**Escuela Normal de Educación Preescolar**

**Licenciatura en educación preescolar**

**Ciclo escolar 2020- 2021**

**Curso:**

Computación

**Maestro:**

Graciano Montoya hoyos

**Alumna:**

Edna Natalya Dávila Bernal #2

**Grado y sección:**

3 “B”

***“Evaluación global”***

**Competencias profesionales:**

* Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
* Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
* Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares,
* didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
* Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.

 **01 de julio del 2021**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR**

**MARIA DEL PILAR OSPINA MEDINA**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil**

**Asesor NORMA YANETH BUENAVENTURA CARDENAS Magíster en Neuropsicología y Educación**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA – IDEAD PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL IBAGUE 2015**

Contenido

[**INTRODUCCION** 1](#_Toc76063139)

[**1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA** 2](#_Toc76063140)

[**1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA** 2](#_Toc76063141)

[**1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA** 4](#_Toc76063142)

[**2. OBJETIVOS** 4](#_Toc76063143)

[**2.1 OBJETIVO GENERAL** 4](#_Toc76063144)

[**2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS** 5](#_Toc76063145)

[**3. JUSTIFICACIÓN** 5](#_Toc76063146)

[**4. MARCO REFERENCIAL** 6](#_Toc76063147)

[**4.1 ANTECEDENTES** 6](#_Toc76063148)

[**4.2 MARCO TEORICO** 9](#_Toc76063149)

[**4.2.1 Procesos básicos de aprendizaje.** 10](#_Toc76063150)

[**Referencias** 12](#_Toc76063151)

# **INTRODUCCION**

La educación como un proceso cultural de gran diversidad y complejidad, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la naturaleza y con su entorno. Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares, que relacionan dos aspectos fundamentales: uno que corresponde a los espacios, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social, que permite a los individuos reconocer y apropiar las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad. Lo que significa, que educar para la vida, es, aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según lo plantea Delors (1996) para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Cada uno de los cuales llevan a la reflexión sobre los elementos mínimos que la educación ha de ofrecer a los individuos para transformar la tradicional formación y transmisión de conocimientos por nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento, y la experiencia de los individuos en su interrelación con el mundo. Es en esta transformación, en la cual el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera acertada y activa, modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado. Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de 13 aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros. El proceso de investigación formativa llevado a cabo en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del Municipio del Espinal, parte de estos supuestos para llevar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños en general, y de manera particular de los niños del nivel preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia. Tal proceso investigativo aplica técnicas como la observación directa de los niños del grado preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, como el proceso desde el cual logre aprender significativamente, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y transcribir; problemática que se vivencia en muchas instituciones educativas, que en aras de la rutinización y la improvisación de actividades, logran coartar las habilidades propias de los niños para el acto de aprender. Es así como, una vez identificada la problemática que afecta a los niños del nivel preescolar de la institución educativa, se acude a la construcción de un Proyecto Pedagógico de Aula que permita orientar las acciones formativas de los niños hacia el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, apropiando con ello actividades motivantes en el aula y, proyectándolas a la familia como agente socializador y formador del niño. En esta fase de intervención del proceso investigativo, se logra demostrar que el juego constituye la mejor estrategia para fortalecer los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de 14 problemáticas al interior del aula y proponiendo acciones conjuntas que motiven y responsabilicen a la institución y a la familia en el compromiso conjunto de ofrecer ámbitos favorables para el niño. Los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación formativa, permiten que el Pedagogo Infantil reconozca problemáticas que aquejan la educación del niño menor de siete años, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación local y regional.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

La investigación formativa permite reconocer y apropiar diversos elementos de orden conceptual y teórico, para aportar a la resolución de problemáticas educativas. En este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa con los niños del nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal, se logra identificar varios factores que inciden en la calidad y resultado de la educación allí impartida. Un primer elemento observado, permite reconocer que dentro del aula preescolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes de su capacidad innata para aprehender, curiosear, descubrir, recrear y explorar su entorno. Un segundo elemento que se logra reconocer en el entorno observado, y que es necesario analizar para la identificación de la problemática, corresponde a las actividades que desarrollan los docentes, quienes generalmente caen en procesos de rutinización de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños. Dichas dificultades tan marcadas en las comunidades educativas, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezosos hacia la actividad escolar, poco propositivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación global por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral. 16 En este caso, también se observó que los niños se van acostumbrando poco a poco al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de actividades que se determinan desde la autoridad del docente, como son: colorear, repetir, imitar, responder a lo que se les pide, sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar. Desde esta realidad observada, se identifica como los niños asumen actitudes sumisas, apropiadas sólo al desarrollo de actividades dentro del aula que poco le motivan o convocan a la estimulación psicomotriz, social y cognitiva. Para los docentes en formación, esta problemática tan notoria resulta impensable, dado que para todos es conocido los principios que han de regir la educación de los niños en el nivel preescolar. Se hace evidente que las instituciones educativas continúan con una práctica tradicional con un nivel pobre de un modelo pedagógico creativo e innovador, mayor compromiso por parte del docentes para aplicar nuevas estrategias de aprendizaje, y de manera especial, mayor acompañamiento por parte de las directivas de la institución.

### **1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA**

 Para dar mayor claridad desde lo que pretende la investigación - acción que se aplica en el proyecto de intervención, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán?

# **2. OBJETIVOS**

## **2.1 OBJETIVO GENERAL**

 Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Identificar herramientas metodológicas a la docente de preescolar para que aplique el juego como estrategia pedagógica de fundamental importancia en el aula preescolar.

Implementar desde el Proyecto Pedagógico de Aula acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar.

Orientar a los padres de familia para que dediquen parte de su tiempo en practicar el juego como estrategia que facilita el aprendizaje de sus hijos.

Promover en los directivos docentes el desarrollo de proyectos pedagógicos basados en el juego como estrategia que favorece el aprendizaje infantil.

# **3. JUSTIFICACIÓN**

Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa. Con ello, el juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender. El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo. Pese a estos supuestos, que son reconocidos por los principales agentes educativos como padres y docentes, la realidad que bordea el escenario del aula no resulta ser tan halagadora a la hora de aplicar el juego como estrategia que permite fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en el nivel preescolar. Es así como a partir del proceso de investigación formativa llevado a cabo en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal, se logró identificar que la docente de preescolar, recurre muy poco a la aplicación de estrategias innovadoras para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños; desconociendo una amplia gama de posibilidades que el juego como herramienta o estrategia de aprendizaje ofrece en el nivel preescolar porque fortalece el desarrollo integral del niño, y facilita los escenarios significativos donde los infantes pueden relacionar los conocimientos previos con ya los adquiridos. Es así como surge la necesidad de implementar acciones que permitan desrutinizar las actividades dentro del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a la docente para cambiar su práctica pedagógica tradicionalista por una práctica innovadora. A partir de la implementación del Proyecto Pedagógico de Aula denominado Jugando ando y aprendiendo estoy, se logra incentivar e involucrar no solo a los niños, sino también a la familia como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula preescolar, y proyectadas a toda la comunidad educativa. Con ello, el proyecto pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social. El proceso de investigación formativa, permite que el Pedagogo Infantil sea capaz no sólo de reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil, sino que se convierta en agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño (escuela – familia) para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 ANTECEDENTES**

Dentro del proceso de investigación formativa llevado a cabo, se hace necesario reconocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados al escenario de la formación infantil y encauzada a reconocer el juego como estrategia facilitadora del desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje. Por ello, se realizó una indagación general respecto a experiencias de investigación desarrolladas con propósitos similares a las pretendidas en este proyecto, logrando reconocer en común, que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.

Un referente interesante que aporta al proyecto desde el nivel internacional, es el ejercicio de investigación realizado por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) el cual permitió reconocer que: A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (…). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128). La experiencia parte de la necesidad de ofrecer a los niños preescolares del Colegio Montecristo – Tabasco, un ambiente de aula imaginativo y curioso, que les permitiera el desarrollo de competencias esenciales para el fortalecimiento del aprendizaje. Con ello, se propusieron cinco ampos de estimulación que relacionan dimensiones como lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración, aspecto físico y aspecto social. 22 Como herramienta o medio para la ejecución de los juegos, se propone un software denominado: Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar; de esta forma los niños logran el acercamiento a su realidad y entusiasmo por comprenderla, en la medida en que el juego los acerca de manera natural y motivante a los procesos de aprendizaje y construcción de conocimiento. Con la experiencia, se concluye que el juego es “el lenguaje que mejor maneja, y al mismo tiempo aprende” (Castro, Cabrera & Trujeque, 2014, p.133), refiriéndose a los niños menores de 6 años participantes en el proceso de investigación. En este caso, la experiencia lleva a demostrar que las actividades de aprendizaje desde el aula se pueden manejar empleando como estrategia pedagógica múltiples medios que tomen como marco de referencia el juego, toda vez que este proceso permite a los niños el desarrollo de habilidades y competencias para aprender. Ubicados en el plano nacional, se presenta como referente que ofrece aportes valiosos a este proceso de investigación formativa, el proceso de investigación que recopila las experiencias, tesis e investigaciones sobre el juego desarrolladas por los estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar de la Universidad de San Buenaventura – Cali en el año 2014. El ejercicio de estado de arte realizado Rivera & Sarria (2014) evidencia las problemáticas encontradas por los formándose como Licenciados en educación preescolar, en las instituciones espacio de observación e investigación, considerando que su aporte resulta de gran valor para iniciar procesos de estudio, teorización y transformación de las practicas pedagógicas en el nivel de la educación infantil. Con ello, se sostiene que: Consideramos importante investigar acerca del juego ya que es la herramienta más importante para integrar al niño preescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el 23 mundo que lo rodea. Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal. (Rivera & Sarria, p.5, 2014) Desde la perspectiva de las autoras, se torna fundamental no sólo reconocer la importancia del juego en los procesos de aprendizaje de los niños desde el nivel preescolar, sino afianzar acciones concretas desde el aula y la familia para fortalecer en el niño las condiciones que le permitan acceder y aprender a través suyo. Es así como las autoras estudian los preceptos teóricos de autores como Piaget, Freud, Bruner, Huizinga, Elkonin, Erikson, Klein, que aportan los elementos defensores del juego como elemento inherente al proceso de aprendizaje y desarrollo infantil. La investigación alcanzó logros como ofrecer herramientas concretas al cuerpo docente para la organización del espacio, el tiempo y los recursos del aula preescolar a partir de propuestas basadas en el juego. Por ello, Rivera & Sarria (2014) sustentan que los docentes deben reconocer que: “Los niños juegan libremente en un espacio creativo en el que conocer, investigar y jugar forma parte de un mismo proceso y en el que la libertad, el placer y la creatividad pueden ser desplegados y explorados”(p.24). De esta forma, y acorde a los análisis alcanzados en su investigación, las autoras consideran necesario soportar teóricamente las diversas prácticas ejercidas por las docentes del nivel preescolar a partir de la aplicación de estrategias más firmes y respaldadas sobre el juego y su incidencia en el aprendizaje infantil, de tal forma que se logre con los procesos investigativos reconocer que el juego es la actividad educativa primaria del niño, y no meramente un elemento alternativo de enseñanza. Para finalizar los antecedentes de este proyecto, se hace alusión al trabajo de grado presentado por las estudiantes del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima, denominado: El juego como estrategia de aprendizaje de los 24 niños y las niñas en el aula de preescolar, desarrollado en el Jardín Infantil Acuarela de la ciudad de Ibagué, en el año 2014. Se parte del supuesto de que el juego es un detonante motivacional para el niño preescolar, que le permite “lograr un mejor aprendizaje y destacarse en cualquier actividad que realice”. (Gonzáles, Moncaleano & Romero, 2014, p.13) Por ello, entre sus objetivos proponen implementar el juego como estrategia de motivación y aprendizaje de los niños del nivel preescolar. Para ello, se basaron en acciones propuestas desde el PPA orientadas a la estimulación de las dimensiones motriz, cognitiva, comunicativa y social de los niños. Al finalizar el proceso, se consideraron como logros la integración al espacio del aula preescolar de actividades diversas y divertidas para los niños, basadas en el juego, que según las autoras tenían “por objetivo que los niños y niñas se diviertan y al mismo tiempo construyan conocimientos nuevos”.(Gonzáles, Moncaleano & Romero, 2014, p.21) Como soporte conceptual del proyecto, se defiendo la perspectiva de que el juego no se limita a la actividad motriz, sino que conlleva diversos elementos que lo comprometen significativamente en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. De igual forma, las autoras recomiendan la aplicación de estrategias basadas en el juego, como elemento motivador que favorece el desarrollo del aprendizaje infantil, ya que responde a la naturaleza e interés de todo niño: el juego. Para concluir estos antecedentes, es fundamental reconocer que los diversos investigadores aquí consultados, encontraron resultados favorables al cambiar los escenarios de aula tradicionalistas de los docentes, por aulas y espacios de construcción y aprendizaje a partir de implementar el juego en los infantes como agente motivador. Por ello, se considera que este proyecto responde a las necesidades educativas de los niños del nivel preescolar del municipio, por cuanto demuestra que el juego es una actividad fundamental que debe acompañar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el aula, generando acciones reales y concretas que contribuyen en el 25 mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

# **4.2 MARCO TEORICO**

Abordar el tema del juego como estrategia fundamental para lograr la motivación en las aulas de clase de la educación inicial y su incidencia en el desarrollo del niño y la niña constituye para el pedagogo infantil un asunto inherente a su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado en el aula depende en gran medida, alcanzar objetivos fundamentales para el desarrollo futuro de los educandos menores de siete años. Son varios los autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Por ello, se abordarán los principales aspectos que se consideraron como principios conceptuales y teóricos del proyecto de investigación, desde las respectivas perspectivas y sustentos que lo fundamentan.

## **4.2.1 Procesos básicos de aprendizaje.**

Todos los individuos a través del proceso formativo, logran el desarrollo de facultades que se consideran como educables, las cuales están relacionadas con sus dimensiones cognitiva, afectiva, motriz, cultural, social, corporal, estética, ética; por ello es importante tener en cuenta que tanto su formación y madurez como la adquisición de conocimientos se alcanzan solamente mediante el desarrollo adecuado de los respectivos procesos, como son la conceptualización, la comprensión, el análisis, la síntesis, la generalización, el juicio y los juicios de valor, y el raciocinio, tomando en cuenta que cada una de estas facultades requiere de una construcción mental mucho más elaborada que se logra adquirir y madurar con la experiencia y el aprendizaje. Desde el nivel de la educación preescolar se generan habilidades y se “abona terreno” para el adecuado y posterior 26 desarrollo de estas facultades del pensamiento. Cada uno de estos procesos va, sin duda alguna relacionado con la madurez y desarrollo de procesos cognoscitivos más elevados o exigentes. En la década de los 70´s, se inicia un cambio fundamental en los conceptos sobre experiencia y aprendizaje, logrando con autores como Jerome Brunner (1968) que se generan nuevas propuestas que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual buscaba que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, acorde a sus necesidades e intereses, pero especialmente desde sus posibilidades y su contexto socio-cultural. En esta dinámica se acogieron los conceptos de Ausubel (1961), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Según los estudios de Ausubel (1961), los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. En este sentido, se hace una aproximación al concepto de competencia, la cual se asume como “un tipo de conocimiento, ligado a ciertas realizaciones o desempeños, que van más allá de la memorización o la rutina. Se trata de un conocimiento derivado de un aprendizaje significativo” (Perea, 2000, p.57) Para que el aprendizaje se logre, y además sea significativo para el niño, en primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de las estructura interna, como desde el punto de vista de su posible asimilación, por tanto tiene que haber en la estructura cognoscitiva del alumno, conceptos básicos y capacidad para relacionarlos (Cruz, 1999 citado por Guevara, 2000). Por ello, el aprendizaje se genera por procesos, desde los principios de lo simple a lo complejo, de lo inductivo a lo deductivo, de lo concreto a lo abstracto. 27 Para ello, la escuela y la familia, como principales escenarios de actuación del niño preescolar, deben de generar experiencias y actitudes favorables para que el niño logre aprender significativamente, para lo cual el niño deberá estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya sabe. En síntesis, la significatividad del aprendizaje y el nivel de las competencias están directamente relacionadas con su funcionalidad y conlleva a que los conocimientos adquiridos – conceptos, destrezas, valores, normas, etc. – puedan ser efectivamente utilizados cuando las circunstancias en que se encuentre el alumno lo exijan: saber hacer en contexto. El aula preescolar se convierte en un espacio dinámico y facilitador para que los niños pongan en práctica sus conocimientos en favor del aprendizaje, incorporando al quehacer pedagógico los principios del aprendizaje significativo, las soluciones problemáticas, el aprendizaje mediado y la elaboración de instrumentos lúdico – pedagógicos. Según Perea (2000), algunos componentes para lograr partir de conceptos básicos que son fundamentales para el aprendizaje del niño, corresponden a la estrategia que convoca a favorecer la curiosidad básica del niño a partir de la estimulación de los sentidos, y de los niveles de atención, percepción, observación y motivación; desarrollar el sentimiento de importancia que responde al trasfondo de cada quien, e incluye los valores, emociones y lo que resulta tener significado para el niño, y la representación abstracta, entendida como una operación intelectual de segundo orden, pues le antecede primero la representación concreta ligada al acto sensorial. Por estas razones, se reconoce el juego como estrategia que facilita el desarrollo de estos componentes, y aporta a la construcción conjunta de los conceptos básicos a partir de los cuales se soporta y construye en aprendizaje en el niño.

# **Referencias**

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>