indican que se está desarrollando el proceso de aprendizaje son la cognición y el lenguaje. Rafael tal y como se distingue está presentando ambas reacciones.

Otro ejemplo de ello es con el grupo de tercer grado, desarrollado durante la clase de pensamiento matemático, en donde se encontraban conociendo las líneas horizontal, vertical y diagonal, la educadora les indicó cada una de éstas por medio

de dibujos elaborados en el pizarrón, posteriormente les cuestionó sobre otra manera de realizarlas, en la cual no usaran ningún tipo de material. *“Diego mencionó que se podían hacer con las manos, y para ésto, paro su brazo, indicando que de esa manera se hacia vertical”* (D. de campo;02/04/09). En lo anterior se puede detectar que la acción que se realizó fue tanto física como cognitiva, debido a que llevó a cabo una acción cognitiva, a la misma vez que empleó una parte de su cuerpo y de esta forma expresó lo que se le estaba pidiendo.

Ahora bien, revisando la característica del juego que es ser natural, se pudo distinguir que los niños constantemente tenían que ser detenidos verbalmente ya que con mucha frecuencia su actividad continuaba más allá de las indicaciones de las profesoras, lo cual demuestra que aún sin indicaciones expresas los niños desarrollan las actividades lúdicas y que más bien, las instrucciones les sirven como guía para llevar dicha actividad de modo natural al cumplimiento del objetivo establecido.

Algunas situaciones que permitieron observar esto fueron las siguientes:

En una sesión observada con el grupo de primer grado en donde estaban trabajando sobre el concepto de abierto y cerrado, para lo que la profesora les proporcionó la indicación usando los brazos como único material, al extenderlos era abierto y al unirlos cerrado *“Karina exclamó es como dar un abrazo, inmediatamente*

todos los niños comenzaron a abrazarse unos con otros, sin que se les diera tal indicación.” (D. de campo; 18/03/09)

Posteriormente se registró el caso con el grupo de segundo grado, quienes trabajaban en la clase de pensamiento matemático, en donde la maestra les daba a conocer los conceptos de largo y corto, para esto mostró una serie de dibujos que eran pequeños y grandes *“Paulina comenzó a medirse con otros niños, diciendo: yo estoy más grande que tú. Poco después todos los niños se pusieron de pie y unos con otros median su altura”* (D. de campo; 19/03/09). En ambas situaciones mencionadas anteriormente se puede detectar que los niños realizan los juegos o actividades de forma natural, por sí solos, aún sin que se les llegue a proporcionar un procedimiento para ejecutarlos. Esto se debe a que es una característica que todo niño posee de manera innata.

Dentro de lo que es el juego, y retomando las características identificadas en el marco teórico en el capítulo 1, se determinó que las actividades utilizadas también cumplen con la característica de ser placentero y satisfactorio, así como interesante, ya que los niños externaban una gran cantidad de emociones tales como alegría, frustración cuando no lo lograban del todo, así como interés. Acerca de ello, el capítulo 1 afirma que el juego es una actividad voluntaria, agradable y amena para todo infante, esto lo manifiesta el niño en todo momento.

Algunos ejemplos que hicieron evidente esta característica fueron:

“Rafael se mostró ansioso por participar diciendo a los niños que pasaban: ‘ese, ese no, el otro’ después se ponía a hacer su actividad” (D. de campo; 24/03/09)

“En la clase de expresión y representación teatral el grupo de primer grado realizó una representación sobre los animales, en donde cinco niños personificaron a cinco animales (elefante, león, gato, perro y ratón). Los demás niños eran los espectadores, por lo que Regina expresó ese es un gato y ese un perro, a mi me gustan los dos.” (D. de campo; 02/04/09)

En esta observación es evidente que tanto Rafael como Regina estaban manifestando un alto grado de interés, debido a que se encuentran formando parte de la acción, manifestando que comprendían lo que se estaba realizando, debido a que se encontraban recibiendo el mensaje a través de los sentidos de la vista y el oído, por lo que éstos a su vez la almacenaron y relacionaron con el aprendizaje que ya poseían, es por ello que dan paso a expresar sus conocimientos por medio del lenguaje verbal, ya que es una de las herramientas que tienen un papel importante dentro de la actividad de juego, tal como lo menciona el capítulo 1 sobre lo interesante y satisfactorio que resulta el juego para cada uno de los pequeños.

Ahora bien, ya como *juego educativo*, el juego como se menciona en el capítulo 1, debe promover el desarrollo cognitivo al igual que el desarrollo social. Respecto a ello dice que es ahí donde el juego puede ser llevado a la práctica y propiciar un medio más adecuado para el niño, para que éste pueda adquirir contenidos estipulados de acuerdo a su nivel educativo

Se considera que el medio que da paso a la socialización del niño es el lenguaje verbal, tal como lo establece Maier en el capítulo 3, siendo aquí donde el menor estimula su iniciativa, con lo cual realiza una actividad que él desee y con ello alcanzar un fin determinado, además de que logra interactuar con sus pares, tomando en cuenta sus puntos de vista, siendo esto un surgimiento importante para que adquiera un aprendizaje más enriquecedor, pues logra manifestar todo aquello que le es comprendido y lo que desea conocer, además de informar lo que no le es agradable o con lo cual no ha tenido un encuentro anterior.

En una de las observaciones, se logró percibir la forma como se presenta la comunicación e interacción del niño con sus pares dentro de la clase de expresión y apreciación artística de tercer grado, en la que se llevó a cabo una actividad en equipos compuestos por cuatro integrantes, en donde eligieron una canción que posteriormente cantaron y bailaron. Para esto los niños se tuvieron que poner de acuerdo entre ellos solos, tomando en cuenta las decisiones de cada uno de los integrantes. Dentro de ésta acción los niños de un equipo manifestaron: “sí, y

nosotros cantamos la que nos guste más, yo elijo la de patito feo, comentó Fernanda, y tu Arath ¿cuál eliges?, yo la de los pececitos, y tu Mariana, yo la de patito feo, solo falta Luisa, ¿cuál te gusta?, la de la patito, ganó la de patito dijo Fernanda” (D. de campo; 11/03/09)

En otra ocasión, en la clase de lenguaje y comunicación se presentó esta característica al trabajar con la elaboración de un cuento, que se elaboró entre todos los niños del grupo de tercero. Para esto la maestra pidió que iniciara el niño que así lo deseara, para lo que Ángel comentó: *“yo empiezo. Había una vez una mamá que tenía unos gatitos”, después Néstor expresó: “que le gustaban ir a los juegos”*. (D. de campo; 30/03/09)

En ambos casos expuestos se identificó que los niños están realizando el proceso de socialización por medio del juego, ya que existe una interacción directa y verbal con uno o más compañeros, puesto que utilizan el lenguaje como simbolismo para lograr integrarse en las actividades educativas que les son asignadas, asimismo éste les permite y facilita el llegar a un mismo punto de vista, en que todos estén de acuerdo y satisfechos con los resultados, tal como lo determina el capítulo 3, donde el niño de edad preescolar se encuentra en el periodo preoperatorio según la teoría de Piaget, por lo que presenta un egocentrismo, sin embargo el preescolar se caracteriza por ser el medio en el que los individuos tienen un primer contacto con sujetos de su misma edad, además de ser el intermediario que brinda las

herramienta necesarias con las que propician una estimulación, y con ello logran favorecer dicho suceso.

Otra de las características del juego de preescolar, son aquellas actividades en las que el niño pone de manifiesto la movilidad corporal, mencionado en el capítulo 1; en donde se pretende que el infante desarrolle una madurez física, de este modo logrará obtener un adecuado desarrollo motor, ya que el infante en esta edad presenta ciertas necesidades específicas, que principalmente son una adecuada coordinación, equilibrio, además del correcto manejo y uso de su cuerpo.

Para corroborar lo anterior, se expone una de las observaciones que se refieren a los aspectos psicomotrices que realiza el niño a través del juego. *“En la clase de desarrollo físico y salud en el grupo de tercero, los niños se encontraban realizando una carrera de obstáculos, Arath expresó: voy a correr bien rápido para ganar, lo que más me gusta es correr. En general tanto Arath como todos los niños no se negaron a participar, formando parte de la acción en una forma natural.”* (D. de campo; 11/03/09)

Conforme a esto, se retoman algunas cuestiones del capítulo 3, donde Gesell establece que los niños a esta edad tienen un control motor más definido, así como una mayor confianza en sí mismos, es por ello, que les agrada cualquier actividad en la que se encuentren en constante movimiento físico, es aquí en donde se hace uso

de los juegos motores que ayudan a que el infante tenga control de su cuerpo, lo cual le ayuda a poder controlar sus extremidades.

En otra ocasión, los niños de segundo grado se encontraban en el patio realizando una actividad de atención y memoria, en la que conforme al color que indicaba la maestra, éstos deberían de realizar determinada actividad utilizando su cuerpo. Las instrucciones eran: *“verde=correr, rojo=detenerse, amarillo=saltar. “Al momento de mencionar verde Luis Fernando empezó a correr y al escuchar amarillo se detuvo un poco y en un instante comenzó a saltar”*. (D. de campo; 19/05/09)

En el caso anterior se observa que por medio del juego se puede lograr más de un objetivo a la misma vez, ya que en lo anterior se consiguió que no solo se estimulara la memoria y atención, sino que al mismo tiempo los niños lograrán una conciencia sobre el control de su cuerpo de manera consiente.

Por lo tanto, dentro del juego educativo en el nivel preescolar se pretende que éste tenga ciertas características establecidas en el capítulo 1, donde se describe como un medio que ayuda a que el niño vaya adquiriendo determinada conducta de acuerdo a su sexo y a su edad.

“Por medio de una actividad de representación teatral, los niños de tercero elegían imitar cierto oficio, los cuales eran muy variados, para esto algunas niñas decidieron ser dentistas, estilistas, secretarias y maestras, mientras que los niños optaron por preferir pilotos aviadores, policías, panaderos, carpinteros y zapateros”.

(D. de campo; 21/05/09)

En la observación anterior se verifica que el juego llega a facilitar el rol que tanto las niñas, como los niños tienen que realizar frente a la sociedad, esto permite que vayan adquiriendo cierta directriz a seguir, así como el propiciar determinada línea a continuar, dependiendo del patrón que deberán desempeñar, lo cual da paso a la conformación de su personalidad. En el marco teórico dentro del capítulo 3 se establece que los niños de la edad preescolar ponen a prueba sus poderes, conocimientos y sus cualidades potenciales, por lo que dejan de ser totalmente dependientes de los adultos ya que presentan un interés por conocer cosas nuevas y con ello asumen la responsabilidad de sí mismos.

Para concluir este primer punto, hay que establecer que el juego desde un enfoque educativo busca que el niño de preescolar logre adquirir un aprendizaje de forma natural, el cual tendrá que ser interesante, asimismo requerirá satisfacer ciertas necesidades del sujeto, además de brindarle herramientas para que adquiera un control corporal y un lenguaje verbal más amplio y formal. Todo esto en conjunto favorecerá los procesos del pensamiento del preescolar, de igual manera le ayudará

en el transcurso de la formación tanto en el desarrollo educativo, como en la conformación de la personalidad.

Por lo tanto, después de revisar las diferentes concepciones de juego, se determina como concepto de juego educativo lo siguiente: se considera el juego educativo como una actividad, que implica una acción, la cual deberá de suceder de manera natural dentro del proceso educativo del niño, por otra parte, necesita ser placentero y satisfactorio, esto es, requiere mantener un interés en el infante, por medio del que realizará actividades de carácter voluntario. También se concibe como un ejercicio que permite la interacción, lo que da paso a la socialización, por medio de la cual se logran satisfacer ciertas características del menor.

4.2.2 Influencia del juego en el proceso de adquisición del aprendizaje significativo en el preescolar

Se realiza enseguida el análisis del segundo objetivo particular planteado al inicio de la investigación:

“Distinguir la influencia del juego en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo en la etapa de preescolar”, del que se recopiló información del capítulo 2, en donde se determina que el aprendizaje significativo presenta una serie de características como requisito al momento de pretender llegar a su logro, las

cuales deberán cumplirse y es hasta ese momento cuando se puede alcanzar dicho aprendizaje, por lo que se considera que es: un aprendizaje vivencial, en el que sobresale la práctica, ya que el alumno deberá aprender a asimilar la información que le es transmitida, asimismo necesitará relacionar los datos recibidos con aquellos que ya conoce, de esta forma podrá hacerse de nuevos aprendizajes.

En lo que respecta a ser un aprendizaje vivencial se pudo observar en la investigación de campo que ciertas ocasiones coincidían con esta característica, ya que en algunos momentos se consideraba la información que conocían los educandos.

Se tiene registrado el caso en el momento de observar al grupo de tercer grado, en la que se encontraban trabajando acerca de la percepción, en la que se trabajó con una serie de objetos, principalmente semillas de maíz, frijol, palomitas, arroz, lentejas, arena, harina, gelatina en polvo, plastilina y un poco de cuerda, los niños se encontraban vendados de los ojos, posteriormente la maestra los acercaba uno a uno hacia los recipientes donde estaban los componentes, una vez situados tocaban entre sus manos cada uno de los ingredientes, por último expresaban de lo que se trataba. En esta actividad vivencial algunos niños manifestaron lo siguiente: *“Néstor dijo arroz, frijol, maíz y plastilina. Fernanda: lentejas, maíz, arena, plastilina. Karen: gelatina, lenteja, arena, maíz de palomitas, frijol. Yajziel: son lentejas, arena, harina, frijol, maíz, plastilina y morisqueta”*. (D. de campo; 27/05/09). En esta información

se puede detectar que cada niño presenta diferentes experiencias lo cual repercute al momento de relacionar la información nueva con la que ya conoce, por tal motivo fue que la mayoría de los niños no logró identificar la cuerda, debido a que no tenían un antecedente de dicho objeto.

Otro registro se tiene con el grupo de segundo grado, quienes se encontraban en la clase de pensamiento matemático, ésta se trataba sobre las líneas horizontal, vertical e inclinada, en donde la educadora les daba algunos ejemplos con dibujos que hacía en el pizarrón, sin que la maestra terminara de hacer el dibujo *“Rafael dijo: es como una estrella, pero esa esta chueca”*, fue entonces cuando la docente comentó sobre los objetos que conocían y que tuvieran alguna línea de las que se estaban revisando, para esto Luis Fernando comentó *“aquí en el salón hay muchas cosas, esta la puerta, la ventana, las mesas y el pizarrón”* (D. de campo; 22/05/09). Es aquí en donde se puede mostrar la importancia que tiene el tomar como punto de partida aquella información con la que cuentan los infantes al instante de proporcionarles algún tipo de información o conceptos nuevos, ya que como lo establece el capítulo 2 esto será determinante para que el sujeto obtenga un aprendizaje vivencial.

Por otro lado, examinando la característica del aprendizaje significativo como lo es la práctica o el hacer, se logró detectar que los niños trabajan con una mayor disponibilidad y agrado cuando se encuentran manipulando determinados objetos o

situaciones con el fin de obtener un producto que hayan elegido, por lo que en este proceso es donde los formadores tienden a dejarlos hacer las cosas conforme a las expectativas de los educandos, pero por otro lado llevan un seguimiento del transcurso que realicen.

Lo anterior se logró corroborar con las siguientes observaciones: En la clase de pensamiento matemático el grupo de tercer grado trabajaba con el concepto de decenas, para esto la maestra los colocó en grupos de cuatro niños, posteriormente cada niño pasaba a tomar una decena de un material diferente, por último entre los integrantes de cada equipo deberían formar lo que éstos decidieran y al final explicarían lo que elaboraron, *“en un equipo Arath dijo: ya terminamos es una escuela de natación. Fernanda expresó: esta es la puerta, la de entrada. Karen mencionó esta es la ventana y las escaleras, por último Mariana agregó: por aquí se avientan a la alberca.”* (D. de campo; 03/04/09)

En otro momento, en la clase de expresión y apreciación artísticas el grupo de tercero trabajaba con la coordinación, donde cada niño debería de dibujar sobre el piso la figura de su compañero, para lo cual siguieron su contorno. *“Diego se encontraba siguiendo muy bien el contorno de la silueta de su compañero, marcaba con exactitud cada parte, incluyendo los dedos de las manos”.* (D. de campo; 26/05/09)

En los casos anteriores se puede percibir que los niños asimilan de manera más significativa el aprendizaje en el momento en que forman parte de la actividad, esto es, el llevar a cabo una situación facilita que se apropien de los conocimientos, tal como lo establece el capítulo 1, en el que se retoma el juego como una forma de estimular la adquisición del aprendizaje en el niño, y es la forma en que se consigue un aprendizaje significativo que será integral.

Por otro lado, se estipula que el juego presenta una gran influencia dentro del desarrollo del niño, lo que se menciona en el capítulo 1, que hace referencia a la adquisición de valores, conductas y reglas, además de contribuir en su proceso emocional y psicosocial, todo esto con la implementación de juegos apropiados tanto a su madurez física, como cognitiva, lo que le servirá en sus aprovechamientos educativos que tenga posteriormente, necesitándose que éstos presenten materiales de información que sea significativa para los preescolares.

Lo antes mencionado se verifica con los siguientes momentos que fueron extraídos del diario de campo:

El grupo de segundo grado se hallaba trabajando en el patio, en donde la maestra les indicó que al mencionar ciertos colores deberían hacer lo que éstos significaran, en el color verde tendrían que correr, rojo= pararse, amarillo= caminar y cuando alguno se equivocara se iba a salir del juego. *“Al escuchar verde todos*

empezaron a correr, al decir amarillo Paulina se paró por completo, por lo que se salió del juego sin poner objeción alguna.” (D. de campo; 19/05/09)

Agregando a lo anterior, se encontró otra situación, donde el grupo de primer grado trabajaba con el valor de la solidaridad, para esto cada niño llevó tres juguetes, los cuales tendrían que compartir con sus demás compañeros. *“Renato le comentó a la maestra que él se los quería prestar a Diego porque éste le había dicho que le gustaron sus juguetes.”* (D. de campo; 02/06/09)

De lo anterior, se detecta que en ambas actividades que las educadoras implementaron se trabajó con las reglas que llevan al desarrollo de determinada conducta dentro de los educandos y aunque de manera implícita también estimularon los valores. Esto ayuda a cada uno de los infantes a adquirir un aprendizaje completo, que le servirá posteriormente en la conformación de su personalidad, establecido en el capítulo 3, en el que se menciona que el preescolar es una institución que guiará a los educandos a adquirir una participación responsable en un futuro próximo. Además de que utilizaron los sentidos para apropiarse de los conocimientos, tales como la vista y el tacto que son uno de los principales vehículos para que los niños mantengan interés hacia la actividad que realizan y esto los lleva a obtener un aprendizaje significativo, ya que durante esta edad se encuentran en el periodo preoperatorio según Piaget mencionado en el capítulo 3, en el cual se hallan aprendiendo por medio del ensayo y error, así como de los modelos que le son

mostrados, es por ello que las educadoras influyen significativamente en la formación tanto de la personalidad, como de los valores y actitudes que los infantes obtengan por su paso en el Jardín de niños.

Otra de las influencias que tiene el juego en el niño, se enfoca hacia su aprendizaje, debido a que éste puede ser más enriquecedor y significativo, si se le muestra material estimulante, tal como lo establece el capítulo 3, sin dejar de considerar que éste necesita existir dentro de la estructura de conocimiento de los educandos, ya que de esta manera permite que el niño pueda relacionar los conocimientos anteriores con lo que se le esta presentando recientemente.

En las siguientes observaciones se logró verificar que los niños le dan una gran importancia y utilidad al material que se les está exponiendo y con el cual llevarán a cabo el trabajo de las actividades a realizar. Durante la clase de lenguaje y comunicación el grupo de primer grado se encontraba trabajando con el reforzamiento de las vocales, para lo que la maestra indicó que ella mostraría un dibujo en el pizarrón, posteriormente iban a mencionar como se llamaba y con la vocal que iniciaba. *“Al dibujar la primera imagen Karina manifestó, es un árbol y está la letra ‘a’, después Fernanda dijo es un elefante y empieza con la vocal ‘e’, posteriormente Francisco expresó con voz fuerte es un Iglú y ahí esta la ‘i’, asimismo explicó lo que era, diciendo que ahí hacia mucho frío y que adentro vivían los osos.”*

(D. de campo; 20/05/09)

En otro caso con el grupo de tercer grado quienes realizaban un juego, éste se trataba de una lotería de palabras y dibujos, en la que la maestra iba mencionando cada una de las cartas. *“Alex y Oscar observaban y escuchaban la palabra y posteriormente buscaban la imagen correspondiente, si la tenían expresaban ‘yo tengo esa’, mientras tanto Fernanda ayudaba a Karen a leer cada una de las palabras, Yajziel contaba la cantidad de cartas que le habían llegado y cuántas le faltaban para ganar.”* (D. de campo; 02/06/09)

En los casos anteriores se corrobora que el material necesariamente deberá ser conocido con anterioridad por los niños, tal fue el momento en que Francisco de primer grado, anunció lo que era un Iglú, esto se presentó porque ya poseía un antecedente de tal lugar, lo cual hizo enriquecedor y significativo tanto para él como para sus compañeros la vocal que se estaba revisando. En el grupo de tercer grado se manifestó un agrado por leer palabras, sin que hubiese la necesidad de que esto se diera forzosamente, lo que sucedió fue gracias a que los infantes ya habían tenido un contacto y conocían la dinámica del juego, además de que con ello buscaban un fin, que era ganar y para ello tendrían que leer por sí solos cada una de las palabras que los llevaría a obtener lo que buscaban, como lo establece el capítulo 2, que habla sobre la importancia que tiene el que los docentes conozcan las características de sus alumnos, así como el nivel cognoscitivo que poseen.

Para finalizar este segundo objetivo, es necesario concluir que el juego es un factor que tiene un alto grado de influencia en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo, esto se debe a que como ya se había mencionado el juego es una actividad natural del niño, por lo que a través de éste logra adquirir la información que facilitará el que pueda usarla posteriormente en diferentes contextos en que se encuentre, lo cual le ayudará en la formación de su personalidad y recorrido educativo que tendrá posteriormente, tanto en su vida personal como en los grados académicos consecuentes.

4.2.3 Procesos intelectuales que se estimulan en los niños por medio del juego

A continuación se procede al estudio del tercer objetivo particular, “*analizar los procesos intelectuales que son estimulados en el niño a través del juego*”, del cual se retomó información del marco teórico, en donde hace mención sobre los procesos indispensables y básicos que el educador necesita estimular con la implementación de determinados juegos que favorezcan el desarrollo intelectual del infante.

Primeramente, se considera que el lenguaje es una de las funciones básicas para el desarrollo intelectual del infante, tal como lo establece el capítulo 1, en el que hace mención sobre la importancia que tiene el que el niño logre tener un desarrollo continuo y progresivo de la expresión, ya que ésta irá dando forma a la actividad

mental del niño, además de que ayuda a que se logre una buena relación entre educador y educando, debido a que el alumno puede manifestar sus propias necesidades de aprender.

Posteriormente se desglosan una serie de casos retomados de la investigación de campo, el grupo de tercer grado se encontraba en la clase de lenguaje y comunicación, en la que la maestra colocó diferentes carteles sobre la espalda de cada niño, cada papel tenía escrito un nombre de un personaje de los cuentos clásicos, como Pinocho, Cenicienta, Caperucita Roja, Blanca nieves, entre otros., los menores se encontraban en parejas, uno al otro tendría que dar pistas a su compañero para que éste pudiera adivinar el nombre del personaje que traía pegado. En éstos momentos las expresiones de algunos niños fueron las siguientes: *“Diego comentó, algo que dijo una mentira y le creció la nariz, para lo que Néstor contestó: es Pinocho. Ángel dijo a su compañero que traía un vestido rojo, capa roja, falda dorada y camisa azul.”* (D. de campo; 05/06/09). En lo anterior se detecta que los niños están interactuando entre si, para lo que utilizan el lenguaje como medio de comunicación.

En otra observación se registró con el grupo de tercero a quienes la maestra les proporcionó una serie de tarjetas con diferentes dibujos, posteriormente los niños deberían de formular una historia según lo que indicaba la imagen, todo esto sería de manera libre e independiente entre cada menor, por último cada uno narrarían la

historia a sus demás compañeros. *Luisa manifestó: “era un niño que lavaba la ropa, luego se fue a la escuela, le dijo a su mamá ¿me puedo llevar mi tortuga?, no dijo porque allá no deben estar, ¿me la prestas para mi piscina?, no porque es muy grande, entonces la puso en el patio. Néstor comentó: su hijo se fue con su mamá al parque y le dijo mamá hay que hacer una fogata, quería hacer una y se le fue el cometa.”* (D. de campo; 20/05/09)

En los casos anteriores se puede detectar que los niños implementan el lenguaje para obtener y lograr un objetivo determinado, el cual en la mayoría de las ocasiones se logra a través del intercambio de experiencias, lo que sucede como resultado del intercambio de información verbal entre éstos, asimismo, por medio de esta dinámica reciben un cúmulo de conocimientos, los cuales muchas veces son proporcionados por los mismos compañeros, esto se debe a que se centra el desarrollo del infante en el tipo de interacción que el menor tenga con sus pares, tal como lo establece el capítulo 3, lo que ayudará a que el infante logre una identificación de sí mismo.

Otro de los procesos mentales que se estimulan con el juego es la atención, según Díaz-Barriga, el nivel de atención durante la infancia se presenta por lapsos muy cortos, tal como lo menciona el capítulo 1, es por ello que la educadora tiene la necesidad de hacer uso de diversas técnicas y estrategias que sean del agrado e interés para los preescolares, para esto es preciso que la maestra conozca la forma

en que la mayoría de sus educandos les es más fácil poner atención y con ello adquirir mayores conocimientos.

Referente a lo anterior, la maestra del grupo de tercer grado llevó a cabo lo siguiente: *“Fue mencionando diferentes objetos, cosas o lugares, pero al momento de decir el nombre de una fruta lo niños tendrían que dar un aplauso. La educadora comenzó diciendo calle, salón, escuela, gato, perro, mesa, pera, agua sopa. Arath, Mariana, Néstor y Sarai fueron los primeros en aplaudir en cuanto escucharon pera, posteriormente expresaron que era una fruta.”* (D. de campo; 09/06/09)

En otro momento, el grupo de primer grado se encontraba en la clase de lenguaje y comunicación, en la que realizaron el juego de la lotería. *“La educadora entregó las cartas a cada uno de los niños, Juan recordó: mi mamá tenía una y se dice “buenas” cuando ganan. Durante el juego Juan no perdía la atención y cuando pasaba cada carta buscaba entre sus imágenes la que pasaba, al no pasar ninguna de sus cartas se desesperaba porque no le llegaban. Ruth observaba la imagen y decía: yo la tengo, ya la quite”.* (D. de campo; 05/06/09)

De acuerdo a lo revisado con anterioridad, se puede notar que dentro de las clases las profesoras propician actividades en las que estimulan el nivel de atención de los niños, por medio de la implementación de actividades que son de interés del infante, por lo que éstos cada vez brindan una mayor cantidad de tiempo durante el

proceso de las clases, obteniendo un resultado positivo en la apropiación del aprendizaje que los preescolares se encuentran recibiendo.

Al momento en que las maestras propician la atención también estimulan la percepción, ya que para ello hacen uso de la intervención de los sentidos, los cuales se inmiscuyen de manera directa, tal como lo establece el capítulo 1, en el que se considera que los principales son: el visual, táctil, kinestésico y el auditivo. Como fue el caso de la lotería, en donde la vista fue el sentido principal que intervino en el proceso, posteriormente en el primer caso se propició el desarrollo del sentido auditivo, ya que los niños tenían que mantenerse escuchando las instrucciones que decía la educadora, para así poder realizar la acción correspondiente.

Refiriéndose al proceso de percepción se registraron los siguientes casos durante el proceso de la investigación:

En la clase de expresión y apreciación teatral, el grupo de segundo grado llevó a cabo una representación con títeres, en la que cada niño pasaba al escenario que fue elaborado para dar secuencia a la historia.” *Al estar un niño narrando un cuento, Grecia se encontraba contando una historia desde su lugar, Ángel seguía la secuencia que le daba Grecia a la historia, asimismo mostraba un interés por expresar su sentir hacia los personajes, de igual forma Rafael ansiaba observar y escuchar la historia ya que se subió a la silla para alcanzar a ver lo que su compañero manifestaba y hacía con los actores.*” (D. de campo; 09/06/09)

“Durante otro momento en el grupo de tercer grado la maestra implementó una actividad llamada teléfono descompuesto, para lo que colocó a los alumnos en un círculo, la actividad consistió en que la educadora decía una oración corta al niño de a lado, posteriormente éste tendría que decírsela al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al inicio.” (D. de campo; 08/06/09)

Prosiguiendo con lo anterior, en el momento en que los niños tienen una participación activa dentro de las actividades que se realizan en clase, se propicia una estimulación de la percepción, dando paso al desarrollo de habilidades en cada uno de los educandos, con ello se capacita al ser humano para distinguir la información necesaria y explorar lo que lo rodea, debido a que la sensación es el principal medio por el que los infantes reciben información, ya que es aquí en donde se encuentran cinco sentidos, visual, táctil, auditivo, gustativo y olfativo que son la herramienta principal para que el niño adquiera un aprendizaje. De esta manera fue como sucedió en los casos mencionados, en los que se estimuló el sentido visual y auditivo.

Por último, dentro de los procesos mentales estimulados por el juego se encuentra la memoria, de la que se habla en el capítulo 1, en donde se establece que los niños de preescolar presentan una memoria a corto plazo, motivo por el que surge la necesidad de que las formadoras estimulen este proceso, ya que es importante que los menores logren ir adquiriendo poco a poco una memoria de

tiempo más prolongado, hasta llegar al almacenamiento y recuperación de la información en la memoria a largo plazo, siguiendo con esto en el capítulo 2 Ausubel determina que es necesario brindar un aprendizaje significativo, asimismo éste permitirá que los estudiantes logren analizar y retener con mayor eficacia cada enseñanza que se les transmita.

Conforme a lo observado en la información de campo, se arrojaron los siguientes resultados:

“La maestra de segundo grado realizó una actividad en la que conforme al color que indicaba, los niños deberían realizar determinada actividad utilizando su cuerpo. Las instrucciones eran: verde=correr, rojo=detenerse, amarillo=saltar. “Al momento de mencionar verde Luis Fernando empezó a correr y al escuchar amarillo se detuvo un poco y en un instante saltó.” (D. de campo; 19/05/09)

En otro momento, la educadora del grupo de tercer grado durante la clase de expresión y apreciación artística (artes plásticas), narró un cuento titulado el espantapájaros horroroso y al final los niños tuvieron que realizar un dibujo sobre lo que escucharon, por último pasaron al frente del grupo y explicaron lo que trazaron en el papel. *“Luisa dibujó a la mayoría de los personajes que incluía el cuento, éstos eran pájaros, un burro, el espantapájaros, el conejo y una gallina; además de los detalles que contenía la narración, posteriormente pasó al frente y comentó a sus compañeros la historia a través de la imagen que efectuó.” (D. de campo; 01/06/09)*

Por lo tanto, en los casos anteriores se detecta que las educadoras por medio de juegos fomentan que el preescolar vaya desarrollando una memoria a largo plazo, ya que relacionan los conocimientos que los niños tienen con la información nueva que se les está brindando, lo que lleva al infante a la adquisición de un aprendizaje significativo, debido a que utilizan la información después de un tiempo y a su vez les es de utilidad tanto para su progreso académico como en el avance de su vida personal.

Para concluir este tercer objetivo, se puede determinar que dentro del preescolar es necesario que se estimulen los procesos mentales que poseen los infantes, dentro de los se encuentra la percepción, atención, memoria y lenguaje, siendo éstos los que presentan mayor importancia, debido a lo indispensable que son dentro de la vida del menor, con ello se logrará que los niños adquieran una formación y aprendizaje integral, esto a través de la implementación de diferentes juegos educativos que presenten un objetivo determinado, ya que actúan como una herramienta, tanto para la maestra como para el discente, por lo que el niño por naturaleza juega y eso facilita su aprendizaje.

4.2.4 Juegos más aceptados por los niños en el proceso de aprendizaje significativo

En lo que respecta al objetivo número 4 que dice: *“Identificar los juegos más aceptados por los niños del jardín de niños San Angelín en el proceso de aprendizaje significativo”*, para el que se retomó información del capítulo 1, en el cual se establece que el niño en la edad preescolar se interesa más por los juegos de imitación, manipulación de objetos y principalmente los juegos motores, esto se debe a que se encuentran transcurriendo por la etapa preoperatoria según los periodos evolutivos de Piaget, por lo que los niños de tres a seis años tienen la necesidad de encontrarse en constante movimiento físico.

Cuando se les preguntó a las maestras sobre los juegos que prefieren los niños, las respuestas fueron las siguientes: *“aquellos que implican movimiento, interacción y expresión verbal entre ellos.”* (Anexo 1)

Pasando a lo que es la información registrada durante las observaciones hechas se obtuvo que: *“durante la clase de desarrollo físico y salud la maestra de tercer grado realizó el juego de conejos a sus conejeras, en el que los niños en parejas conformaron una conejera y cuidaban a un compañero, quien era el conejo. En lo anterior se observó que Luisa brincaba de felicidad al esperar la instrucción de*

la maestra y así poder cambiarse a tiempo de conejera, además de que Ángel saltaba como conejo cada vez que se cambiaba de lugar.” (D. de campo; 10/06/09)

“En el grupo de segundo grado la maestra llevó a cabo el juego de colores, en el que al mencionar un color determinado los niños deberían de caminar, correr, saltar, detenerse, entre otras indicaciones, asimismo se observó que los niños se encontraban muy emocionantes y participativos, por lo que la educadora no necesitó esforzarse para que éstos pusieran atención y realzaran las instrucciones correctamente.” (D. de campo; 19/05/09)

Al ver los casos anteriores se comprueba como los niños presentan mayor preferencia por las actividades en las que su cuerpo se mueve constantemente para lograr un fin determinado, además de que estos favoritismo son muy bien aprovechados por las educadoras puesto que tienen noción de lo que los niños de esta edad prefieren realizar, por lo tanto los aplican durante el desarrollo de sus clases.

Por otra parte, en lo que respecta a los juegos de interacción, el capítulo 1 habla acerca de favorecer las relaciones sociales con los mismos compañeros y entre maestro y alumno, esto facilitará que el docente identifique las necesidades que está teniendo constantemente el infante durante su estancia en el preescolar. El

capítulo 3, menciona que la sociedad presenta un punto decisivo en el desarrollo de identificación del preescolar, ya que ésta brinda las herramientas para que el niño reconozca el rol que deberá llevar a cabo ante la humanidad.

“El grupo de segundo grado ejecutó la actividad narrativa, durante la clase de expresión y apreciación artística teatral, los niños representaron una obra de teatro, para la que utilizaron títeres de papel y un escenario. Mientras Rodrigo contaba su historia, Grecia estaba narrando su propio cuento desde su lugar, posteriormente Ángel daba seguimiento a lo que ésta expresaba. Rafael pidió pasar a contar su historia y al momento de expresarla manifestaba lo que decía con la manipulación física de los personajes.” (D. de campo; 09/06/09)

“Los niños de tercer grado realizaron un anuncio sobre una mascota que se les extravió, para esto elaboraron un cartel con toda la información sobre los datos de su animal, posteriormente manifestaron a sus compañeros todo lo que habían puesto en el papel, diciéndoles que era lo que solicitaban por medio del escrito.” (D. de campo; 10/06/09)

En ambas situaciones expuestas con anterioridad se aprecia la interacción que tienen los niños entre sí, lo cual los lleva a un intercambio de ideas y pensamientos, éstas a su vez permiten el enriquecimiento del aprendizaje, ya que como lo menciona el capítulo 2, donde el aprendizaje significativo de conceptos, es

decir objetos, eventos, situaciones o propiedades presentan atributos de criterios comunes, dentro de este tipo de aprendizaje significativo Ausubel encuentra el proceso de formación y asimilación. El primero es aquél que se adquiere a través de las experiencias directas, refiriéndose a los casos observados en el grupo de segundo y tercer grado, en donde los niños se encontraban intercambiando un cúmulo de información de la cual tenían conocimientos previos, que a su vez fueron adquiridos por medio de encuentros directos con los diferentes eventos o conceptos.

Por lo cual, se determina que los niños al interactuar e intercambiar información se encuentran obteniendo un aprendizaje significativo, por lo tanto, los demás infantes también lograrán desarrollar este mismo aprendizaje. Por todo esto, se necesita que las educadoras permitan que exista la interacción entre los niños.

Dentro de las observaciones mencionadas anteriormente se puede detectar que el juego que disfrutaron y el de más agrado por la mayoría de los preescolares fue el de conejos a sus conejeras y el de los colores, ya que en todo momento los niños participaron y realizaban todas las instrucciones indicadas por la educadora, por lo tanto, se determina que los niños prefieren en un mayor porcentaje aquellos juegos que implican poner en movimiento su cuerpo.

Por lo que el aprendizaje significativo se compone de tres fases como lo establece el capítulo 2, la tercera fase se refiere al momento en que se ha adquirido un aprendizaje significativo, para el cual el sujeto tendrá que utilizar la información almacenada en un tiempo posterior, además de aplicarla para la resolución de diversas problemáticas que se le manifiesten en su vida diaria.

Cuando se habla del tipo de aprendizaje que proporcionan las educadoras al realizar diferentes tipos de juegos, las maestras coincidieron con la respuesta siguiente: *“aprendizaje significativo.”* (Anexo 1)

Lo anterior se corrobora con las observaciones registradas, en donde el grupo de tercer grado efectuó una actividad en la que deberían sacar una letra al azar, compuestas por fommy, para posteriormente mencionar una palabra que iniciará con dicha grafía.”Luisa saco la letra “V” y comentó vaca, Mariana extrajo la “S”, pensó un momento y dijo serpiente.” (D. de campo; 18/06/09)

En este caso se detectó que los niños hicieron uso del aprendizaje que tenían almacenado con anterioridad y fue por ello que lograron dar respuesta a cada una de las palabras que mencionaron, las cuales iniciaban con la letra que les había salido al azar, es aquí donde recae la importancia de lograr un aprendizaje significativo en

los pequeños ya que gracias a esto es que pueden utilizarlo en el momento en que lo necesiten.

Lo anterior remite a la importancia de conocer los juegos más aceptados por los niños, siendo éstos los que involucran un movimiento físico constante, para de esta manera poder implementar una variedad de juegos destinados a diferentes temas pero siguiendo un mismo objetivo, logrando así un aprendizaje significativo a largo plazo en cada uno de los educandos.

De igual forma lo anterior fue corroborado por la maestra de primer grado, la cual mencionó: *“lo considero de largo plazo, pues porque al pasar el tiempo les preguntas a los niños y todavía tienen recuerdo de lo que se les enseñó”*. (Anexo 1)

Otro de los aspectos que se considera de importancia es el mencionado en el capítulo 1, donde se establece que el juego funciona como una masa, que busca moldear al menor con la finalidad de aportar beneficios que le ayudarán al infante en su vida posterior, asimismo se considera que el juego influye en el desempeño escolar, debido a que permite que el niño pueda cambiar ciertas conductas dentro de su personalidad ya que teniendo al juego como intermediario el infante adquiere el aprendizaje de manera más factible, aceptable y rápida. Es por ello necesario que las educadoras implementen juegos que presenten movilidad física en su realización, siendo éstos los de mayor aceptación por la población infantil.

En el desarrollo de la clase de primer grado de preescolar se registró el siguiente caso. *La maestra mostró imágenes y ellos decían la letra con la cual iniciaba el dibujo.*” Luis Enrique al ver la figura de árbol mencionó es la ‘a’ porque es un árbol. Francisco explicó lo que era un iglú diciendo: hace frío y adentro viven los osos y es la letra ‘i’.” (D. de campo; 21/05/09)

El juego que se llevó a cabo fue de tipo sensorial, además de ser relacionado con un aprendizaje que ya poseían los niños, de igual forma se trató de una interacción entre los mismos compañeros y la maestra, por lo que se determina que los niños también presentan agrado por los juegos en donde intercambian información y en donde interviene su imaginación.

Anteriormente se mostró que los niños adquieren un aprendizaje significativo debido a que hacen uso de conocimientos que tienen almacenado con anterioridad, esto debido a que las diferentes experiencias que la educadora ha expuesto a los pequeños les ayuda y sirve para que adquieran aprendizajes que les sea de utilidad a lo largo de su formación.

Por último, para consumir este cuarto objetivo se puede establecer que dentro del nivel preescolar se propician una serie de juegos, los cuales en su gran mayoría son del agrado de los infantes, ya que esto favorece la adquisición de un aprendizaje

significativo por parte de la población estudiantil. En donde los juegos de preferencia son en los que el niño involucra los movimientos físicos de todo su cuerpo, sin dejar de mencionar aquellos en que el educando interactúa con sus compañeros, en lo que interviene su imaginación y sus aprendizajes que fueron adquiridos con anterioridad.

4.2.5 Determinar los juegos más funcionales para el desarrollo del proceso cognoscitivo del preescolar

A continuación se lleva a cabo el análisis del quinto objetivo particular, establecido al inicio de la investigación.

“Determinar los juegos más funcionales para el desarrollo del proceso cognoscitivo del niño en el nivel preescolar.” Del cual se recolectaron datos del capítulo 2, en donde se menciona que en la edad preescolar los niños prefieren ciertos tipos de juegos, los cuales se clasifican en: 1.- sensoriales. En los que se involucran todos los sentidos del menor. 2.- Motores. En éstos los niños ponen en movimiento todas sus extremidades. 3.- Psíquicos. Que abarcan el nivel intelectual y afectivo, interviniendo la imaginación, dramatización y valores.

Asimismo, en el capítulo 2 se determina que el juego es un medio que facilita la socialización del infante, la cual se da tanto con sus compañeros, entre maestro y alumno, logrando una mezcla entre juego y aprendizaje, con esto se favorecen las

experiencias que adquieren los estudiantes para posteriormente llegar a la adquisición de un aprendizaje significativo.

Por otra parte, dentro de la entrevista realizada a las maestras con respecto a los juegos que prefieren los niños se logró un resultado semejante entre las maestras de los tres grados de preescolar.

“Los que tratan de correr, de mucho movimiento, de interactuar entre ellos, gritar y de expresarse.” (Anexo 1)

Estos juegos son los de conejos a sus conejeras, el juego de colores, la representación teatral, los juegos narrativos, aquellos de relacionar, el teléfono descompuesto, carreras, aplaudir el objeto, dibuja la silueta, además de los que involucran los sentidos como el táctil, auditivo y visual, entre otros.

Por lo tanto, retomando lo anterior a continuación se desglosan una serie de juegos que se consideran más funcionales para la adquisición de un aprendizaje en el niño de preescolar, los cuales se clasificaron conforme su finalidad y lo que se obtendrá una vez que sean aplicados adecuadamente, para esto se consultó el diario de campo en el que se efectuó el registro de las observaciones realizadas.

Juegos Sensoriales. Como se menciona en el capítulo 2, son aquellos en los que se involucran los sentidos como la vista, tacto, oído, gusto y olfato. Los juegos mencionados a continuación fueron extraídos del diario de campo.

Uno de los juegos fue el teléfono descompuesto, en el que el niño inicia intercambiando información uno a uno entre cada compañero, al final se dice el mensaje que llegó y se compara con el la información que se presentó en un inicio, es aquí en donde se pone en práctica tanto la atención como la memoria por parte de los pequeños.

Otro juego fue donde los niños adivinaban el objeto que tocaban, para lo cual se encontraban con los ojos vendados, en este juego los niños se emocionaron pues existía conmoción por parte de los que trataban de adivinar y por los que observaban con los ojos descubiertos pues no podían decir lo que estaban tocando sus compañeros.

El juego que también fue registrado durante las observaciones fue el de aplaudir el objeto, en el cual la maestra explica que irá mencionando ciertos objetos y que al momento en que escuchen uno en específico, pudiendo ser “pera” los niños tendrán que dar un aplauso, aquellos niños que no lo hagan a tiempo serán descalificados. En el presente juego los menores mostraron alegría y participación en

todo momento, además de que asimilaron de una manera más rápida y concreta la información.

Juegos motores. En los cuales los niños involucran los movimientos físicos, incluyendo todos los movimientos de sus extremidades, puesto que de esta forma podrán tener un mejor desarrollo de las mismas.

Dentro de los juegos motores se registró uno de los preferidos por los niños fue el de carrera de obstáculos en las que la maestra coloca algunos objetos o vallas en diferentes alturas, esto dependerá de las edades que presenten los infantes, así como el desarrollo motor que muestren. Los inconvenientes del trayecto deberán ser distribuidos a lo largo del camino en el cual se lleve a cabo la carrera, el niño que llegue primero sin haber tocado ningún obstáculo será el ganador.

Otro de los juegos de mayor interés por los niños al momento de su ejecución fue el de “conejos a sus conejeras” en el que los pequeños se colocan en parejas, quedando un niño sin compañero, éste tendrá que dar ciertas instrucciones (conejos a sus conejeras, conejeras a sus conejos o cambio de todo), dependiendo de la instrucción los niños tendrán que realizar la indicación y el conejo que se encuentra solo deberá de buscar una conejera, de esta manera el niño que vuelva a quedar sin

conejera tendrá que contestar una pregunta relacionada con el tema que se esté revisando.

Juegos psíquicos. Abarcan los de nivel intelectual y afectivo, en los cuales el niño hace uso de su imaginación, dramatización, valores, entre otras herramientas.

Durante las observaciones se registraron varios juegos psíquicos, retomando aquellos que tuvieron un grado de interés más alto, además de haber dejado un aprendizaje significativo en los preescolares.

Los juegos narrativos fueron los que el menor tenía que expresar cada uno de los cuentos que les eran narrados, otra de las modalidades que se aplicaron era que entre todos los niños elaboraron su propio cuento, cada uno tenía que decir una parte del cuento, esto de acuerdo a su opinión personal, al final entre todos se obtenía un cuento como resultado, en otro momento una historia fue narrada por algunos de los niños, quienes representaron a determinados personajes.

En cada uno de los presentes juegos los niños hicieron uso de su imaginación, además de desarrollar y adquirir ciertos valores que se encuentran inmersos en los cuentos que se pueden llegar a utilizar; sin dejar de un lado la dramatización, la cual

les ayuda para tener un desenvolvimiento y formación integral, ayudándoles así a que puedan interactuar con sus semejantes de manera natural y espontánea.

Por lo tanto, los juegos expuestos anteriormente se han desglosado de acuerdo a las limitantes que se expresaron tanto en las entrevistas realizadas a las educadoras, como a las necesidades que presentan los niños de edad preescolar, además de que fueron observadas durante la investigación de campo.

Por otra parte, se sabe que para los preescolares lo más importante durante esta etapa es el juego y como se había mencionado a lo largo de los capítulos 1, 2 y 3 el juego es un medio por el cual el menor logra adquirir una gran parte de experiencias, siendo éstas las que conllevan al infante a lograr un aprendizaje significativo.

Por último, dando paso al objetivo general se analizó la influencia que tienen los juegos educativos en el proceso de adquisición de un aprendizaje significativo, en los niños del jardín de niños San Angelín, los cuales se presentaron de manera detallada a lo largo del análisis e interpretación de los resultados, expuestos en los diferentes casos presentados anteriormente, los cuales fueron registrados en el diario de campo, mismos que especifican que el juego demuestra ser una de las herramientas principales para lograr un aprendizaje significativo, debido a la naturaleza que tiene frente a los infantes del jardín de niños.

Finalmente, para dar respuesta a la pregunta de investigación se establece que la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje significativo obtenido en la investigación indica que el juego interviene de manera directa y positiva en la obtención de un aprendizaje significativo, además de ser disfrutado por el niño de preescolar, ya que su implementación forma parte indispensable dentro de su formación académica y personal.

CONCLUSIONES

Una vez efectuado el análisis e interpretación de los datos se puede proceder a las conclusiones de la investigación realizada partiendo de lo general a lo particular, esto es, de los objetivos particulares al objetivo general.

Debido a la particularidad de la investigación en la cual se buscaba encontrar la influencia del juego dentro del proceso de adquisición de un aprendizaje significativo, se determinó precisar el concepto de juego desde un enfoque educativo, que se estableció en el capítulo uno de la presente investigación, en el que se encuentra el respaldo teórico necesario.

Consecutivamente, se buscó encontrar la influencia que presenta el juego dentro de la adquisición de un aprendizaje significativo, con la finalidad de determinar si éste es el resultado de la aplicación de juegos dentro del proceso educativo, mismo que aparece en el capítulo dos de manera detallada.

Posteriormente, se procedió a investigar los procesos mentales que el niño estimula por medio del juego, los cuales fueron investigados y analizados dentro del capítulo uno, en donde se especifica y respalda el aprendizaje que lleva a cabo el

infante una vez que haya efectuado ciertos juegos, además de concretar aquellos procesos mentales que deben ser favorecidos en los menores, logrando así un aprendizaje permanente.

Por otra parte, desde un inicio de la investigación se planteó establecer los juegos más aceptados por los menores, debido a que es de gran importancia y utilidad conocer que es lo que los niños disfrutan, ya que con ello se favorecerá el aprendizaje significativo, para lo que se llevó a cabo una entrevista con cada una de las educadoras de los tres niveles educativos, plasmando los resultados en el anexo uno.

Finalmente, dentro de los juegos más funcionales se agregó información sobre las etapas del niño, esto debido a la importancia que tiene el conocer el proceso por lo que está transcurriendo el infante, lo cual se incluyó en el capítulo tres, posteriormente se determinó clasificar los juegos de acuerdo a sus funciones, los cuales se plasmaron en el capítulo uno, con lo que se buscó identificar los juegos con los que se obtiene un aprendizaje eficaz.

Una vez realizadas los registros y la aplicación de determinados juegos educativos se determina que la aplicación de algunos juegos educativos propician un aprendizaje significativo en los niños de preescolar, lo cual se pudo verificar a través

de las observaciones y las entrevistas realizadas en la presente investigación, las cuales pueden ser corroboradas en el análisis e interpretación de los resultados, siendo ahí donde se desglosó de manera más específica cada una de las interrogantes.

Finalmente, para dar respuesta a la pregunta de investigación se determina que los juegos educativos favorecen un aprendizaje significativo, como ya había sido mencionado anteriormente, concretando de esta forma que es de utilidad el que las educadoras lleven a cabo la implementación de juegos dentro del proceso de aprendizaje que aplican en cada uno de los grupos del jardín de niños “San Angelín”, ayudando así a que los menores se desenvuelvan, formen y eduquen en su ambiente natural y de manera integral.

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, David P.

Novak, Joseph D.

Hanesian, Helen

Psicología educativa: “un punto de vista cognoscitivo”

Ed. Trillas

México, 2005.

Bertely Busquets, María.

Conociendo nuestras escuelas: Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar.

Ed. Paidós.

México, 2000.

Biblioteca práctica para padres y educadores.

Pedagogía y psicología infantil: la infancia.

Ed. Cultural S.A.

España, 2000.

Buendía, Leonor y col.

Métodos de investigación en psicopedagogía.

Ed. Universidad de Granada.

España, 1998.

Calero Pérez, Mavilo.

Educar jugando.

Ed. Alfaomega.

México, 2003.

Chateau, Jean.

Psicología de los juego infantiles.

Ed. Kapelusz.

Buenos Aires, 1987.

De la Mora Ledesma, José.

Psicología educativa.

Ed. Progreso.

México, 2004.

Del Toro Álvarez, Mayra Lizzete.

Tesis: "Las actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje escolar de los niños del cuarto grado de la Esc. Urb. Fed. Adolfo López Mateos, en la ciudad de Apatzingán, Mich."

Uruapan, Mich., 2007.

Díaz-Barriga, Frida.

Hernández Rojas, Gerardo.

Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista 2ª edición.

Ed. Mc. Graw Hill.

México, 2005.

Gesell, Arnold.

Diagnóstico del desarrollo normal y anormal del niño.

Ed. Paidós.

México, 1990.

Hernández Sampieri, Roberto.

Metodología de la investigación.

Ed. Mc Graw Hill

México, 2008.

Jean, Piaget.

La formación del símbolo en el niño.

Ed. Fondo de cultura económica.

México, 1982.

Labinowicz, Ed.

Introducción a Piaget.

Ed. Addison-Wesley Iberoamericana.

EUA, 1987.

Maier, Henry W.

Tres teorías sobre el desarrollo del niño. Erikson, Piaget y Sears.

Ed. Amorrortu.

Buenos Aires, 2000.

Marzano, Robert.

Dimensiones del aprendizaje.

Ed. Iteso.

México, 1997.

Moraleta, Mariano.

Psicología del desarrollo infancia, adolescencia, madurez y senitud.

Ed. Alfaomega.

México, 1999.

Papalia, Diane E.

Wendkos Olds Sally.

Duskin Feldman, Ruth.

Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia.9ª edición.

Ed. Mc. Graw Hill.

México, 2006.

UNESCO.

El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.

Estudios y documentos de educación.

Ed.Unesco;

París, 1980.

Vargas Barajas, Agustina Dulce María.

Tesis: “La importancia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo y el desarrollo motor en niños del segundo grado del Jardín de niños Pulgarcito, de la ciudad de Uruapan, Mich.”

Uruapan, Mich; 1999.

Wallon, H.

La evolución psicológica del niño.

Ed. Grijalbo.

México, 1966.

Zapata, Oscar A.

Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética.

Ed. Pax México

México, 2006.

Anexo 1

GUIÓN DE ENTREVISTA

Objetivo: Investigar los juegos más aceptados y funcionales dentro del proceso de adquisición de un aprendizaje significativo en los niños del jardín de niños “San Angelín”.

1. ¿Cuántos años tiene como educadora?

Mtra.1º: Tengo ocho años ejerciendo la labor de educadora.

Mtra.2º: Tres años.

Mtra.31: Apenas tengo un año como educadora.

2. ¿Cuántos años tiene laborando en esta institución?

Mtra. 1º: Llevó cuatro años.

Mtra. 2º: Un año.

Mtra. 3º: Tengo un año.

3. ¿Qué tipos de juegos ha llevado a cabo durante el desarrollo de sus clases?

Mtra. 1º: Juegos que impliquen razonamiento, socialización, movimiento, dentro del movimiento psicomotricidad fina y gruesa e interactuar entre ellos mismos.

Mtra. 2º: Actividades físicas elementales.

Mtra. 3º: Aquellos juegos donde se estimulan la memoria, la atención, socialización, lenguaje, percepción, estimulación de la psicomotricidad y sobre todo los de tipo cognitivo.

4. ¿Qué tipo de aprendizaje cree que propició al realizar los juegos?

Mtra. 1º: Aprendizaje significativo respecto a cada competencia que tenía pensada.

Mtra. 2º: Aprendizaje muy significativo.

Mtra. 3º: Aprendizaje significativo.

5. ¿El aprendizaje que se obtuvo considera que fue de corto o largo plazo?

Mtra. 1º: Lo considero de largo plazo, pues porque al pasar el tiempo les preguntas y todavía tienen recuerdos de los que se les enseñó.

Mtra. 2º: A largo plazo.

Mtra. 3º: Considero que es a largo plazo, debido a que los niños lo utilizan en diferentes momentos en los que se encuentren.

6. ¿De qué manera comprueba que el alumno ha adquirido un aprendizaje significativo?

Mtra. 1º: Al momento de evaluar, igualmente al momento de presentarle al niño un problema y que él lo pueda resolver.

Mtra. 2º: Evaluando, viendo sus actitudes y comportamientos.

Mtra. 3º: En el momento en que el niño lo utiliza en diversos momentos y circunstancias de su vida, asimismo que lo usa en un tiempo prolongado después de que haya sido transmitido. Igualmente cuando el niño cambia cierta actitud.

7. ¿Qué aspectos tomas en consideración para la elección de un juego dentro de sus clases?

Mtra. 1º: Tiempo, la competencia y la disponibilidad del niño.

Mtra. 2º: El tema que tengo que explicar, el material con el que cuento y el espacio en el que pueda realizar el juego.

Mtra. 3º: Las necesidades que el niño presente, posteriormente la competencia que se trabajará con el niño, esto de acuerdo a lo que el niño necesita adquirir, llámesele aprendizaje.

8. Normalmente, ¿Cuánto tiempo le destina al juego durante la clase?

Mtra. 1º: Una hora o veinte minutos al juego, pero dentro del juego tiene que haber algo significativo.

Mtra. 2º: El tiempo varia, de treinta a cincuenta minutos por clase.

Mtra. 3º: En cada clase trato de dedicarle entre 10 y 15 minutos.

9. ¿Las actividades que propician el juego son incluidas en la planeación que realiza?

Mtra. 1º: Si las aplicó, puesto que si no tienes la competencia relacionada con el juego no existe un aprendizaje significativo.

Mtra. 2º: Sí.

Mtra. 3º: Sí, debido a que es necesario considerar tanto la competencia que se vaya a trabajar, así como el tiempo disponible.

10.Regularmente, ¿En qué espacios del jardín de niños se desarrollan los juegos? ¿Por qué?

Mtra. 1º: Son en dos partes, dentro del salón antes de clase y en el patio, esto para que tengan más espacio.

Mtra. 2º: En el patio, por el espacio que es mayor.

Mtra. 3º: Tanto en el salón como en el patio, dependiendo del tipo de juego que se vaya a realizar.

11.Al momento de ejecutar algún juego, ¿Cuál es la actitud de los niños hacia éste?

Mtra. 1º: Motivante, les gusta realizar juegos y para mi se me facilita porque así hay un aprendizaje significativo en ellos durante la competencia.

Mtra. 2º: Les gusta mucho, les emociona.

Mtra. 3º: Emocionante, les gusta mucho, son muy participativos, les interesa formar parte de éste.

12.Durante el desarrollo del juego ¿Qué técnicas o materiales se utilizan con mayor frecuencia?

Mtra. 1º: Ilustraciones cuando son dentro del salón y materiales cuando son en el patio y música por el movimiento.

Mtra. 2º: Los aros y las pelotas.

Mtra. 3º: El trabajo en equipo, la improvisación de los niños, su imaginación, los bloques, cuerdas, láminas y cuentos.

13. ¿Cuáles son los juegos con mayor demanda entre los niños?

Mtra. 1º: Los que se tratan de correr, de mucho movimiento, de interactuar entre ellos, de gritar y donde se expresan. Son los que más les llama la atención.

Mtra. 2º: Los juegos más rudos o donde tengan que correr.

Mtra. 3º: Aquellos que implican movimiento e interacción entre ellos, además de los que involucran su expresión libre.