

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO  
HOLGUÍN**

**Material Docente en opción al título académico de Máster en Ciencias de la Educación.**

**Mención: Educación Preescolar**

**TÍTULO: Juegos Didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.**

**Autora: Lic. Edilsa María Peña Pico.**

**MUNICIPIO: SAGUA DE TÁNAMO**

**AÑO: 2009**

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO  
HOLGUÍN**

**Material Docente en opción al título académico de Máster en Ciencias de la Educación.**

**Mención: Educación Preescolar**

**TÍTULO: Juegos Didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.**

**Autora: Lic. Edilsa María Peña Pico.**

**Tutor: MSc. Migdalia Leyva Peña.  
MSc. Gladys Alicia Ricardo Llorente.**

**MUNICIPIO: SAGUA DE TÁNAMO**

**AÑO: 2009**

## DEDICATORIA

---

- ♥ Al ángel que guarda mi camino; mi querido padre Juan. Dondequiera que estés se que estás guiándome y protegiéndome.
- ♥ Al dueño de mi corazón, al sol que ilumina cada día de mi vida, a mi mejor amigo, a mi amor; Uldemar Ricardo Llorente. Sin ti yo sencillamente no existiría.
- ♥ A los dos luceros que siempre guiaré y cuidaré por el buen camino; Juan José y José Luis.
- ♥ A mi madre que con mucha comprensión, apoyo, paciencia, por todas las horas de espera e inspirarme a seguir adelante cuando pensé que no podía recorrer este largo camino.
- ♥ A mis tres hermanos y mi sobrina Loreta, de los que tanto apoyo y aliento he recibido.

**A todos; GRACIAS.**

## AGRADECIMIENTOS

---

- ♥ A Gladys Ricardo Llorente y a Migdalia Leyva Peña; por ser las mejores tutoras que se puede desear.
- ♥ A la Revolución; porque sin ella hubiese sido imposible llegar hasta aquí.
- ♥ A mi compañera y amiga Mayelín Quevedo Brunet por ayudarme de manera incondicional.
- ♥ A mis compañeras de trabajo, amigos, y a todos aquellos que han puesto un granito de arena en la realización de esta investigación, en especial a Corina Columbié y Dorgelis Rojas.

## RESUMEN

---

El presente trabajo caracteriza desde una perspectiva teórico - metodológico el conocimiento del entorno natural en los niños del grado preescolar, partiendo de los presupuestos teóricos de especialistas e investigaciones realizadas a diferentes niveles del problema objeto de estudio y sustentan el mismo.

Se elaboran juegos didácticos como vía de solución al problema, atendiendo a su correcta estructuración, nombre del juego, tarea didáctica, acciones lúdicas y reglas del juego.

En el mismo se emplean diferentes tipos de métodos que ejemplifican el estado inicial y final del problema, entre los que se citan del nivel teórico (análisis-síntesis, inducción - deducción, modelación), del nivel empírico (observación, entrevista, prueba pedagógica), y del nivel estadístico-matemático (cálculo porcentual), dándole salida en el transcurso de la investigación, evidenciando la factibilidad de la propuesta para erradicar el problema planteado.

## ÍNDICE:

---

<b>Epígrafes</b>	<b>pág</b>
<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>15</b>
<b>EPÍGRAFE I: Concepciones teóricas metodológicas relacionadas con el Mundo Natural.</b>	<b>15</b>
<b>1. 1Características del niño de edad preescolar.</b>	<b>15</b>
<b>1.2 Los conocimientos del entorno natural asequibles al niño preescolar.</b>	<b>22</b>
<b>1.3 Elementos fundamentales sobre el tratamiento metodológico a los contenidos del programa del área Mundo Natural.</b>	<b>26</b>
<b>1.4 Importancia del conocimiento del Mundo Natural en la educación de los niños en la edad preescolar.</b>	<b>29</b>
<b>1.5 El juego en la edad preescolar.</b>	<b>36</b>
<b>1.5.1 Los juegos didácticos:</b>	<b>42</b>
<b>EPÍGRAFE II: Diagnóstico del conocimiento de los niños preescolares acerca del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.</b>	<b>48</b>
<b>EPÍGRAFE III: Juegos Didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.</b>	<b>51</b>
<b>EPÍGRAFE IV: Evaluación de los juegos didácticos.</b>	<b>70</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>73</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>74</b>
<b>Bibliografía</b>	
<b>Anexos</b>	

## INTRODUCCIÓN:

---

La naturaleza es uno de los medios efectivos de educación de la nueva generación, que permite desarrollar y estimular muchos rasgos del carácter: la bondad, los sentimientos humanos, la habilidad de ver y comprender lo bello, el sentido de la observación, el intento de estudiar las leyes de la naturaleza, el amor al trabajo, el amor hacia la región natal y a la patria.

La naturaleza es la fuente de restablecimiento del equilibrio emocional alterado y del perfeccionamiento emocional de la personalidad. No en vano la mayoría de las personas relacionan su descanso con la naturaleza.

La naturaleza, sus fenómenos, constituyen elementos de gran interés para el niño, a la vez fuente de satisfacción al cuidarla y protegerla, y apreciar su belleza. Las plantas y los animales les suscitan sentimientos positivos.

Los niños pequeños sienten la misma curiosidad hacia el mundo que tienen a su alrededor que la que pueden sentir cualquier científico al observar un fenómeno por primera vez. Ese asombro y esa fascinación por las cosas nuevas que se respetan ante sus ojos se unen a los crecientes deseos de comprender ese mundo que les rodea.

El mundo es un lugar complejo, este es el medio donde viven, se relacionan con las personas, los objetos que lo conforman. Es el mundo de los niños, quienes en el futuro tienen la misión de transformarlo. Por eso es tarea principal en la edad preescolar formar una imagen ajustada a la realidad.

Esto plantea el reto de estimular y propiciar el acercamiento de los pequeños preescolares a los contenidos científicos, de contribuir a la comprensión de los fenómenos que ocurren en el medio en que viven y al propio tiempo exige la aproximación al método científico como estrategia de trabajo y como uno de los elementos importantes a tener en cuenta durante el proceso educativo.

Por eso no es casual que muchos clásicos de la pedagogía le han dado gran importancia al estudio de las bases de la historia natural y a las excursiones para el conocimiento de la naturaleza.

El adulto debe partir de las vivencias infantiles, propiciar el acceso a las informaciones, diseñar actividades encaminadas a estos fines y proporcionar los medios necesarios: materiales específicos y seleccionados y el tiempo

necesario para observar, manipular, experimentar, reflexionar y además comunicar, verbalizar, representar, todo aquello que realiza.

En el I Seminario Nacional (2000) plantea que un buen educador es capaz de emocionar con su manera de decir, sabe que todo niño tiene condiciones para ser agente de su propio aprendizaje, para desempeñar un papel protagónico en la maravillosa aventura del conocimiento.

Se coincide con lo expuesto anteriormente, pues cuando el educador hace un uso adecuado de los medios de enseñanza propios de las actividades facilita un amplio desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales en cada uno de los niños y un importante aporte lo desarrolla el juego que se debe utilizar como una estrategia didáctica para enseñar los contenidos porque jugando se puede aprender aunque no todo se aprenda jugando.

El juego constituye el tipo fundamental de actividad del niño preescolar debido precisamente a que forma, desarrolla y reestructura toda su actividad psíquica. Adquiriendo numerosos y variados conocimientos sobre el medio que lo rodea y de esta forma desarrolla sus procesos de conocimiento: percepción, representación, memoria, imaginación, pensamiento y lenguaje.

Al hacer el análisis de la Concepción del programa educativo preescolar (1995) se observa el siguiente planteamiento: "...las actividades independientes ocupan un tiempo y un lugar importante en el proceso educativo... para que cumplan realmente sus objetivos, debe haber una gran flexibilidad en su concepción y realización... el contenido de la actividad independiente puede ser muy variado atendiendo a los intereses, gustos y necesidades de los niños que las seleccionan, pero indiscutiblemente la educadora ejerce también de una forma muy indirecta incluyendo entre los materiales que los niños tienen a su disposición, algunos que resultan sugerentes y cuya utilización puede contribuir a alcanzar los objetivos propuestos".

Entre las variadas alternativas a ofrecer a los niños durante la actividad independiente están el juego de roles, las actividades de dibujos, modelado, construcción, entretenimientos, juegos didácticos, de movimiento, dramatizaciones, juegos musicales, paseos y todo lo que la educadora pueda crear para enriquecerlas. No se ofrece un esquema de contenido de estas actividades, porque ellos irían en contra de su propia esencia, en la cual la libre

elección del niño, entre las múltiples opciones que se le brindan, constituye el elemento más importante.

Son varios los investigadores que han incursionado en el tema a nivel internacional, nacional, provincial y municipal, significativos son los trabajos realizados por los autores como: Mercedes Esteva Boronat (2001), Laura Pérez León (2003), Luis Ugalde Crespo (2004), Isabel Turuzeta (2005), Olga Franco García (2006). Felipe Mendoza Cervantes (2003) en México, el presente trabajo da cuenta de los recursos humanos, financieros y materiales didácticos utilizados en los sistemas de enseñanza vivencial e indagatoria de la ciencia, puestos en práctica durante el desarrollo del Proyecto de Ciencia y Tecnología para Niños y Niñas Hidalguense, en escuelas primarias de educación básica, en el estado de Hidalgo, México.

- Silvia Turner; Marcela Alicia Grêco (2007), Argentina, en esta investigación nuestra intención es analizar el estatus de la Educación Ambiental en el Sistema Educativo y presentar una propuesta de formación en Educación Ambiental en un espacio curricular de la carrera de profesorado en Biología con trayecto en Ciencias Naturales. El contexto del trabajo es el sistema educativo de la Provincia de Buenos Aires, en particular, los niveles medio y superior de enseñanza.
- Carmen Delvalle Silva García (2007) en la República Bolivariana de Venezuela plantea que una estrategia de la Universidad Bolivariana de Venezuela es formar al docente del Programa Nacional de Formación de Educadores de nuestro país con una concepción humana y ambientalista; para que reflexione y analice la importancia que tiene una actitud de respeto y empatía hacia el ambiente y la vida del planeta.
- Antonio Jeovah de Andrade (2008), realizó un trabajo de investigación en una estancia de post doctorado en la Facultad de Educación de la Universidad Federal de Bahía en Brasil, con el apoyo del CNP, estando además incluido en el proyecto “Educación Ambiental para un Turismo Ecológico: senderos de indios”, patrocinado por la PETROBRAS y desarrollado en el Departamento de Geografía de la Universidad Federal de Ceará en Brasil.

- Edson Vicente Da Silva; Teresa Reyna; Modesto Pasos; José M. Mateo Rodríguez (2008): La idea de orientar la Educación Ambiental hacia el desarrollo sostenible, plantea adicionalmente nuevos retos.
- Natalia Salan Marpica; Amadeu Logarezzi (2008), en Brasil plantean que las visiones e interpretaciones sobre el medio ambiente y la naturaleza pueden asumir innúmeras facciones desde una visión mecanicista de naturaleza fragmentada, unidimensional, o de una perspectiva de naturaleza intocada opuesta al ser humano hasta la comprensión de naturaleza como un campo interrelacional en el que la cultura es integrada a su medio físico y biológico. La educación, importante instrumento socializador y humanizador, surge en las últimas décadas como una posibilidad de provocar cambios de postura frente al medio ambiente.
- Reinaldo Fernández Palenzuela; Leticia Capó Gil (2008), Cuba exponen que la presente investigación constituye una estrategia didáctica para contribuir al perfeccionamiento y sistematización del tratamiento de la educación ambiental la asignatura Ciencias Naturales en 5. grado de la Educación Primaria. Eberto Figueroa Caraballo; Fidel González Dorado; Yolanda Sosa García; Elio Lázaro Amador Lorenzo; Hildelisa Martínez Pérez el trabajo es resultado de un proyecto de investigación que sobre Educación Ambiental se lleva a cabo en la provincia de La Habana. Consiste en una metodología que tiene como propósito contribuir a la orientación del trabajo que debe realizar la escuela para la introducción de la dimensión ambiental en su aporte por el logro de una cultura general integral de los escolares de la Educación Básica
- Abel Andrés González Almeida (2008), muestran la presente investigación aborda la problemática relacionada con la solución científica de las insuficiencias previamente diagnosticadas en la preparación de los profesores de la especialidad Construcción Civil en la provincia de Camagüey para la incorporación de la dimensión ambiental en la formación del técnico medio
- Félix E. Ginarte Coronado (2008), revela que en la página web puede encontrar información sobre aplicaciones de la energía solar en el

programa educacional en la provincia Granma. Se ofrecen datos sobre el estado energético actual de la provincia con el uso de energía renovable, las potencialidades de la asignatura Educación Laboral para el desarrollo de una cultura energética en la Carrera de Profesor General Integral de Secundaria Básica.

Unido a determinadas constataciones empíricas exploratorias: visitas de ayuda metodológicas, controles a clases, inspecciones realizadas; permiten detectar problemas en:

1. Insuficiente argumentación por parte de los niños dentro de las actividades programadas de Mundo Natural sobre el conocimiento que poseen acerca del entorno natural y las vivencias adquiridas.
2. Pobre conocimiento por parte de los niños acerca del Mundo Natural y su importancia para preservar la vida en el planeta.
3. Pobre utilización por parte de los niños de opciones en la actividad independiente que evidencien el conocimiento del Mundo Natural.
4. Limitado tratamiento a los contenidos del Mundo Natural en las actividades independientes.
5. Deficiente explotación de las posibilidades que ofrecen las excursiones y visitas proporcionadas por los adultos en el entorno natural para que los niños adquirieran vivencias personales.
6. Limitada argumentación por parte de los niños de las vivencias adquiridas a través de la tv, video, computadora para ejercitar los contenidos del Mundo Natural.
7. Escaso desarrollo de habilidades en los niños al utilizar el software educativo para dar tratamiento a los contenidos del Mundo Natural.
8. Escasa utilización por parte de los niños de argumentos que reflejen dentro del juego de roles el conocimiento del entorno natural.
9. Poca utilización de juegos didácticos en la actividad independiente relacionados con el tratamiento a los contenidos del Mundo Natural.

Por lo que se precisa investigar el siguiente **Problema Metodológico**: insuficiente conocimiento del Mundo Natural por parte de los niños del grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú del municipio Sagua de Tánamo.

En correspondencia con el problema planteado, se formula como **Objetivo:** elaborar juegos didácticos para favorecer los conocimientos de los niños en los contenidos del Mundo Natural del grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú del municipio Sagua de Tánamo.

Se determina como **Tema:** Juegos Didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.

Para darle respuesta al objetivo se determinaron las siguientes **Tareas Investigativas:**

1. Determinación de los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan el trabajo del Mundo Natural en niños del grado preescolar.
2. Diagnóstico del estado actual que presentan los niños preescolares acerca del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.
3. Elaboración de juegos didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.
4. Validación de la implementación de los juegos didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.

Para la obtención y procesamiento de la información se utilizan los **Métodos:**

Del nivel **Teórico:**

**Análisis-síntesis:** se emplea para revisar, procesar y sintetizar las propuestas teóricas a partir de la búsqueda bibliográfica relacionada con el tratamiento a los contenidos de Mundo Natural, el uso de los juegos didácticos como medio de educación en el favorecimiento del conocimiento de los mismos.

**Inducción-deducción:** para el establecimiento de las principales conclusiones y proponer las actividades que favorecen el conocimiento de la naturaleza, teniendo en cuenta los fundamentos teóricos asumidos y la caracterización del problema.

**Modelación:** para elaborar los juegos didácticos como vía de solución al problema planteado.

Los métodos del nivel **Empírico** utilizados son:

**Observación:** para comprobar cómo se desarrolla el conocimiento de la naturaleza en las diferentes formas organizativas del proceso educativo.

**Entrevista:** para comprobar el conocimiento que tienen las educadoras en cuanto al trabajo con la naturaleza.

**Encuesta:** para obtener información sobre el nivel de preparación de las educadoras acerca de los contenidos del Mundo Natural.

**Prueba pedagógica:** con el propósito de constatar el nivel inicial y el nivel final alcanzado por los niños en el conocimiento del Mundo Natural, antes y después de aplicadas las actividades.

Métodos del nivel **Estadístico-Matemático:**

**Cálculo porcentual:** para la obtención de datos matemáticos cuantitativos y arribar a conclusiones acertadas acerca del problema investigado.

Para la realización de esta investigación se escoge el grupo A del preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú, que cuenta con una población de 20 niños los cuales se escogen los 20 de muestra para un 100% de forma intencional.

El **aporte práctico** está dado en el diseño y estructuración de actividades elaboradas por la autora para favorecer el conocimiento en el área Mundo Natural en los niños de preescolar de la escuela Julián Agüero Lamorú del municipio Sagua de Tánamo.

**Resultados esperados:**

1.- Un diagnóstico del conocimiento en el área Mundo Natural en los niños de preescolar de la escuela Julián Agüero Lamorú en el municipio Sagua de Tánamo.

2.- El diseño de actividades que permiten el mejoramiento del conocimiento de los niños en los contenidos del Mundo Natural del grado preescolar

**Estructura del Material Docente**

La introducción hace referencia a la historicidad del problema, algunos elementos referidos a los fenómenos del entorno natural, así como algunas de las investigaciones realizadas en este aspecto reflejando además las deficiencias detectadas a partir de la aplicación de los instrumentos, cuenta con la elaboración del diseño teórico metodológico, el planteamiento del problema

metodológico a partir de lo detectado, como vía de solución, se elabora el objetivo y para su cumplimiento y verificación se determinan las tareas investigativas, así como los métodos aplicados como vía de verificación de la efectividad de la propuesta.

El primer epígrafe cuenta con seis sub-epígrafes, este refiere las características del niño de edad preescolar, el segundo los conocimientos del entorno natural asequibles al niño preescolar. En el tercero se evidencia los elementos fundamentales sobre el tratamiento metodológico a los contenidos del programa del área Mundo Natural. El cuarto refiere importancia del conocimiento del Mundo Natural en la educación de los niños en la edad preescolar. El quinto refiere el juego en la edad preescolar. El sexto los juegos didácticos.

El segundo epígrafe refiere el diagnóstico sobre el estado inicial de los conocimientos que poseen los niños del grado preescolar acerca de los contenidos del Mundo Natural a partir de los diferentes instrumentos aplicados y que se evidencian en las insuficiencias detectadas.

El tercer epígrafe refleja la elaboración de los Juegos Didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en los niños del grado preescolar partiendo de las características de los niños, el estado inicial del problema, la correcta estructuración de los mismos.

El cuarto epígrafe fundamenta la valoración de los juegos didácticos elaborados para favorecer el conocimiento del entorno natural en los niños del grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú y su efectividad en el conocimiento del mismo y evidencia que la puesta en práctica de los mismos da solución al problema metodológico planteado.

Cuenta con las conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexos, quienes forman partes importante del Material Docente.

## DESARROLLO:

---

### **EPÍGRAFE I: Concepciones teóricas metodológicas relacionadas con el Mundo Natural.**

#### **1.1 Características del niño preescolar.**

El niño del grado preescolar se relaciona con los adultos y aspiran a parecerseles, e imitarlos. Es por esto que se sienten útiles e importantes cuando realizan tareas que el adulto les encomienda y tratan de mantener una conducta que le proporcione la aprobación de éstos, cumplen gustosos con las normas de convivencia en el entorno natural e indagan con frecuencia qué cosas se pueden hacer y cuáles no.

De igual forma, las relaciones con otros niños se hacen más estables, se producen menos conflictos en el juego y en otras actividades, coordinan sus acciones de manera más efectiva y pueden planificar lo que van a hacer en el juego y cómo lo van a llevar a cabo. Conocen que deben concluir una tarea que han empezado y se esfuerzan por hacerla. Comienzan a regular su conducta de manera más efectiva.

A esta edad los niños tienen nociones más precisas sobre lo correcto e incorrecto en la actuación de los demás y en la propia, se hacen valoraciones sencillas sobre su comportamiento y de los demás, están las bases de la autovaloración, como formación psicológica importante en el desarrollo de la personalidad de los niños.

Conocen los múltiples fenómenos del mundo natural que despiertan el interés y provocan emociones y sentimientos. Entre ellos se destacan los de amor a la naturaleza, hacia todo lo que les rodea. Se emocionan con el significado de estos fenómenos y les gusta participar en ellas, son capaces de observar características o elementos significativos de dichos fenómenos de la naturaleza, en el comportamiento de las personas y en los objetos que le rodean.

#### **Concepciones teóricas relacionadas con el Mundo Natural.**

José Martí deja como legado en su obra, la extraordinaria importancia del cuidado de la naturaleza y, en especial, de los árboles y los bosques. Avizora la importancia de preservar las plantas y las consecuencias nefastas de la

desaparición de los bosques para la humanidad. Sin embargo, la próspera proyección del Apóstol sobre la protección a lo que hoy se domina medio ambiente, no formaron parte de la política de Cuba antes del triunfo de la Revolución.

En el programa de la Educación Preescolar (1999) se expresa que el conocimiento sobre la naturaleza propicia la formación paulatina de relaciones generales sobre el tiempo, el espacio, lo vivo, lo no vivo, el cambio, la transformación, entre otros. Estas representaciones, según resultados investigativos obtenidos por estudiosos de Roloff, entre ellos N. Poddiakov, actúan orientando el intercambio y reflejo del medio, por el niño.

Debe destacarse además que, la naturaleza se presenta como medio ideal para el desarrollo estético y ético de los preescolares, lo cual debe ser aprovechado en toda su potencialidad, para el desarrollo integral de la personalidad del niño.

Roberto Pérez (2004) esboza que expresar sentimientos de amor y cuidado por el medio ambiente, y realizar acciones en sus vidas diarias que manifiesten una actitud positiva hacia la preservación. Sembrar y regar las plantas, quitar las hojas secas, no pisar el césped, darle de comer a los animales; crearles mejores condiciones de vida; no maltratarlos y ayudar a los necesitados. Mantener la higiene del medio ambiente, no echar basura en lugares inadecuados, cuidar la limpieza del salón y áreas donde realizan las actividades en el círculo infantil y en la casa. Conocer la importancia de algunas plantas para la salud, aprender a sembrarlas y a cuidarlas.

Realizar actividades laborales, cumpliendo medidas de protección e higiene necesarias, tales como: protegerse de sol excesivo, usar sombrero, pañuelo y delantal, lavarse las manos y asearse en sentido general, utilizar calzado adecuado, emplear correctamente los utensilios de trabajo, lavar los instrumentos de trabajo después de realizado.

La autora de este material coincide con lo expresado por Roberto Pérez pues conocer el cuidado del medio ambiente y adquirir hábitos de higiene en los niños desde las primeras edades contribuye a que en el futuro sean los defensores de la protección de la especie humana y le crea una cultura general integral.

Roberto Pérez (2004) plantea que en la década de los 70 se refuerza la idea en el ámbito internacional de integrar la Educación Ambiental como otro de los importantes componentes de la educación integral de los ciudadanos, ante el incremento de los problemas ambientales del medio ambiente. En Cuba el acontecimiento oficial que marcó su inicio fue la Celebración del I Seminario Nacional de Educación Ambiental que tuvo lugar en La Habana en el año 1979. Desde el año 1975, se introdujo, en los planes y programas de la educación preescolar cubana diferentes contenidos y actividades que contribuyen al desarrollo de sentimientos positivos de los niños con relación al medio ambiente.

En el libro titulado, *Materiales Educadoras sobre Metodología de la Enseñanza del Conocimiento del Mundo Circundante*, dirigido a la Enseñanza Preescolar y editado por el Ministerio de Educación de la República de Cuba, en el año 1988, se orienta la creación de juegos didácticos, la realización de excursiones y paseos en el medio natural, la creación del Rincón de la Naturaleza, el almanaque de la Naturaleza y los trabajos en huerto y en el jardín del Círculo Infantil, con el objetivo de contribuir a desarrollar en los niños los sentimientos de amor y cuidado por la naturaleza. Estas orientaciones se sustituyen por nuevos programas y recomendaciones en el primer quinquenio de la década de los noventa, aunque las actividades antes planteadas se han mantenido realizando en las diferentes instituciones preescolares hasta la actualidad.

Continúa abordando que en el momento de la redacción de los actuales Programas y Orientaciones Metodológicas para la Enseñanza Preescolar Cubana (año 1992- 1994), no fueron escritas recomendaciones especiales para el tratamiento de la educación ambiental. No obstante, en relación con la presencia de la Educación Ambiental en los documentos oficiales que norman la Educación Preescolar Cubana, se puede afirmar que, aunque no aparece en ningún epígrafe el término de educación ambiental, así como orientaciones u actividades específicas, del mismo modo que ocurre con los demás temas transversales u objetivos educativos, si aparecen claramente expresados en los Objetivos Generales que deben alcanzarse, en los egresados de la Educación Preescolar, así como en los logros que se esperan alcanzar en cada año de vida.

Posterior a la edición y divulgación de estos programas de educación preescolar, vigentes desde el año 1992, se han publicado varias Resoluciones Ministeriales dirigidas a orientar los objetivos, contenidos y métodos, de los diferentes ejes transversales, mejor identificados en Cuba como objetivos formativos, que constituyen el respaldo legal y expresan la voluntad del gobierno, en el fortalecimiento de una cultura general integral.

Esboza que la educación ambiental en la enseñanza preescolar cubana, posee un importante soporte legal institucional, cuya divulgación uniforme se garantiza por la organización centralizadas desde los niveles del Ministerio de Educación hasta el programa Educa a tu Hijo. Existen las condiciones teóricas para aplicar en los procesos educativos de las distintas áreas de desarrollo, la concepción de la educación para el desarrollo sostenible, con el empleo de métodos novedosos y creativos.

La autora de este material considera que las ideas ofrecidas por el autor constituye una preocupación del Ministerio de Educación porque se trabaje desde las primeras edades la educación ambiental por la necesidad que hay en el mundo de hoy, en peligro de extinción la especie humana.

En el programa de la Educación Preescolar (1999) se plantea que la educación integral del niño no es un esfuerzo de coordinación o integración de las distintas áreas o componentes que conforman el desarrollo infantil, sino que significa partir del hecho de que el niño es un ser estructural y funcionalmente íntegro y que no está dividido en áreas o componentes. La descomposición del desarrollo infantil en áreas o componentes es una operación técnica para el análisis y la acción, perfectamente válida en tanto se reconoce como tal y no se confunda con la realidad que se opera.

Las dimensiones que técnicamente se distinguen en ese desarrollo: componente físico, social, intelectual, moral, emocional; evolucionan en una relación de interdependencia estructural y funcional.

El contenido de la educación del niño de 0 a 6 años está incluido en los diferentes tipos de actividades infantiles pues en el transcurso de su propia actividad y en el proceso de comunicación con los que le rodean, y normas de conducta, así como las relaciones necesarias e interactúa tanto con las personas como con los objetos.

La programación del contenido de la educación infantil garantiza la posibilidad de que los niños de una u otra edad dominen el programa de conocimientos necesario para el desarrollo integral progresivo. Entre esos programas, especial atención merecen los referentes al Mundo Natural y social.

Continúa planteando el programa: el entorno natural por su riqueza y diversidad en formas, texturas, colores, olores, sabores, interrelaciones y variedad en la manifestación de fenómenos; resulta fuente de inestimable valor para la estimulación de la curiosidad y el enriquecimiento de las experiencias y vivencias de los niños acerca del mundo que lo rodea.

Por su cercanía al niño favorece el contacto directo de este desde que nace, permite hacer asequibles distintos tipos de relaciones: espaciales, temporales e incluso las de causa-efecto. La realización por los niños de acciones prácticas con objetos reales del Mundo Natural, y la derivación de representaciones esquemáticas de los mismos, favorece el establecimiento, ellos, de la relación existente entre el objeto real y su representación.

Su carácter general, hace que la naturaleza pueda integrar en sí, el conjunto de elementos que rodean al niño, tanto los que se mantienen en estado natural: vivos o no vivos, como aquellos transformados por el hombre para satisfacer sus necesidades. De esta manera, el preescolar puede llegar a organizar, lo que hasta ese momento alcanza a conocer, en un todo único, unido por relaciones fundamentales que le permiten representarse más objetivamente el mundo en que vive y continuar precisando y profundizando acerca de él.

La autora de este material considera que las ideas ofrecidas en el programa forman un pilar en el aprendizaje del Mundo Natural teniendo en cuenta que constituye un cimiento fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño en estas edades.

El programa (1999) se continúa planteando uno de los principios en los que se fundamenta la asimilación del entorno natural por los niños de edad temprana y preescolar se acentúa en la unidad funcional de lo cognitivo y lo afectivo en la personalidad y de ahí la necesidad de tener en cuenta ambos aspectos, al enfrentar el proceso pedagógico. El educador debe explorar qué conoce el niño sobre el objeto o fenómeno, acerca del cual debe profundizar su conocimiento, y qué vivencias y emociones posee con relación al mismo.

Sobre esta base el educador, organiza la actividad de los niños de manera tal, que éstos puedan encontrar elementos nuevos sobre dichos objetos, a partir de sus propias actuaciones.

Cuando el niño realiza acciones prácticas e intelectuales, bajo la orientación del adulto, permite la familiarización de éstos con los modos de actividad de búsqueda e influye favorablemente no sólo sobre el desarrollo del pensamiento por acción, sino también constituye una premisa del pensamiento representativo y lógico-verbal.

El carácter activo del proceso mismo de la experiencia socialmente significativa, constituye la condición esencial para el surgimiento de neoformaciones en el desarrollo intelectual. El rol determinante de la actividad práctica en la formación del proceso de generalización en los preescolares ha sido reconocido por varios estudiosos.

Las acciones intelectuales pueden ser generales, si se utilizan en diversas áreas, y para el trabajo con variados conocimientos, o específicas, si se utilizan en una zona determinada del saber como aquellas acciones que pueden servir para la apropiación por el sujeto de un nuevo conocimiento, y que son aplicables de manera general, a varias esferas del conocimiento. En ellas encontramos la **observación**.

Esta propicia la percepción del objeto siguiendo un objetivo determinado. Permite concentrar la atención en aquellas cualidades, propiedades, funciones o relaciones del objeto que resultan significativas y fundamentales para el estudio que se realiza.

Otra acción importante es la **comparación** que da la posibilidad de determinar las semejanzas y diferencias entre los objetos y distinguir múltiples propiedades de éste.

El análisis de los programas y los manuales escolares muestran que las operaciones de comparar y observar cuales son indispensables a los niños de 1er. Grado y comienzan a formarse en la edad preescolar. De ahí la importancia de prestarle especial atención en el marco de la enseñanza organizada, con el fin de propiciar, en la mayoría de los niños, una formación adecuada de esta acción que les permita una aplicación sistemática de ésta, en el perfeccionamiento de sus conocimientos.

La **clasificación** es una acción que posibilita agrupar objetos y fenómenos, y determinar su pertenencia a una clase, lo cual constituye un medio para jerarquizar y sistematizar los conocimientos.

Otra acción que influye notablemente en la comprensión y aplicación de los fundamentos de los aspectos que se estudian, es la **deducción de las consecuencias**. El reconocimiento y diferenciación de las propiedades necesarias y suficientes correspondientes a un objeto, constituye el primer paso. En la esencia de esta acción está la identificación de las características de un objeto o fenómeno concreto, a partir del reconocimiento de su pertenencia a un grupo dado.

Para que la mayoría de los educandos y no sólo un pequeño grupo de ellos, alcancen un nuevo dominio de estas acciones y sean capaces de utilizarlas en la búsqueda del nuevo conocimiento, es necesario que éstas sean objeto específico de asimilación.

La distinción, por el niño de las características y relaciones nuevas a partir de sus propias acciones, lo coloca en una posición activa, protagónica, en la apropiación del conocimiento, con lo que se contribuye no sólo a su desarrollo intelectual, sino también al sentido que dichos conocimientos van adquiriendo para él.

El camino para formar la generalización del pensamiento infantil se basa en el dominio por los niños del medio de la actividad intelectual que permite la distinción de las relaciones esenciales de los objetos y fenómenos. Uno de estos medios lo constituyen las **acciones modeladoras**, las cuales han sido tratadas en el módulo de Estimulación de la Inteligencia en los niños preescolares.

Las acciones de utilización y construcción de distintos tipos de modelos, permiten reproducir en forma visual y asequible para los niños, las propiedades y relaciones encubiertas de objetos y fenómenos, lo cual resulta difícil de descubrir por estos en los objetos mismos.

Para los niños resulta más simple y accesible la modelación espacial de las relaciones espaciales, y posteriormente, de las relaciones temporales. Le siguen en orden de dificultad la modelación espacial de relaciones mecánicas, de la altura de los sonidos, y, por último, de las lógicas.

Los modelos de relaciones lógicas tienen como finalidad desarrollar en el niño la capacidad de ordenar sus representaciones, ver en el mundo circundante no un cúmulo casual de objetos y fenómenos aislados, sino una multiplicidad de cosas determinadas, unidas por sus rasgos generales y esenciales, y series de objetos en los que uno u otro rasgo cambia paulatinamente por el grado de su manifestación. Todo esto crea las premisas para la sistematización de los conocimientos de la realidad en los preescolares.

Para el niño preescolar, en su actividad práctica espontánea, resulta difícil descubrir las relaciones lógicas, ya que él se enfrenta con cosas reales y no con conocimientos generalizados. Este piensa con ayuda de imágenes y la sistematización de los conocimientos requiere de razonamientos abstractos. Precisamente los modelos espaciales constituyen el apoyo necesario para que la sistematización se haga posible para el preescolar y con esto ocurra un cambio cualitativo en su actividad cognoscitiva.

La autora concuerda con lo planteado en el programa, considerando que estas acciones si se utilizan adecuadamente se pueden elevar el desarrollo intelectual de los niños preescolares sirviendo de base para conocer el entorno natural.

### **1.2 Los conocimientos del entorno natural asequibles al niño preescolar.**

En el programa de la Educación Preescolar (1999) se plantea que el niño en su infancia lo primero que conoce del mundo circundante es al adulto, el cual satisface sus necesidades y lo introduce, paulatinamente en el mundo de los objetos. La actividad con los objetos es determinante en la formación de las capacidades específicamente, se irán formando, en el devenir de la actividad y comunicación.

Tempranamente, de una manera natural, sencilla, el pequeño conoce que fuera de él, en el mundo que le rodea, ocurren, hechos, existen cosas: plantas, animales, personas, el sol, la luna, el agua, las piedras. Independientemente de que un adulto, positivamente, lo haya acercado a esos hechos y fenómenos, el niño tiene una primera imagen de ello.

La variedad del mundo es conocida de diversas maneras: con los ojos observa y descubre directamente lo que le rodea, percibe la forma, el color, el tamaño de los objetos; advierte el uso que se le da a estos; percibe también las relaciones entre las personas.

La mayoría de los estudiosos de la edad preescolar afirman que, a partir de los tres años los niños manifiestan especial curiosidad por el mundo que le rodea, por penetrar en los secretos de las cosas, sus relaciones, la vida de los adultos, se expresa en sus insaciables preguntas, es que a continuación se presentan consideraciones acerca de cuáles deben ser y cómo se debe organizar la asimilación, por el niño, de los conocimientos del Mundo Natural y social, todo constituye el entorno en el cual crece, se desarrolla y educa.

Los intereses de los niños de cuarto y quinto años de vida parten de su realidad inmediata, del mundo que los rodea. La naturaleza es una fuente importante para propiciar el desarrollo de intereses, conocimientos y habilidades en los niños, ya que tiene la ventaja de ser rica en materiales, experiencias y hechos observables, además de permitir un intercambio directo e intenso con éstos.

El objetivo fundamental a lograr en este ciclo en el área de naturaleza es que los niños amplíen y enriquezcan las vivencias acerca de los fenómenos naturales, precisen sus representaciones sobre ellos, y se apropien de modos de intercambio con el Mundo Natural que les permita explorarlo y cuidarlo mejor.

Los conocimientos adquiridos durante las actividades de naturaleza deben ser aprovechados en otras áreas, estos pueden ser expresados a través de la música, el lenguaje, la plástica y el resultado de su intercambio con el medio.

Las emociones que experimentan los niños y la significación social del cuidado y utilización de la naturaleza, pueden ser reflejadas y ampliadas en las actividades de vida social.

Al arribar al sexto año de vida los preescolares han alcanzado un desarrollo intelectual, que les permite no sólo ampliar sus vivencias acerca de los hechos y fenómenos naturales aislados, sino representarse la naturaleza como cosas relacionadas entre sí.

Los niños deben llegar a descubrir que todas las cosas de la naturaleza pueden reunirse en dos grandes grupos: lo vivo y lo no vivo, y que dentro de estos existen subgrupos más pequeños. Las plantas, los animales y el hombre, dentro de lo vivo, y las cosas en estado natural y las transformadas por el hombre, dentro de lo no vivo.

El área que estudia el Mundo Natural está estrechamente interrelacionada con el resto de las áreas del programa. Las vivencias y representaciones obtenidas

mediante las observaciones y la acción directa de los niños con la naturaleza, pueden ser aprovechadas en las actividades de Educación Plástica, Música, Conocimiento del Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Educación Física y Lengua Materna. Los aspectos comunes descubiertos para un grupo de hechos de la naturaleza, pueden ser reafirmados en las actividades de Nociones Elementales de Matemática, mediante las operaciones con conjuntos.

En enfoque activo con que se propone que se trabaje esta área, propicia el cumplimiento de los objetivos fundamentales del programa general para este año de vida como el desarrollo de habilidades intelectuales generales, donde se destaca la observación, identificación, descripción, comparación, clasificación, entre otras, y de emociones positivas hacia el Mundo Natural.

El sistema de representaciones sobre la naturaleza que se forma en los niños del grado preescolar, sienta las bases para el posterior enriquecimiento y profundización de este, mediante la enseñanza primaria y la experiencia individual directa del niño en el medio.

Luis Ugalde (2004) expresa que en el área de Conocimiento del Mundo Natural los contenidos que se trabajan están divididos en cuatro grupos:

Naturaleza Inanimada:

- Sol: características del Sol, forma, luz y calor.
- Agua: cambios de estados, no tiene color, ni olor, algunas cosas flotan y otras no, su importancia.
- Aire: su existencia, nubes, cambios de estado del tiempo.

Mundo Vegetal:

- Plantas ornamentales: hojas, flores y frutos.
- Plantas alimenticias: nombre, partes de la planta que se consumen, cómo se siembran, características externas, sabor y olor.
- Plantas medicinales: nombre, forma, color, partes de la planta que se utilizan, forma en que se consume, para qué, reconocimiento de la necesidad de sembrarla.

Mundo Animal:

- Aspectos externos, forma de trasladarse y de alimentarse.

Hombre:

- Diferenciación de las partes del cuerpo y sus funciones, conocimiento de los órganos de los sentidos.

Continúa planteando Ugalde que son muchos los contenidos que dosificados gradualmente y teniendo en cuenta el nivel en que se encuentren los niños con los que hay que trabajar por lo que es necesario integrarlo como anteriormente se expuso con otras áreas de desarrollo por la cantidad de información y el provecho que se puede tener de cada uno de ellos y función del elemento formativo indispensable para formar conductas positivas y el amor y respeto hacia lo que les rodea.

### **1.3 Elementos fundamentales sobre el tratamiento metodológico a los contenidos del programa del área Mundo Natural.**

En el programa de la Educación Preescolar (1999) se plantea la esencia del enfoque metodológico de esta área consiste en despertar un insaciable interés en los niños hacia el mundo que les rodea, en demostrarles, cuántas cosas bellas y cautivantes hay a su alrededor que aún no se conoce, e invitarlos a descubrirlas. Tal motivación debe estimularlos a observar, comparar, experimentar, dudar, hacer preguntas, dar sus opiniones con el fin de conocer algo nuevo que los inquietan. En ese proceso, los niños desarrollan sus habilidades intelectuales, su amor e interés por la naturaleza, y lo que es muy importante, aprenden a buscar el nuevo conocimiento.

En cada actividad se debe presentar a los niños los hechos y fenómenos de la naturaleza desde un nuevo ángulo, dejándoles ver otros aspectos de objetos conocidos. La educadora mantiene la motivación de los niños por la búsqueda de información y llegado el día de la actividad programada, deja que expresen sus ideas. El niño va percibiendo que siempre queda algo por descubrir, y por otra parte, que los conocimientos están relacionados entre sí.

La educadora debe concentrar la atención en crear situaciones pedagógicas interesantes; organizar experimentos, observaciones directas de elementos de la naturaleza, e incentivar a los niños a pensar sobre esto y a expresar sus ideas.

El orden en que se vayan tratando los contenidos, puede propiciar la búsqueda cada vez más independiente de los niños en coordinación con la familia, y que cada contenido dado sirva de base para el siguiente y este último, permita reafirmar el anterior.

Un aspecto importante que debe tenerse en cuenta al tratar los contenidos, es propiciar la interrelación directa de los niños con los objetos y fenómenos reales de la naturaleza que se estudia. La observación es un método fundamental en estas actividades. Los niños tienen la posibilidad de aprender a pensar sobre una base visual. Por eso, además de percibir la belleza y variedad de la naturaleza, deben realizar observaciones dirigidas a objetivos específicos, que les permita asimilar los contenidos del programa.

Con las observaciones, las excursiones y los paseos orientados, la educadora relaciona otras actividades que ayudan a profundizar y sistematizar los conocimientos, y donde se requiere de la aplicación de estos conocimientos en las actividades de los niños, como son los juegos didácticos, las conversaciones y narraciones, etcétera.

Los niños apoyados en la observación y la comparación, son capaces de realizar sencillas generalizaciones que les permiten representarse la naturaleza de formas más objetivas y completa. El niño de esta edad piensa con imágenes, y la generalización de los conocimientos, requiere razonamientos con cierto grado de abstracción.

La utilización de esquemas y modelos propicia que los niños determinen los aspectos comunes, sobre la base de los cuales se lleva a cabo la generalización. Algunos de los contenidos que requieren este tratamiento, son el reconocimiento de algunos elementos de la naturaleza inanimada, para la vida de las plantas, los animales y el hombre.

Este contenido encierra uno de los conocimientos más generales que debe ser asimilado por los niños y constituye, a su vez, un fundamento importante del sistema de representaciones que se pretende formar. Por eso al determinar el tratamiento metodológico que se va a seguir, se debe ser cuidadoso para que sea el niño, con su propio actuar: observando, comparando, modelando, interactuando con el objeto de estudio, quien descubra las relaciones fundamentales. Cada educadora selecciona los recursos, las vías, preguntas, que entienda más adecuadas para lograr este objetivo. Las observaciones sistemáticas de un experimento organizado pueden durar aproximadamente dos semanas, aunque es la educadora la que debe determinar en qué momento la mayoría de los niños han sido capaces de descubrir la relación y están listos para la segunda fase.

La segunda fase consiste en organizar una actividad, que propicie la generalización de la relación establecida sobre la necesidad del agua, aire, luz y calor para la vida de las plantas, de los animales y del hombre. A partir de este momento por medio de la comparación se trata de que los niños lleguen a la conclusión, de que estas condiciones anteriormente mencionadas son necesarias para los animales y el hombre.

Los niños en estas tareas aplican las nociones adquiridas anteriormente, mediante el juego de los círculos, que les permite comprender que están agrupando elementos a partir de características comunes.

De esta forma, al terminar la actividad programada el niño ha establecido relaciones importantes entre los elementos naturales y con la ayuda de los modelos, él va fijando los aspectos comunes que permiten agruparlos. Este esquema sirve de base también para la comprensión de la relación entre lo vivo y no vivo, lo cual constituye la médula espinal del sistema de representaciones que se pretende formar en los educandos.

Se continúa reafirmando durante la guardia del rincón de la naturaleza, el trabajo con el huerto, las observaciones del estado del tiempo, y en cualquier otro momento que sea propicio y la relación se haga evidente.

Las siguientes actividades se dedicarán a comparar plantas y animales entre sí, para comprender que aunque todos necesitan agua, luz y calor para vivir, no todos lo requieren en igual medida. Mediante estas tareas de comparación, los niños deben hallar las diferencias entre las plantas que se analizan, en cuanto a la demanda de las condiciones, lo cual representa lo específico de cada caso particular.

Por otra parte, los niños, después de establecidas las desigualdades entre los elementos que se comparan, deben hallar las semejanzas. Esto es muy importante, pues ellos comprueban que aunque existen aspectos muy específicos, todos necesitan agua, aire, luz y calor para vivir y con esto se reafirman los contenidos dados y se ratifica el rasgo común entre ellos.

A partir de estas conclusiones la educadora debe guiar el análisis de los niños para que valoren la importancia de dichos aspectos y contribuyan a proteger la naturaleza y a utilizarla racionalmente: no arrojar basura en ríos, playas, etc. Ahorrar agua y energía eléctrica, reconocer que el humo del cigarro y de las industrias daña el aire, entre otros.

Un eje central lo constituye por su grado de generalidad la utilización de modelos que se refiere a la división de la naturaleza en cosas que tienen vida y cosas que no tienen vida. Existen diversas vías para lograr que los niños lleguen lo más independientemente posible a esas conclusiones. En cualquier caso, es necesario que acumule vivencias acerca de cómo nacen, se alimentan y crecen algunos animales, plantas y el hombre. Se puede trabajar casi paralelamente dos contenidos: las características de lo vivo y las partes de la planta: raíz, tallo y hojas. Una vez que se ha terminado el ciclo de observación se realizan las actividades programadas, para diferenciar lo vivo de lo no vivo y las partes de las plantas.

En actividades posteriores se debe observar que algunas plantas, además de esas tres partes, presentan flores y frutos. Se propicia la comparación de flores por su forma, tamaño, y color, y de frutos por su sabor, color, textura, y forma. De igual manera se analiza el Sol, para llegar a la conclusión de que no tiene vida y que no puede colocarse en ese círculo. En otras actividades posteriores, se pueden proponer tareas y juegos didácticos donde se ejerciten y consoliden estos conocimientos.

La autora de esta investigación comparte lo planteado anteriormente pues el momento fundamental para que el alumno afiance estos conocimientos es a través del juego que es donde se despierta un vivo interés por aprender con alegría y de esta forma analizan, comparan y generalizan lo aprendido, se cumplen leyes que deben cumplir todos para formar los valores en los niños, Roberto Pérez (2004) Plantea que en la Resolución Ministerial No. 90/98, se establecen “Lineamientos para fortalecer la formación de valores, la disciplina y la responsabilidad ciudadana desde la escuela”, los que son puestos en práctica en cada centro docente de los diferentes niveles de enseñanza, desde Preescolar hasta las Universidades Superiores Pedagógicas, y en la Cátedra de Formación de Valores, la cual se organiza y funciona de acuerdo con las indicaciones que en ella se ordena. Entre las funciones que deben tener dichas cátedras están las siguientes: Integrar como sistema el conjunto de acciones curriculares y extracurriculares que en cada centro se desarrollan para la formación de valores, a partir del diagnóstico que permita caracterizar su situación y necesidades.

Uno de los aspectos más importantes desde el punto de vista pedagógico que ofrece esta resolución, es desarrollar de forma integrada los diferentes objetivos que inciden en la formación integral de los niños de educación preescolar.

#### **1.4 Importancia del conocimiento del Mundo Natural en la educación de los niños en la edad preescolar.**

Luis Ugalde (2004) plantea que los intereses de los niños parten de su realidad inmediata, del mundo que les rodea. La naturaleza es una fuente importante para propiciar el desarrollo de intereses, conocimientos, hábitos y habilidades en los niños, por su riqueza material, experiencias y hechos observables, además del intercambio directo con los niños.

Esta área está estrechamente relacionada con el resto de las áreas del programa. Las vivencias y representaciones obtenidas mediante las observaciones y la acción directa de los niños con la naturaleza, pueden ser aprovechadas en las actividades de Educación Plástica, Música, Conocimiento del Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Educación Física, Lengua Materna y Nociones Elementales de Matemática, en el caso de 5to y 6to años de vida, mediante las operaciones con conjuntos en aquellos aspectos comunes en un grupo de hechos de la naturaleza. Además de su relación con los diferentes ejes transversales, Educación para la Salud, Programa de Ahorro de la Energía Eléctrica (PAEME), Educación Vial, Educación Laboral, Educación Estética y Educación Ambiental.

En la educación de los preescolares se aborda el área de Conocimiento del Mundo Natural con objetivos y contenidos bien delimitados para cada año de vida y sobre la base de habilidades intelectuales como son: observar, describir, comparar, identificar y clasificar; las cuales se van trabajando y se sistematiza en el grado preescolar.

La observación es la base del conocimiento del Mundo Natural. Para conocer la inmensa variedad de los objetos y fenómenos de la naturaleza, el niño debe percibir de forma natural y en el momento en que se esté produciendo el fenómeno; es el acto de percibir el mundo que los rodea, es un acto volitivo y consciente que permite reflejar las características del objeto o fenómeno, las vinculaciones y dependencias entre ellos, sus regularidades, las causas y efectos.

Para desarrollar la observación el niño percibe el objeto o fenómeno en su totalidad, lo reconoce, dirige la atención hacia las partes y características más significativas, numera todas las partes, establece los nexos y relaciones, va a los detalles nuevamente, integra las partes y expresa lo observado.

La descripción es la habilidad por cual se expresan las características de un objeto y fenómeno en forma detallada, sus partes, funciones, usos, etc. Es la verbalización de lo observado. Se dirige a todos los aspectos del objeto o fenómeno por lo que necesita de una fuente que posea las características que deben ser percibidas sensorialmente objetos naturales, láminas y otro. Sin embargo hay que tener en cuenta que la simple enumeración de lo observado no significa describir.

Para desarrollar esta habilidad el niño observa el objeto o fenómeno en su totalidad y detalles, expresa lo esencial y lo secundario del objeto o fenómeno enmarcado en su finalidad y utilidad.

La identificación se establece la identidad de un objeto o fenómeno, se determina si un objeto o fenómeno pertenece o no a un determinado tipo sobre la base de sus rasgos característicos.

Para desarrollar la identificación el niño observa los objetos y fenómenos en su totalidad y detalles, realiza la descripción del objeto, lo relaciona con otras variantes del mismo objeto, selecciona el objeto y lo nombra.

La comparación es el establecimiento de las semejanzas y las diferencias entre los objetos y fenómenos de la naturaleza, permite apreciar y comprender sus rasgos, características externas e internas esenciales y hallar rasgos secundarios, causales. Esta habilidad va en busca ya no de las relaciones entre propiedades o partes del objeto, sino de las relaciones que, sobre la base de sus propiedades, se establecen entre los distintos objetos, por ejemplo: los objetos son semejantes por su color, su forma y diferentes por su peso, tamaño y otras características.

Para desarrollar la habilidad el niño observa los objetos y fenómenos en su totalidad y detalles, identifica los objetos a comparar, relaciona los objetos para establecer los parámetros o criterios para la comparación, determina qué es lo común y qué es lo diferente y concluye de acuerdo al criterio seleccionado.

La habilidad de clasificar permite agrupar objetos y fenómenos a partir de un criterio seleccionado.

Para desarrollar la habilidad el niño observa los objetos y fenómenos en su totalidad y detalles, identifica el objeto, compara los objetos, agrupa los objetos con características semejantes según el criterio de clasificación.

Si se analizan los pasos o acciones de cada una de las habilidades se reafirma cómo el dominio de una permite el desarrollo de las demás habilidades.

Todo educador debe tener en cuenta el trabajo con las habilidades por la importancia que estas tienen para el desarrollo intelectual de los niños y trabajarlas de forma consciente para que estos se apropien de los pasos o acciones de cada una de ellas.

Otro aspecto de gran importancia en el desarrollo de las habilidades intelectuales lo constituye la dosificación y planeación gradual de objetivos generales, logros por año de vida, objetivo del programa, objetivo derivado y formulado de la actividad y los contenidos a tratar; también al enfocar el contenido en función del desarrollo de cualidades positivas que permita, según la temática y el tipo de actividad, ser trabajadas, lo cual debe ser planificado con anterioridad y no improvisado en el momento, ya que solo de forma gradual y correctamente dosificado y tratado, es que lograremos formar en los niños conductas favorables y positivas hacia el medio ambiente; sin dejar por supuesto de aprovechar aquellas situaciones o momentos que se den en la propia actividad.

Los métodos fundamentales mediante los cuales se trabaja para contribuir a la formación de las habilidades y para la apropiación de los contenidos a los cuales se hizo referencia anteriormente son: la Observación y la Experimentación.

La observación es uno de los métodos principales y rectores de la enseñanza preescolar. Tiene sus particularidades de acuerdo con la edad de los niños, y la educadora debe conocer bien las regularidades del desarrollo psíquico en estas edades; en qué nivel de desarrollo están los procesos de memoria, atención, pensamiento y los procesos sensoriales.

El método de observación tiene gran importancia pues en el proceso de observación se forma el contenido fundamental de los conocimientos de los preescolares; acerca de la naturaleza; sus objetos, fenómenos, sus causas y efectos.

La observación puede ser: directa e indirecta.

La observación directa es la que se realiza en la propia naturaleza, logrando el contacto de los niños con los objetos y fenómenos de su entorno natural; lo cual brinda una imagen más integrada del mundo circundante.

Según el carácter de las tareas cognoscitivas, las observaciones directas pueden ser de diferentes tipos.

- Con carácter de reconocimiento.
- De los cambios y transformaciones.
- De carácter reproductivo.

La observación de carácter de reconocimiento posee una base sensorial amplia, se utiliza en todos los grupos evolutivos para:

**a.-** La familiarización de los niños con objetos nuevos de la naturaleza, con el fin de formar representaciones primarias.

**b.-** La precisión y ampliación de las representaciones ya formadas.

**c.-** Establecer las relaciones del objeto observado con respecto a otra.

Este tipo de observación contribuye a desarrollar la concentración de la atención sobre el objeto observado, utiliza las acciones de examen y búsqueda. Todo ello despierta el interés de los niños por el mundo circundante, desarrolla la actividad intelectual y emocional; y crea condiciones para la solución tanto de las tareas instructivas como educativas y de desarrollo.

Al realizar este tipo de observación, la educadora trata ante todo de despertar el interés por la observación inmediata, por lo tanto previamente se le comunica a los niños, los incorpora al ambiente necesario, debe organizar a los niños de forma tal que el objeto de observación sea visto por todos y en algunos casos que pueda interactuar con él.

El pedagogo K. D. Ushinski plantea darles la posibilidad a los niños de crearse una impresión de forma independiente acerca del objeto observado y orientarse en él. El educador puede formularles a los niños preguntas reproductivas, de búsqueda y generalización. Organizar acciones lúdicas, dar indicaciones, y hacer aclaraciones, mediante lo orientando y la atención de los niños hacia la percepción de distintos aspectos, cualidades y rasgos.

Esta acción de confrontación está relacionada con la existencia de representaciones ya formadas y con la habilidad para utilizarla y llevar a cabo el proceso de comparación sobre la base de las representaciones de la memoria y también está relacionada con la habilidad para distinguir entre la

diversidad de rasgos aquel que demuestre los cambios experimentados. Se puede señalar por tanto la complejidad de este tipo de observación, así como su importancia instructiva y desarrolladora, esta última se pone de manifiesto en la formación en los niños, los elementos del pensamiento didáctico.

Este tipo de observación se puede utilizar durante el crecimiento y desarrollo de las plantas y los animales, los cambios del tiempo, durante la observación de las manifestaciones de la necesidad de luz para las plantas, en el conocimiento de las características del agua y otros contenidos.

Durante la organización de este tipo de observación el educador debe tener en cuenta ante todo, las etapas más importantes, y hacer que los niños descubran los rasgos del cambio de la transformación. Es necesaria la comparación del objeto transformada con su estado antes del cambio o transformación.

La observación de tipo reproductivo se realiza sobre la base de los conocimientos que ya poseen los niños en forma de representaciones concretas, acerca de los objetos y fenómenos de la naturaleza.

Este tipo de observación requiere de la memoria y de la imaginación, por consiguiente, tiene lugar el proceso de perfeccionamiento de los conocimientos existentes, la habilidad para utilizarlo y aplicarlos durante la solución de tareas prácticas.

En este caso los niños, de acuerdo con los distintos rasgos, por las partes, establecen el estado y cualidades del objeto o sea el cuadro de todo el fenómeno y pueden llegar a realizar sencillas generalizaciones.

Cuando existen objetos y fenómenos que no pueden ser observados directamente, por ejemplo cuando se trabajan animales que viven en selvas, océanos, bosques, etc., en este caso se utilizan sus representaciones en láminas, esquemas, modelos tridimensionales, vídeos y en estos momentos la utilización de los medios que brinda el Programa Audiovisual.

Hay que destacar que existen observaciones a corto y a largo plazo. Las observaciones a corto plazo, son las que pueden completarse en una actividad, por ejemplo, la observación de una flor, una planta, un animal. Las de largo plazo, son las que requieren de varias observaciones sucesivas para conocer la esencia del fenómeno, por ejemplo, la germinación de las semillas.

Para cualquier tipo de observación, la efectividad de este método se garantiza si la educadora cumple los siguientes requisitos:

- Claridad y concreción de las tareas de la observación: El objetivo de la observación debe ser motivado; tener en cuenta el colorido y la dinámica del objeto a observar con el fin de despertar el interés y atención de los niños.
- El otro método de enseñanza de los conocimientos del Mundo Natural son, las: experiencias elementales o experiencias sencillas. Este método consiste en la transformación de una situación de la vida de un objeto o fenómeno con el fin de revelar las propiedades encubiertas, no presentadas directamente en los objetos con el fin de establecer relaciones entre ellos y las causas de sus cambios.
- Una característica muy importante de este método consiste en la transformación, la cual debe realizarse en condiciones especialmente creadas con la participación directa de los niños.
- Una etapa fundamental del experimento es el análisis de la tarea, es decir la revelación de lo conocido y desconocido.
- Sobre la base de lo conocido y lo desconocido; el educador le plantea a los niños la realización de un experimento elemental, la confección de un germinador; teniendo en cuenta el mantenimiento de las condiciones necesarias se incluye aquí la observación de los cambios y transformaciones, la cual debe ser sistemática de forma tal que los niños establezcan los cambios ocurridos, las nuevas manifestaciones y relaciones.
- El experimento como método, realizado con los requerimientos adecuados, desarrolla la observación, el espíritu de investigar y conocer los procesos y fenómenos de la naturaleza, educa la constancia, así como el amor y el cuidado por la naturaleza.

En resumen los métodos de enseñanza para dar a conocer la naturaleza en la edad preescolar son la observación y el experimento elemental o experiencias sencillas, tanto los métodos como los procedimientos deben ser utilizados en forma de sistema, lo cual contribuye a alcanzar mayor calidad en la dirección del proceso educativo; la selección adecuada de los métodos, evita el formalismo en su aplicación.

Es consideración de la autora que en estas actividades hay que utilizar de forma adecuada los métodos para desarrollar las habilidades en los niños, por ello deben buscarse diferentes vías para ofrecer los contenidos desde la

preparación adecuada del educador, hasta el empleo de los diferentes medios complementarios al proceso de enseñanza.

El área de Conocimiento del Mundo Natural brinda grandes posibilidades para contribuir al desarrollo armónico y multilateral del niño es por ello que se le debe dar la importancia que esta área tiene, y evaluarla, pues es el medio por el cual la educadora puede tener una visión particular del desarrollo del niño en el cumplimiento de objetivos propios del área y de otras áreas y con ella también una visión integral del desarrollo del niño

Para evaluar esta área se toma como referencia los objetivos del programa y los logros del desarrollo.

Una premisa importante para la evaluación en esta área está condicionada por el dominio que el educador debe tener de los objetivos y los logros del desarrollo.

Es bueno destacar que el área de Conocimiento del Mundo Natural está en estrecha relación con la del Conocimiento del Mundo Social y con las demás áreas del desarrollo, ya que estos contenidos del Mundo Natural y del medio ambiente en general no se pueden desarrollar con el mayor éxito si no se trabajan con un enfoque formativo, educativo de contribuir a que los niños asuman conductas favorables y positivas hacia su entorno.

Olga Franco (2005) plantea que en estas primeras edades tiene especial importancia la estimulación de las capacidades sensoriales, motoras y cognitivas: capacidad para recibir información, para actuar ante alguna situación, para comunicarse con los demás, para interactuar con el medio, etc. Al mismo tiempo, se ofrecen las herramientas necesarias y el entorno propicio para despertar el gusto por la ciencia.

La relación de los niños con las cosas y su entorno, es activa. Sus acciones les van permitiendo adquirir información de todo aquello que tocan, huelen, miran, etc, establecen relaciones y comprueban lo que son capaces de realizar, muy pronto aparecen las preguntas: ¿Por qué flota un barco tan grande? ¿Cómo comen las plantas? ¿Por qué vuelan los aviones? preguntas que están en el origen de todo descubrimiento. No hay ciencia sin preguntas. Esta necesidad de saber por qué ocurren determinados fenómenos permite a los pequeños estructurar aquella información relevante, que les sirve para adaptarse al mundo exterior y satisfacer sus necesidades.

En el Sistema de Educación, el nivel Preescolar cuenta con un diseño curricular propio que recoge los intereses y necesidades de la primera infancia. Los objetivos están encaminados a promover una persona integral, autónoma, crítica, creativa, capaz de convivir con los otros en sociedad, entre otras cuestiones.

Estos objetivos del currículum conciben el conocimiento del mundo desde la perspectiva de su relación con la vida, con la realidad que los rodea y están encaminados a crear en los pequeños una actitud de curiosidad e interés por saber y conocer.

La autora de este material considera que un importante procedimiento de enseñanza lo constituyen los juegos que es la principal actividad en los niños de estas edades, por lo que es necesario en esta área utilizar los procedimientos lúdicos para inculcar en los niños el amor por el medio ambiente

Olga expone que existe algo que necesita la infancia, y que muchas veces no se le brinda. Ese algo consiste en la posibilidad de jugar, por ello, hay que dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades, luz, vida, alegría, saber y amor, lo que se resumen en una sola palabra: **JUEGO**.

### **1.5 El juego en la edad preescolar.**

Maria Cristina García (2001) expresa que en la edad preescolar el juego es la actividad fundamental, en su forma desarrolladora y especialmente el juego con otros niños: exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno, en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de relaciones humanas y en tercer lugar por su carácter conjunto, requiere coordinación de acciones entre los participantes, a estas consideraciones Mercedes Esteva Boronat y otros autores cubanos unen la necesidad de actuar de manera independiente.

Olga Franco (2005). El juego es una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de preafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

Jugar es para el niño como vivir. Es la manera en que comienza a conocer el mundo, a descubrir, en la que se atreve a probar otra historia, a sentir otras

emociones en un mundo en el que todo es posible, a decir con otros lenguajes aquello que aún no puede expresarse claramente con palabras.

Lázara A. Granados (2007) expone que Zhukóvskia plantea que el juego es un medio del desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones. Esta autora refuerza la idea de que se desarrollan cualidades, la capacidad para orientarse hacia un objetivo, para contenerse, el sentido de la disciplina. Asegura además, que las discusiones y problemas que surgen en su realización contribuyen a la ampliación de los mismos, a la profundización del interés por el conocimiento del mundo.

Plantea que el psicólogo ruso A. N. Leontiev analiza que el verdadero juego del niño es una actividad voluntaria basada en la vida diaria.

Lázara plantea que el juego para los niños es esencial y resulta compleja su definición desde este particular, sin embargo todos sabemos que es una actividad determinante para el desarrollo motor, afectivo, social y psíquico del niño, en los que él expresa sus estados de ánimo, sentimientos y se enriquecen todos los procesos psíquicos que conducen a su desarrollo. El juego, analizado desde la teoría histórico-cultural, conduce el desarrollo de los niños cuando las educadoras lo conciben en correspondencia con los objetivos centrados en extraer el potencial presente en el propio juego y también el que existe en los niños.

El verdadero juego, continúa Lázara, aunque libre, crea un orden, los niños juegan solos o en el trabajo de equipos, y esto permite que se estrechen fuertes lazos entre los participantes, además las relaciones que se establecen durante un juego que se realiza, fomentan normas de conducta en las propias interrelaciones, así como hábitos y normas morales. De hecho, el juego es un medio que unido al aprendizaje de los contenidos propios de este, posibilita el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades, normas y valores.

Expone Olga que Froebel, plantea que el niño juega, por tanto es por el juego que debemos comenzar, Vigostki: considera que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño (...) incorpora como potencial, los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura y Montaigne: el juego debería ser considerado como una de las actividades más serias realizadas por los niños.

A lo que la investigadora concuerda con todos los autores antes mencionados pues con el juego los niños adquieren los conocimientos de una forma emotiva, y el interés por aprender y alcanzar el objetivo deseado.

Continúa Olga que en el caso de la educación de los niños de edad preescolar, el juego constituye una actividad principal, está presente en toda su vida, es medio de educación y representa un importante espacio para que los niños puedan desplegar todas sus potencialidades físicas, intelectuales, morales y sociales en general. Les permite adquirir numerosas nociones del mundo que lo rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento: la percepción, la representación, la memoria la imaginación, el pensamiento y el lenguaje.

El juego le permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer en el más alto grado, su necesidad de actividad, entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos.

Olga (2005) expone que un espacio importante en la vida de los niños lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación. Mediante este, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo generan diversos sentimientos de afecto, amistad, compañerismo, ternura que, en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.

La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene, de manera muy especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distenderse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y educación de la nueva generación.

Ana María Siverio (2005) afirma que no es posible dejar de destacar el enfoque lúdico de todo el proceso educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y, mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles, también a veces llamado dramatizado, los niños sienten alegría,

placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, sus motivaciones, intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por todo ello, el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, pero a su vez, se convierte en un procedimiento fundamental presente en cualquier tipo de actividad. Lo expresado, permite enfatizar la concepción acerca del enfoque lúdico, en la organización y conducción del proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil.

Olga (2005) plantea que el juego permite al niño manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su curiosidad, su fantasía, su necesidad de actividad. Durante el juego el niño entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros niños y con los adultos, lo que les da la posibilidad de adquirir numerosas nociones del mundo que lo rodea y desarrollar importantes procesos del conocimiento como son: la percepción, la representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento, el lenguaje.

Cuando el niño manipula los objetos, percibe su tamaño, su forma, su color, el peso, la distancia entre ellos y la posición que ocupan, ya están recibiendo una influencia para el desarrollo psíquico y físico. Al seleccionarlos y compararlos en sus acciones lúdicas, se están creando las bases de los procesos posteriores de análisis y síntesis.

Continúa Olga que muchas tareas intelectuales se logran mejor en la actividad lúdica que si se les pide directamente mediante instrucciones verbales del adulto. Esto se explica porque el desarrollo del lenguaje no está suficientemente acabado, lo que impide que se organice internamente la actividad psíquica, debido a que su conducta intencional no está desarrollada totalmente. El niño en el juego actúa porque quiere actuar, no porque debe actuar.

En el juego se pueden tener “poderes mágicos”, ser “mamá”, “papá” o “educadora”, convertir un papel de periódico en un “hermoso traje”, o volver a ser “bebé”. En el juego, la realidad debe adaptarse, porque el mundo de la imaginación y de la fantasía no tiene límites. Mucho se ha pensado y escrito sobre el papel que el juego debe desempeñar en el nivel preescolar.

Hay quienes sostienen que es lícito y necesario utilizar al juego como una estrategia didáctica privilegiada para enseñar contenidos; hay quienes

sostienen que si se proponen objetivos, contenidos y productos esperados, ya no se trata de un juego; hay quienes piensan que jugando se puede aprender, aunque no todo se aprenda jugando; hay quienes hablan de juego trabajo, juego libre, juego en rincones, juego dramático, juego centralizador.

Sin embargo, el reconocimiento pedagógico del juego como una actividad desarrolladora, no viene de estos tiempos. El educador Quintiliano enfatiza en la utilización del juego para enseñar. Otros muchos pedagogos como Claparede, Decroly, Freinet, Usova, formulan teorías sobre el lugar del juego en las actividades escolares, no obstante, este todavía no ocupa el lugar protagónico que ellos hubiesen querido.

El juego es algo muy complejo que apunta a una diversidad de aspectos. No debe verse como una herramienta para adiestrar a los niños. Es algo similar a una obra de arte, que puede ser individual o colectiva, que está presente cuando se practica y para quienes la practican, ellos también enseñan; sacan a los pequeños de la pasividad y los colocan en situación de compartir con otros. Así como las danzas les transmiten algo que solo esta puede contar, los juegos enseñan algo que solo ellos enseñan. Brindan un clima de encuentro, distensión, cambian los roles fijos en un grupo, incorporan una sana alegría, una agradable picardía.

Lázara y otros (2007) esboza que el juego es la actividad más común y espontánea que el niño realiza como medio para aprender y enfrentar la vida. El juego, como la actividad más importante del niño permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sentimientos e inquietudes. En él, todo niño libera espontáneamente sus impulsos, además permite transformar lo existente y concebir cosas nuevas y originales; un buen educador debe aprovechar todo esto para favorecer la atención a la diversidad en los trabajos y juegos de los niños.

Luis Ma. Pescetti (1996): una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los juegos son herramientas de la alegría, y esta además de valer en sí misma, es una herramienta de la libertad.

Olga (2005) expone que el juego, es un poderoso medio para desarrollar la inteligencia, la imaginación, la memoria, la atención, el lenguaje, en fin, su valor no es discutible actualmente, no significa de ningún modo que haya que buscar una justificación para utilizar el juego en el desarrollo de potencialidades. El

juego por sí mismo desarrolla, enriquece, motiva, estimula, activa y promueve desarrollo y, si lo empleamos adecuadamente como medio educativo, podremos sacarle el máximo de provecho y utilidad en interés de fomentar la comprensión de fenómenos, hechos y situaciones de la vida que circunda a los pequeños, pero sin olvidar que esto debe ser parte del propio juego, y no convertirse en una trampa que el pequeño siempre va a reconocer.

La interacción del niño con los elementos de la realidad que le rodea es un proceso esencial para la formación de su personalidad y su socialización, a la vez que es la base para el correcto desarrollo de su pensamiento y de una actitud responsable con el medio.

Varios autores en 1998 plantearon: hay que considerar, además, el papel que los aspectos emocionales desempeñan en todo proceso cognitivo: la disposición infantil ante las novedades o la rutina, sus impresiones anímicas, la acogida que le preste el «espacio educativo», su capacidad de intervención en él, su sensación de seguridad, desenvolvimiento y autonomía, los sistemas de referencia que establezca...

Plantea además la importancia que tiene que el niño se eduque y aprenda en un ambiente lúdico, puesto que el juego ocupa un espacio importante en la vida del niño, proporciona alto grado de placer, le permite conocer el mundo y recrearlo, le da la posibilidad de manifestarse y satisfacer significativamente su curiosidad, imaginación su necesidad de actividad, es una actividad desarrolladora, modeladora por excelencia, al realizar acciones lúdicas con objetos crea bases para procesos intelectuales generales, genera sentimientos, emociones y actitudes positivas, desarrolla la independencia, la autonomía, es elemento potenciador del desarrollo de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño.

De ahí que sea tan importante que el niño se eduque, aprenda y se desarrolle integralmente en un ambiente lúdico, pues mediante el juego se pueden lograr con mucha mayor efectividad los objetivos de la educación de los niños de edad preescolar en cualquier contexto donde esta se realice.

La magia del juego no debe romperse nunca, ni siquiera en esta época de tantos avances tecnológicos y de tantas complicadas técnicas ultramodernas que se introducen en la educación.

Mercedes Esteva (2001) muestra que una de las clasificaciones de juego más aceptada internacionalmente, es la basada en las concepciones de J. Piaget, para él los juegos se clasifican en: funcionales, de construcción, de reglas, de roles, didácticos.

Juana M. Gonzáles y otros (1984) plantearon que una de las actividades principales de la edad preescolar es el juego, al ser este un medio muy importante para la educación y formación de los niños, el cual actúa como trabajo formativo y educativo, además de utilizarse como método en la enseñanza preescolar.

Existen varios tipos de juegos entre ellos están los juegos didácticos, donde se combinan la enseñanza a la vez que los niños juegan. Se observa en las relaciones que se establecen entre la educadora y los niños, y entre ellos mismos.

#### **1.5.1 Los juegos didácticos:**

María Cristina García (2001) expone que para lograr la orientación adecuada de los juegos y que estos cumplan con su misión sin perder el atractivo para el menor, es necesario conocer los tipos de juegos.

Dentro de los diferentes tipos de juegos se distinguen dos grandes grupos: los juegos de creación y los juegos con reglas.

Ofreciendo mayor atención a los juegos con reglas porque son los que más interesan para el trabajo. Estos juegos son creados por los adultos para los niños y están regidos por reglas previamente establecidas para cumplir una tarea. Tienen gran valor y para lograr la eficacia esperada es imprescindible el conocimiento pleno de los menores con los que se va a trabajar sus intereses, necesidades, aficiones, capacidades y posibilidades; porque como señalara Ushinski (...) "idear un juego infantil, posiblemente es una de las tareas más difíciles para el adulto" (...).

Según el carácter de la tarea los juegos con reglas se dividen en: didácticos y deportivos o de movimiento.

Sigue planteando María que los juegos didácticos contribuyen a resolver la tarea de la educación en una forma lúdica e intervienen intensamente para el niño. Para ellos es más efectivo transmitirle el contenido de forma sencilla, emotiva y accesible teniendo en cuenta sus particularidades psíquicas. Estos juegos sistematizan sus experiencias y propician el aprendizaje.

El juego didáctico constituye una forma de trabajo docente educativo, que brinda una gran variedad de procedimientos, propiciando un interés motivacional, estimulando por la diversión y la sorpresa, siempre que sea un medio de apoyo para los contenidos programados.

Se pueden emplear para impartir nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar habilidades y hábitos, formar actitudes y preparar al niño para resolver correctamente situaciones que deberán afrontar durante la vida social.

Su importancia radica en que es el medio de enriquecer y ampliar los conocimientos del niño y aplicarlos prácticamente, además ejercen gran influencia en el desarrollo social.

En el juego didáctico están contenidos todos los elementos estructurales característicos de la actividad lúdica de los niños, la idea, el contenido, las acciones lúdicas se ponen de manifiesto de una forma diferente hasta cierto punto y están condicionadas por su papel fundamental, en la educación y enseñanza del niño de edad preescolar.

Un aspecto importante del juego didáctico consiste en que desarrolla la independencia y la actividad del pensamiento y del lenguaje en los niños.

Precisa Mercedes (2001) que los juegos didácticos combinan correctamente el método visual, la palabra de la educadora y las acciones de los niños con los juguetes, materiales, láminas, dirige la atención de los niños, los orienta, logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. Estos juegos se caracterizan por:

- Tener una tarea didáctica.

Precisa el conocimiento, el carácter instructivo del juego.

Tiende al desarrollo de la actividad cognoscitiva de los niños.

Casi siempre está contenido en el nombre del juego.

- Tener acciones lúdicas.

Constituyen un elemento imprescindible en el juego, porque si no se manifiestan no hay un verdadero juego, sino ejercicios didácticos.

Ellas estimulan la actividad, la hacen más amena, al desarrollo de la atención voluntaria en los niños.

- Tener las reglas de juego.

Se establecen de acuerdo con la tarea didáctica y el contenido de juego. Determina el carácter de las acciones lúdicas. Constituye un elemento

instructivo, organizador y educativo. Deben ser moderadas para evitar la disciplina exagerada y la pérdida de interés de los niños en el juego.

Juana M. (1984) plantea que cuando se vayan a utilizar juegos didácticos se deben seguir algunos principios pedagógicos, entre ellos tenemos:

- Saber cuáles son los conocimientos que los niños poseen y apoyarse en dichos conocimientos.
- Tener en cuenta que la tarea didáctica sea lo suficientemente difícil, pero asequible a los niños.
- Las acciones del juego deben ser diversas durante su desarrollo y capaces de mantener el interés de los niños,
- Complicar las acciones del juego, así como la tarea didáctica de forma gradual.
- Expresar de forma clara y sencilla la tarea didáctica y las acciones del juego.

Laura Pérez (2003) precisa que la dirección pedagógica del juego didáctico tiene sus particularidades según el grupo evolutivo. En los grupos de edad temprana es la forma más características de enseñanza.

#### **I.- Planificación**

La educadora debe definir exactamente la tarea didáctica

- Seleccionar el contenido programático.
- Prepararlos con creatividad y diversidad de materiales.
- Debe definir exactamente la tarea didáctica.

#### **II.- Ejecución y Control.**

- La dirección de la educadora debe estar dirigida a estimular la actividad de los niños.
- Las explicaciones de las reglas debe realizarse de forma clara, precisa, justa y afectiva.
- Ayudar solo si es necesario.
- Los niños deben tener independencia, mantener el estado emocional de los niños y lograr que éstos sientan alegría por el juego y los resultados alcanzados.

#### **III.- Evaluación.**

Está dirigida a valorar si el niño realizó o no la tarea didáctica y a estimular los resultados obtenidos.

Debe ser justa al dar los resultados.

Estos juegos son muy importantes puesto que desarrolla en los niños los procesos psíquicos y cognoscitivos, la independencia, los conocimientos y habilidades. Los niños sistematizan los conocimientos adquiridos.

En el programa de Educación (1982) se expone que el juego ocupa un lugar muy importante dentro de la actividad independiente por su significación en la edad preescolar y constituye un valioso medio educativo, si la educadora lo dirige adecuadamente. En sus múltiples manifestaciones es utilizado para contribuir eficazmente a la formación de hábitos de vida en colectivo, de interrelaciones positivas y de cualidades morales acordes con los principios que rigen la sociedad.

La autora considera que con los juegos didácticos los niños consolida ejercitan los conocimientos adquiridos con independencia y creatividad, un momento propicio para estos juegos lo constituye la actividad independiente.

En el programa de Educación (1982) muestra como actividad independiente a un tipo de actividad con características muy específicas, cuya iniciativa radica en los niños, e incluye actividades de diversa naturaleza, unidas por principios comunes: el protagonismo de los niños en el proceso educativo, la relación de la educación con la vida, la educación en el proceso de las más diversas actividades, la educación en colectivo y el papel rector del adulto en la educación.

Laura Pérez (2003) expone que actividad independiente es la actividad dirigida a desarrollar la independencia y creatividad en los niños, intercambiándose por actividades de mayor carga intelectual dirigida dentro del horario.

A.P. Usova (1992) señala que la importancia pedagógica fundamental de la actividad independiente consiste en que el niño dentro del proceso, perfecciona los conocimientos y habilidades programadas adquiridas y durante la comunicación con el adulto.

Continúa Laura que la actividad independiente está dirigida a iniciar en los niños una comprensión materialista del mundo, no como un ente pasivo dentro del proceso pedagógico, sino al participar activamente en su relación con el

medio, dado en el proceso de las más diversas formas: observaciones, juegos, conversaciones, dramatizaciones, etc.

La actividad independiente es el marco más apropiado para la formación de las cualidades necesarias para la vida en colectivo, pues en ellas los niños se interrelacionan y desarrollan sentimientos de ayuda mutua, amistad, colectivismo y aprenden a combinar lo individual con lo colectivo.

El medio por sí solo no puede ejercer una influencia determinante en la formación de las cualidades positivas de la personalidad, el papel rector del adulto es indispensable, lo que no se contradice con el planteamiento de que la educación debe propiciar la independencia, al contrario, favorece, ya que su organización y dirección adecuada, propicia múltiples oportunidades para el logro de la cualidad, por cuanto la educadora crea las condiciones para que el niño utilice sus conocimientos y posibilidades de manera creativa, impulsa sus iniciativas y la canaliza positivamente.

Es fundamental organizar las condiciones para el correcto desarrollo de la actividad, ya que de ello depende en gran medida el éxito del resto de las actividades. La relación que se establece entre la organización de la Actividad Independiente determina su éxito.

Refiere Laura Pérez (2003) que el tiempo dedicado a la actividad independiente no debe verse solo como algo que sirve para balancear la carga intelectual del niño, sino como un tiempo necesario para la reafirmación de componentes positivos de su personalidad que a su vez, aportan al desarrollo integral de los preescolares.

En la actividad independiente el niño juega y al hacerlo refleja la realidad circundante, pone de manifiesto sus conocimientos, los intercambia con sus compañeros; la educadora enriquece el contenido del juego y si lo organiza correctamente, la actividad lúdica influye decisivamente en el desarrollo integral de los niños.

### **Metodología.**

1. Motivación de la actividad, hilo conductor.
2. Se anuncian las opciones y hace proposiciones para propiciar la realización de las acciones de los niños.
3. Selección independiente por los niños de forma adecuada de las opciones que va a realizar.

4. Puede atender las diferencias individuales con determinados niños o grupos de estos en un momento determinado de la actividad sin presionar, con tacto pedagógico.
5. Organización y arreglo del área. Desarrollo de cualidades y hábitos de orden, cuidado de materiales así como de organización.
6. Valoración de la conversación ética y recogida de los materiales.

Para lograr esto, se puede utilizar diversos procedimientos: el ejemplo, la explicación, la demostración, el estímulo y la sugerencia, entre otros, los que están en relación con el desarrollo y particularidades de la personalidad de cada niño.

La actividad independiente requiere la combinación armónica de métodos y procedimientos diferentes, la utilización de varios métodos, el equilibrio adecuado de los distintos contenidos, así como un gran conocimiento de la edad y de cada uno de los niños del grupo.

Si bien uno de los primeros objetivos de estos horarios es reafirmar los conocimientos que se imparten en las actividades programadas, desarrollan lo que inicia en ellas y también durante la actividad independiente puede introducirse un nuevo contenido, cuya presentación sea compatible con la atmósfera de libertad que debe caracterizarla.

Previo a la actividad programada la educadora planifica una familiarización, un acercamiento al contenido, objetivo que trata en la actividad. Para eso se vale de la actividad independiente como vía para la familiarización de los niños, (a un nuevo contenido, situación, conocimiento en general), todo esto con un factor indispensable la independencia de los niños, su creatividad e imaginación en función y bajo la dirección pedagógica, que asume el personal docente bajo los 46 procedimientos y métodos educativos adecuados; contribuir a un desarrollo objetivo e integral de la personalidad de los niños en correspondencia con su edad.

La actividad independiente debe ser dirigida por el docente, para esto nunca se obstaculiza la autonomía de los pequeños, sino por el contrario, debe favorecerse, sin dejar de cumplir los objetivos educativos propuestos por la Educación Preescolar.

Es muy necesario que en la reproducción de acciones no empleen siempre los mismos objetos usados en la demostración, así como ofrecerles otros

materiales que le sugieran una nueva acción vinculada. Se recomienda para los más pequeños, colocar los objetos de forma sugerente. Por ejemplo: una cuchara sobre un plato y una muñeca cercana.

La relación de un niño con otro durante las acciones de imitación, es un aspecto importante para comenzar a sentar las bases del juego conjunto futuro, por lo que deben crearse las condiciones para que los niños realicen acciones iguales, uno al lado del otro y propiciar así que se presten los juguetes amistosamente. También se estimularán acciones donde un niño necesite del otro para su ejecución. Por ejemplo: peinar.

El juego en su forma desarrollada y específicamente, el juego con otros niños, exige la acción en el plano imaginario, interno, una determinada orientación en el sistema de las relaciones humanas y por su carácter prioritariamente conjunto, requiere la coordinación de acciones entre los participantes.

## **EPÍGRAFE II: Diagnóstico del conocimiento de los niños preescolares acerca del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.**

Para la realización de esta investigación y verificar el estado del problema se observaron ocho actividades independientes para un 100% (ver anexo I) en la creación de las condiciones previas el 62,5% no son suficientes las opciones y materiales que se le ofrecen al niño referido a los contenidos del Mundo Natural.

El 75% de las educadoras no estimulan suficientemente la participación de los niños durante toda la actividad para que seleccionen las diferentes opciones relacionadas con el contenido.

El 62,5% no promueve hábitos positivo para demostrar el cuidado de los materiales.

El 25% no mantienen el entusiasmo de los niños durante todo el curso de la actividad.

El 50% no brinda mayor atención a los conflictos que surgen en la actividad.

El 66,5% no realizan sugerencia para enriquecer y estimular positivamente las realizaciones armónicas que van alcanzando los niños.

El 66,5% de las educadoras no utilizan los diferentes métodos y procedimientos para ejercitar los contenidos, no estimulan la comunicación entre los niños, no promocionan numerosas actividades para que el niño realice varias opciones y acción independiente por el niño.

Se realizó una entrevista a tres directivos que representan el 100%, para constatar el nivel de preparación que poseen al enfrentar el trabajo con las educadoras, y de esta forma elevar el conocimiento en los niños en el Mundo Natural.

Expresan que se trabaja dentro del contenido de Mundo Natural en lo referido a los elementos de la naturaleza y cómo darle tratamiento desde lo más sencillo hasta lo más complejo en los diferentes contenidos. (Anexo II)

Las educadoras se preparan a través de las Orientaciones Metodológicas las cuales evidencian el tratamiento a los contenidos del programa, aprovechan el mural de la naturaleza y el rincón, el trabajo del huerto, Jardín Martiano, Bosque Martiano, así como visionan el software de Ciencias Naturales de enseñanza primaria, en los colectivos territoriales, preparaciones metodológicas, colectivos de grado, actividades abiertas y demostrativas.

Al referirse a los tipos de actividades de preparación a las educadoras y estudiantes en formación para favorecer el conocimiento de los contenidos de Mundo Natural, tres que representan el 100% refieren las actividades abiertas, actividades demostrativas, pero no expresan otros tipos de vías como estudio y fichado sobre el área de Mundo Natural, demostraciones de excursiones y talleres.

Tres directivos que representan el 100% plantean que en sus preparaciones metodológicas y colectivos territoriales ofrecen un punto para el trabajo con los contenidos del Mundo Natural.

Tres directivos que representan el 100% plantean que se vincula estos contenidos en las diferentes formas organizativas del proceso educativo en las diferentes áreas del desarrollo, en paseos, excursiones, juegos, actividad independiente

Se aplica una prueba pedagógica a 20 niños (que es el total del grupo) de forma intencional al que se le realiza un diagnóstico sobre los conocimientos del Mundo Natural. (Anexo III y IV)

De los 20 alumnos presentados:

En la pregunta # 1: el 55% identifican correctamente los seres vivos y los no vivos.

En la pregunta # 2: el 15% saben por qué la fuente secó la corriente.

En la pregunta # 3: el 80% identifican que la jarra es un ser no vivo.

En la pregunta # 4: el 50% saben la diferencia de los seres vivos y los no vivos.

En la pregunta # 5: el 45% saben lo que necesitan los seres vivos para crecer.

En la pregunta # 6: el 35% responden correctamente cuáles son los seres vivos y no vivos que aparecen en el cuento y faltan en la lista.

En la pregunta # 7: el 40% responden cómo salvaron al ratoncito Pérez.

Al conocer el bajo por ciento del conocimiento en los niños, se entrevistan a diez educadoras del grado preescolar con 15 años de experiencia como promedio, con el objetivo de constatar el nivel de preparación de las educadoras en cuanto al conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar. (Ver anexo V)

De las educadoras que se entrevistan el 100% plantean que aspiran a un mejor perfeccionamiento del programa educativo, el 40% refiere que para el logro de estos objetivos se deben apoyar mayoritariamente en la utilización de juegos, el 50% plantea que solo la constante ejercitación, en la actividad independiente, de los contenidos trae como consecuencia que estos se aprendan profundamente y el 10% esboza la necesidad de crear medios de enseñanza y utilizar las nuevas tecnologías para lograr los objetivos.

El 80% plantea que los elementos que se abordan en la Orientaciones metodológicas sobre el área de Mundo Natural no son suficientes.

El 100% refieren que los medios de enseñanza que utilizan para impartir los diferentes contenidos son observación de objetos reales, experimentos y láminas.

El 100% evalúan de regular la preparación que han recibido para impartir los contenidos del Mundo Natural.

El 10% domina los contenidos del software educativo que se puede trabajar en el área Mundo Natural.

El 90% esboza que las vías para darle salida a los contenidos del Mundo Natural son la actividad programada, actividad independiente y juegos, sin

embargo éstos últimos no son utilizados de forma sistemática por las educadoras.

El 50% responde que los métodos utilizados son la observación y la experimentación, el 30% que los métodos son la conversación, valoraciones y el 20% que son ejercicios, descripción y lúdicos.

El 90% plantean que desarrollan el amor hacia lo que lo rodean a través de las encomiendas laborales, el 60% en los paseos y excursiones en la escuela y el 40% a través de la familia en los paseos.

La clave del cambio está en la preparación de los educadores al hacer un uso óptimo de los medios de enseñanza y utilizar correctamente los métodos para elevar el conocimiento en los niños. Después de hacer un estudio minucioso de los contenidos del área Mundo Natural, se considera que es necesario introducir actividades lúdicas para contribuir a que los niños logren mejorar sus habilidades en esta área.

### **EPÍGRAFE III: Juegos didácticos para favorecer el conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.**

La idea fundamental que rige esta investigación y que en este capítulo se fundamenta está dada en elaborar juegos didácticos para favorecer el conocimiento en los niños de los contenidos del Mundo Natural en el grado preescolar del centro escolar Julián Agüero Lamorú.

Atendiendo a que en la ejecución de los juegos desarrollan habilidades para la adquisición y profundización en los contenidos de Mundo Natural, se piensa que estos mejoran el problema existente.

Se considera como propuesta de los juegos a la concepción de varias diligencias para la atención a un determinado contenido en grupo de niños bien definido. Así esta funciona dentro del proceso educativo como un complemento del mismo y dentro de él, en sí mismo. Estas conforman un sistema donde sus tareas se relacionan entre sí y se proponen teniendo en cuenta sus nexos cognitivos para la adquisición de Mundo Natural. Esta disciplina exige este tipo de relación.

Se propone que el trabajo se realice en la actividad independiente con la intención de lograr la participación activa de los niños en la ejercitación de

habilidades y hábitos adquiridos en las diferentes áreas de desarrollo. Los juegos didácticos están estructurados con nombre del juego, objetivo o tarea didáctica, método, desarrollo (acciones lúdicas, reglas del juego y valoración).

**Objetivo general:**

Despertar el interés y la motivación por el conocimiento del Mundo Natural a través del juego didáctico en el grado preescolar para elevar el aprendizaje de los niños.

**Juego didáctico: Área Mundo Natural (actividad independiente)**

**1- Nombre del juego:** “Adivina, adivinaré”

**Tarea didáctica:** Reconocer algunos elementos de la naturaleza (Sol, agua, aire) a través de adivinanzas.

**Método:** Juego didáctico

**Desarrollo:**

Se invita a los niños a jugar con las adivinanzas que les envía la señora Miriam. El juego se llama “Adivina, adivinaré”. El juego consiste en reconocer algunos elementos de la naturaleza (Sol, agua, aire) a través de adivinanzas que la educadora les va a decir.

Las respuestas están representadas en tarjetas que pueden estar sobre la mesa o en el piso donde el niño desee realizar el juego, colocada frente a cada niño.

**Acciones lúdicas:** La educadora dice la adivinanza y los niños buscan y levantan la tarjeta que corresponda a la respuesta.

**Reglas del juego:** El niño que primero responda la adivinanza y lo haga correctamente se le entrega un solecito.

Gana el niño o los niños que más solecitos acumulen y que mantengan buena disciplina durante el juego. Reciben como estímulo un fuerte aplauso. Los niños que tienen menos solecitos son los perdedores y reciben un aplauso suave.

Se compraba si los niños entendieron el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué van hacer para ganar?

¿Qué materiales van a utilizar?

Se realizan las adivinanzas. Los niños muestran las tarjetas que ellos creen sea las respuestas correctas.

¿Qué es?

Soy redondo, redondo

Y muy tempranito

Con mis lindos rayos

Te brindo mi calorcito

(El Sol)

De día brillo en el cielo,

Las plantas, los animales

Y tú sin mí no podrás

Vivir.

(El Sol)

No me ve, pero me siente

Para poder respirar

Me necesitas siempre.

(El aire)

Los animales y las plantas,

sin mí no pueden crecer.

Si me tomas sucia, enfermas,

¡limpia me debes beber!

(El agua)

De sed morirían

Las plantas y animales

Si dejo de existir.

(El agua)

No tengo perfume

No tengo color, pero

Líquido apreciado

Para ti soy.

Alumbro todo lo que veo

Y si dejo de existir

No podrán vivir sin mí.

(El Sol)

Todos me necesitan

Sin mí no pueden vivir

Si no le brindo el calor

No podrán existir.

(El Sol)

Te busco pero no

Te encuentro, porque

No tiene color, pero

Siempre estoy presente

En la respiración.

(El aire)

Si no me ahorras

Y no me cuidas

Dejaré de estar presente,

Morirán para siempre.

(El agua)

Cuando me faltas,

yo no respiro,

y no te veo

aunque te miro.

(El agua)

(El aire)

Se estimulan los niños constantemente y se le recuerda el cumplimiento de las reglas del juego.

Al finalizar, determinar por la cantidad de solecitos, los niños ganadores y estimularlos con fuertes aplausos y los perdedores con aplausos suaves.

**2- Nombre del juego:** “¿Cómo está el día?”

**Tarea didáctica:** Reconocer el estado del tiempo y sus cambios (día soleado, nublados y lluviosos) representaciones gráficas.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se motiva con la sorpresa que les envía en un sobre la seño Miriam para realizar un juego muy bonito que se llama “¿Cómo está el día?”

Dentro del sobre hay muchas láminas que representan el estado del tiempo y sus cambios. El juego consiste en decir cómo está el estado del tiempo y sus cambios, si el día está soleado, está nublado o lluvioso, a través de las láminas que van a escoger del sobre.

**Acciones lúdicas:** Para realizar el juego los niños se mantienen sentados a la mesa o en el piso en forma de círculo, escogen una lámina, la colocan boca abajo frente a ellos, sin observarlas hasta que la educadora oriente. El niño que la educadora seleccione, observa su lámina y la educadora le pregunta. ¿Cómo está el día que representa tu lámina? ¿Por qué?

**Reglas del juego:** Los niños por cada respuesta correcta se ganan una ficha. Gana el niño o los niños que acumulen mayor cantidad de fichas y que mantenga la lámina boca abajo hasta que la educadora oriente. Reciben como estímulo una medalla. Los niños que tengan menos fichas se estimulan con un aplauso suave.

Se comprueba antes de comenzar el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales utilizarán?

¿Qué van hacer para ganar?

-¡A comenzar el juego!

La educadora selecciona un niño y le pide que observe en silencio su lámina.

Luego pregunta: ¿Cómo está el día representado en tu lámina?

¿Por qué está soleado?

Pedirle que se lo muestre a sus compañeros y ellos valoran si está correcta la respuesta o no.

Se estimulan los niños durante el juego, los que respondan correctamente se le entrega una ficha.

Valorar y determinar los niños ganadores y se estimulan con medallas. Los perdedores con aplausos suaves.

**3- Nombre del juego:** "El verano y el invierno"

**Tarea didáctica:** Identificar a través de representaciones gráficas algunas características del verano y del invierno.

**Método:** Juego Didáctico

#### **Desarrollo:**

Se invita a los niños realizar un juego que se llama: "El verano y el invierno". Que consiste en identificar algunas características del verano y del invierno que están representadas en láminas.

Se puede realizar con todos los niños o con un grupo pequeño. Formar dos equipos los pequeños les designa los nombres que deseen.

**Acciones lúdicas:** La educadora tiene sobre la mesa una caja con láminas que representan el verano y el invierno. Les orienta a los niños que a la orden de ella, el equipo y el niño que ella seleccione escoge una lámina de la caja, la observa y dice qué representa, (el verano o el invierno), y qué características conocen.

**Reglas del juego:** El niño que responda correctamente se ganará una ficha.

Gana el equipo que más fichas acumule y mejor se porten durante el juego, se le entregará como estímulo medallas, el perdedor un abrazo luna soleado.

Antes de comenzar el juego se comprueba.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invita a comenzar el juego. Se estimula y recuerda la regla durante la realización. Valorar y determinar el equipo ganador y perdedor, estimularlos.

**4- Nombre del juego:** "Las plantas y los animales de la abuela"

**Tarea didáctica:** Identificar plantas y animales por la cantidad de agua, luz, aire y calor que necesitan para vivir, en representaciones gráficas.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a observar la sorpresa que les envía la abuela de Heidi en una cesta.

¿Qué hay en la cesta? ¿Qué representan?

¿Todos los animales y plantas necesitan la misma cantidad de agua, luz, aire y calor para vivir?

Pues ella los invita a realizar un juego que se llama “Las plantas y los animales de la abuela”

El juego se puede realizar sentado a la mesa, en el piso, donde los niños deseen.

Les dice que la abuela de Heidi quiere que les ayuden a identificar las plantas y los animales por la cantidad de agua, luz, aire y calor que necesitan para vivir. Se coloca en el centro dos figuras geométricas grandes, un rectángulo y un óvalo.

**Acciones lúdicas:** Les explica a los niños que les va a entregar a cada uno varias tarjetas, la observan y a la orden de la educadora, el niño que ella designe escoge una de sus tarjetas, pregunta ¿qué representa? y ¿qué cantidad de agua, luz, aire y calor necesita? Sobre el rectángulo colocan las plantas y animales que necesitan de mayor cantidad de agua, luz, aire y calor y en el óvalo las plantas y animales que necesitan menos cantidad.

**Reglas del juego:** El niño que nombre la planta o el animal que representa su tarjeta e identifique correctamente, si la planta o animal necesita mayor o menor cantidad de agua, aire, luz y calor y la coloque en la figura geométrica que le corresponde, gana una ficha roja por cada respuesta correcta.

Ganan los niños que obtienen mayor cantidad de fichas y se porten bien durante el juego. Se estimulan con fuertes aplausos. Los perdedores obtienen menos fichas y se estimulan con aplausos suaves.

Se comprueba si los niños entendieron lo que van hacer en el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Dónde van a colocar las plantas y animales que necesitan mayor cantidad de agua, luz, aire y calor?

Los que necesitan menor cantidad, ¿en qué figura geométrica las van a colocar?

A la orden de la educadora, comienza el niño.

¿Qué representa la tarjeta?

¿Qué cantidad de agua, luz, aire y calor necesita para vivir? ¿Por qué?

¿Dónde lo vas a colocar?

Durante el juego se recuerda las reglas y se estimulan los niños que dan las repuestas correctas, se le entrega una ficha roja.

Al finalizar se valora el juego y se determina los niños ganadores y perdedores, se estimulan.

**5- Nombre del juego:** “Juego con los elementos de la naturaleza”

**Tarea didáctica:** Expresar la diferencia entre los seres vivos (nacen, se alimentan, crece) y lo no vivos (no nace, no crece, no se alimenta).

**Método:** Juego didáctico

#### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a realizar el juego que se llama “Juego con los elementos de la naturaleza”, consiste en expresar la diferencia entre los seres vivos (si nacen, se alimentan y crecen) y lo no vivos (que no nacen, no crece, no se alimenta). Para realizar el juego la educadora tiene dos cajas de sorpresa una con tarjetas y láminas que representan seres vivos y en la otra los seres no vivos. Según la cantidad de participantes el juego se puede realizar de forma individual o por equipo.

**Acciones lúdicas:** A la orden de la educadora el niño que ella seleccione escoge una tarjeta o lámina de cada cajas, el niño expresa las diferencias que hay entre el ser vivo y el no vivo que escogió.

**Reglas del juego:** Él que exprese correctamente las diferencias, se le entrega una estrellita. Los niños que más estrellitas acumulen serán ganadores y obtienen como estímulo medallas. Los niños que menos estrellitas acumulen serán perdedores y obtienen como estímulo un aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van a realizar en el juego.

¿Qué materiales utilizarán?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invitará a comenzar el juego.

¿Qué representan tus tarjetas?

¿En qué se diferencian? ¿Por qué?

Valorar y determinar el equipo o los niños ganadores y estimularlos con las medallas El equipo perdedor estimularlo con un aplauso suave.

**6- Nombre del juego:** “Encuentra los personajes”

**Tarea didáctica:** Identificar los seres vivos que pertenecen al cuento infantil “La Cucarachita Martina”.

**Método:** Juego didáctico

#### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a escuchar el cuento “La Cucarachita Martina” que aparece en el software educativo “Había una vez” o narrado por la educadora, luego se invita realizar el juego que se llama “Encuentra los personajes”. El juego consiste en identificar los seres vivos que pertenecen al cuento “La Cucarachita Martina”. Para realizar el juego van a formar dos equipos.

**Acciones lúdicas:** Cada equipo se le entrega tarjetas que representan a los seres vivos y entre ellos están los personajes de este cuento, para que lo identifiquen, en el centro de cada equipo se coloca un círculo, a la orden de la educadora cada integrante de los equipos observan sus tarjetas e identifican los personajes del cuento y lo agrupan sobre el círculo que está en el centro del equipo.

**Reglas del juego:** Gana el equipo que identifique correctamente los seres vivos del cuento y sea el primero en terminar, recibe como estímulo un fuerte aplauso, el equipo perdedor recibe un aplauso suave.

Se comprueba antes de comenzar el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer?

¿Qué harían para ganar?

Se invita a comenzar el juego. Buscar entre todos los seres vivos los que pertenecen al cuento “La Cucarachita Martina.

Constantemente se estimula el juego y se recuerda las reglas.

Valorar y determinar el equipo ganador y perdedor, estimularlos.

**7- Nombre del juego:** “Ayudo a organizar los juguetes y los objetos”

**Tarea didáctica:** Agrupar seres vivos y no vivos.

**Método:** Juego didáctico

**Desarrollo:**

Se invita a los niños a jugar en el área exterior, al llegar encuentran juguetes y objetos desorganizado por todo el área. Se pide organizarlos y para hacerlos se invita a realizar el juego” Ayudo a organizar los juguetes y los objetos”. Se organizan dos equipos y los nombran.

**Acciones lúdicas:** En un lugar determinado se colocan dos cajas una de color roja y otra azul, cada equipo le corresponde una caja. Un equipo recoge los objetos o juguetes que representa a los seres vivos y lo colocan en la caja roja y el otro a los seres no vivos que lo colocan en la caja azul. Cuando la educadora da la orden, cada niño recoge un objeto o juguete y lo coloca en la caja que le corresponda.

**Reglas del juego:** Gana el equipo que primero termine y que agrupe correctamente los seres vivos o no vivos en su caja, estimularlo con medallas y a los perdedores con un aplauso suave.

Se comprueba antes de comenzar el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer?

¿Qué van hacer para ganar?

A la orden de la educadora se comienza a jugar, al equipo rojo se le preguntan:

¿Qué seres vivos escogieron?

¿Cómo lo identificaron?

¿Por qué son seres vivos?

Al equipo azul se le preguntan

¿Cuáles escogieron?

¿Por qué son seres no vivos?

Se estimula el juego y se recuerda las reglas.

Al final se valora y determina el equipo ganador, se estimula con medallas, el perdedor con aplauso suave.

**8- Nombre del juego:**” Lleno las cestas”

**Tarea didáctica:** Clasificar elementos de la naturaleza, seres vivos.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

La educadora disfrazada les dice a los niños que es una campesina y viene a verlos porque presenta un problema. Ella conoce muchos elementos de la naturaleza y no sabe cuáles son los seres vivos.

Para que les ayuden los invita a realizar un juego muy bonito que se llama: "Lleno las cestas". Pues quiere que en el juego les ayuden a clasificar los seres vivos.

**Acciones lúdicas:** Para realizar el juego, cada niños escoge una medalla de las que hay sobre la mesa, se las colocan, las observan y dicen el color que tienen. Los invita a formar en el área exterior dos equipos por el color de sus medallas. Cada equipo forma dos hileras y se ubican detrás de las cajas que trajo la campesina, que posteriormente su ubican. En las cajas están las tarjetas que representan seres vivos y no vivos. Un niño de cada equipo, a la orden de la campesina, escoge una tarjeta que represente un ser vivo y lo nombra, camina sobre las líneas que están trazadas en el piso y llega hasta donde están las cestas, una para cada equipo y echan las tarjetas.

**Reglas del juego:** Gana el equipo que todos los niños caminen correctamente sobre la línea, que todas las tarjetas que estén en su cesta representen seres vivos; y el que termine primero en llenar la cesta y que mejor organizado este. Para este equipo ganador se estimula con un fuerte aplauso. El equipo que eche en su cesta seres no vivos, que corra por la línea o sea el último en terminar es el perdedor. Se estimula con un aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van hacer en el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales utilizarán?

¿Dónde están los materiales?

¿Dónde lo van a echar?

¿Por dónde van a pasar para llegar hasta la cesta?

¿Cómo lo van hacer?

¿Qué van hacer para ganar?

A la señal de la campesina comienza el juego. Se estimulan constantemente y recuerda las reglas del juego.

Valorar y determinar el equipo ganador y el perdedor, estimularlos.

## **9- Nombre del juego:** “Por el camino encontré”

**Tarea didáctica:** Nombrar seres vivos.

**Método:** Juego didáctico.

### **Desarrollo:**

Se motiva a los niños con Blanca Nieve. Ella quiere hacer un juego con sus amigos los enanitos para entretenerse, no sabe qué juego escoger.

Para ayudar a Blanca Nieve y los enanitos, se invita a realizar el juego “Por el camino encontré”: Este consiste en nombrar seres vivos. Los niños organizados en forma de círculo y sentado en el piso.

**Acciones lúdicas:** La educadora selecciona un niño que está parado en el centro del círculo. Le explica que cada niño piense en un elemento de la naturaleza pero no lo puede comentar, a la hora de decirlo no debe ser el que han dicho su compañero. El niño que está en el centro sale de paseo por todo el círculo formado y dice: por el camino encontré, encontré un ser vivo. Él se detiene frente al niño que desee y lo señala. El niño señalado dice el nombre de un elemento de la naturaleza. El pequeño que está buscando, le pregunta ¿Por qué es un ser vivo? El niño señalado responde.

**Reglas del juego:** Si responde correctamente se le entrega una medalla y pasa a ocupar el lugar del niño que está en el centro del círculo y este sale a pasear. Ganan los niños que nombren correctamente un ser vivo y que no sea el que ha dicho sus compañeros y si se porta bien durante el juego, reciben como estímulo un fuerte aplauso. Los niños que no nombren el ser vivo y no responden correctamente por qué es un ser vivo, pierde, al final se estimula con un aplauso suave.

Antes de comenzar el juego se comprueba.

¿Cómo se llama el juego que van a realizar?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué va a decir el niño que está dentro del círculo?

¿Qué van hacer para ganar?

Se orienta comenzar el juego, constantemente se estimula y se recuerdan las reglas.

Se valora el juego y determina los ganadores y perdedores y se estimulan de la forma orientada.

**10- Nombre del juego:** “¿Qué sucede primero y qué sucede después?”

**Tarea didáctica:** Ordenar tarjetas teniendo en cuenta el desarrollo de algunas plantas (frijol, maíz, chícharo, mango, palma, plátano).

**Método:** Juego didáctico

**Desarrollo:**

La educadora motiva con la canción “Era una tierna semillita”, luego les invita a realizar un juego que se llama “¿Qué sucede primero y qué sucede después?”. Les orienta que en el juego van a ordenar tarjetas teniendo en cuenta el desarrollo de algunas plantas. Para organizar el juego le entrega a cada niño un círculo de color verde o amarillo, formarán dos equipos por el color de los círculos, nombra un niño de cada equipo el color de su círculo y ese es el nombre del equipo. Los niños pueden seleccionar el lugar donde van a jugar, se colocan en forma de círculo cada equipo.

**Acciones lúdicas.** La educadora entrega a cada niño un sobre donde están las tarjetas, les explica que al escuchar el sonido de las claves, todos sacan rápidamente las tarjetas y ordenan las láminas teniendo en cuenta lo que sucede primero a la planta, y después qué sucede.

**Reglas del juego.** Gana el equipo que ordene correctamente las láminas y que termine primero. El ganador recibe como estímulo estrellas y el perdedor un aplauso suave.

Se comprueba a los niños antes de comenzar el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales van a utilizar?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invita a los niños a comenzar el juego.

Constantemente la educadora estimula la realización del juego y le recuerda las reglas.

Valora como se realizó el juego y determina el equipo ganador y el perdedor.

Se estimulan.

**11- Nombre del juego:** “Mis plantas preferidas”.

**Objetivo:** Comparar plantas en cuanto a la forma, color y tamaño de sus raíces, tallos y hojas.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a realizar el juego "Mis plantas preferidas".

Se les orienta que en el juego van a comparar plantas en cuanto a la forma, color y tamaño de las raíces, tallos y hojas.

En el juego pueden participar todos los niños o un grupo, se organiza en dos equipos. La educadora les presenta una cesta con láminas o plantas naturales que representan distintas árboles (mango, plátano, almendro, palma, malanguita, brujita, mar pacífico, mariposa, rosa, ajo, cebolla, piña, naranjo, entre otras).

**Acciones lúdicas:** Le entrega a cada niño dos láminas que representan diferentes plantas o ramas de éstas. La educadora selecciona el equipo y el niño que va a comenzar el juego. A la orden de ella, los niños están atentos, observan las láminas, el niño seleccionado comienza a nombrar sus dos plantas, la compara por la forma, color y tamaño de sus raíces, tallos y hojas.

**Reglas del juego:** Los pequeños que comparen correctamente sus plantas teniendo en cuentas la forma, color y tamaño de todas sus partes obtienen una estrellita. El equipo que más estrellitas acumulen y que mejor organizado se mantenga durante el juego es el ganador y se estimula con medallas. El equipo que menos estrellitas tiene es el perdedor y recibe de estímulo un aplauso suave.

Se comprueba a los niños antes de comenzar el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales van a utilizar?

¿Qué harán para ganar?

Se invita a comenzar el juego. Constantemente se estimula y se recuerda las reglas del juego.

El niño seleccionado observa sus plantas y las comparará.

Finalmente se valora el juego y determina el equipo ganador y el perdedor, se estimulan.

**12- Nombre del juego:** "El ramo de flores para regalar"

**Tarea didáctica:** Agrupar flores por su forma, color y tamaño.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

La educadora disfrazada de jardinera canta la canción “Qué alegre los jardineros”

Invita a los niños a realizar el juego “El ramo de flores para regalar”.

En el juego van a agrupar flores por su forma color y tamaño según oriente la jardinera para hacer el ramo.

Se forman dos equipos, los niños designan con el nombre de flores que conocen. Cada equipo tiene una cesta grande con flores de diferentes forma, color y tamaño.

**Acciones lúdicas:** La jardinera selecciona un niño de cada equipo. A la orden que ella de, los niños seleccionados escogen de las cestas las flores, teniendo en cuenta la forma, color y tamaño que se le oriente; los niños agrupan las flores y hacen un ramo.

**Reglas del juego:** El niño que agrupe correctamente y termine primero es el ganador, se le coloca una medalla.

El equipo que más medalla acumule es el ganador, se le aplaude fuerte.

El equipo perdedor es el que tiene menos medallas, se estimula con un aplauso suave.

Se valora el resultado del juego y se determina el equipo ganador y el perdedor, estimularlos.

**13- Nombre del juego:** “Mi fruta o vegetal preferido es...”

**Objetivo:** Describir frutas y vegetales por su color, sabor y textura.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a realizar el juego: “Mi fruta o vegetal preferido es...”

El juego consiste en describir frutas o vegetales que más prefieren por su color, sabor y textura.

Se puede realizar con todos los niños o con un grupo, formar dos equipos. Se coloca sobre una mesa o donde los niños deseen, una cesta con tarjetas, que representan frutas y vegetales.

**Acciones lúdicas:** A la orden de la educadora se comienza el juego por el equipo que ella designe y el niño que seleccione. El niño escoge una tarjeta de la cesta, comienza a decir: mi fruta preferida es...Describe la fruta o el vegetal

que representa por su color, sabor y textura, sin nombrar la fruta o el vegetal. Los demás niños les tocan adivinar la fruta o vegetal que el niño prefiere.

**Reglas del juego:** El niño que describa mejor su fruta o vegetal preferido y le adivinen cuál es su fruta o vegetal, el niño obtiene una estrella.

Gana el equipo que más estrellas acumule y mejor se porte durante el juego, recibe como estímulo medallas. El equipo perdedor se estimula con aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van hacer en el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales van a utilizar?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invita a comenzar el juego. Constantemente se estimula y se recuerda las reglas del juego.

Valorar el resultado del juego y determinar el equipo ganador y perdedor, estimularlos.

**14- Nombre del juego:**” Dime cómo se llama y dónde crece”

**Tarea didáctica:** Agrupar las plantas, según su utilización: ornamentales, medicinales y alimenticias en el lugar donde crecen.

**Método:** Juego didáctico

#### **Desarrollo:**

La educadora disfrazada de seño Miriam explica que le regalaron muchas plantas; y quiere saber el lugar donde crecen, para esto les pide ayuda. ¿Cómo pudieran ayudarla? ¿De qué forma lo harían?.

Ella los invita a realizar un juego que se llama:” Dime cómo se llama y dónde crece”. El juego consiste en agrupar las plantas en el lugar donde crecen, según su utilización.

**Acciones lúdicas:** Se le entrega a cada niño varias láminas vivas, están representadas las plantas ornamentales, medicinales y alimenticias. Frente a los niños se colocan tres maquetas que tienen forma de figuras geométricas y representan un huerto, un jardín y un campo, el huerto tiene forma de cuadrado, el jardín es en forma de rectángulo y el campo en forma de círculo. A la orden de la educadora el niño que ella seleccione levanta una de su lámina dice cómo se llama, para qué se utiliza, dónde crece y luego la coloca en la maqueta correspondiente al lugar donde vive.

**Reglas del juego:** Gana el niño o los niños que digan cómo se llaman las plantas, para qué se utilizan, dónde crecen y las agrupan correctamente en el lugar donde viven, y gana el niño que se porte bien durante el juego. Obtienen una estrella como estímulo, el equipo que se equivoque al agrupar las plantas donde viven y no se porten correctamente, es el perdedor y obtiene un aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van hacer en el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Dónde van a colocar las láminas?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invita a comenzar el juego. Constantemente se estimula y se recuerdan las reglas.

Valorar el resultado del juego, determinar los niños ganadores y estimularlos.

**15- Nombre del juego:** “Los animales”

**Tarea didáctica:** Expresar ideas acerca de los conocimientos que poseen los niños sobre los animales, en cuanto a la manera de trasladarse de un lugar a otro y su aspecto exterior.

**Método:** Juego didáctico

#### **Desarrollo:**

La educadora disfrazada de la señora Miriam. Los invita a dar un paseo por una finca. ¿Qué creen ustedes encontraremos? ¿Qué animales tendrá la finca? Los invita a realizar un juego que se llama: “Los animales”. El juego consiste: expresar todo lo que conocen sobre los animales en cuanto a la manera de trasladarse de un lugar a otro y su aspecto exterior. Para realizar el juego se forman dos equipos.

**Acciones lúdicas:** Cada niño escoge una lámina o tarjeta de un animal, la señora Miriam determina el equipo que comienza el juego, el niño que seleccione observa su lámina o tarjeta y expresa lo que conoce de ese animal.

**Reglas del juego:** El niño que mayor cantidad de elementos exprese del animal escogido, se le entrega una ficha. Gana el equipo que más fichas acumule y que mejor organizado se mantenga durante el juego, obtiene como estímulo medallas. El equipo que exprese pocas palabras y no se mantenga organizado es perdedor y obtiene un aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van a realizar durante el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué van a decir sobre los animales?

¿Qué van hacer para ganar?

Se orienta comenzar el juego, por el equipo que se seleccione. Se le pide al niño que escoja una lámina o tarjeta y que exprese todo lo que conoces de ese animal. Constantemente se estimula el juego y se recuerda la regla.

Valorar y determinar el equipo ganador y el perdedor, estimularlos.

**16- Nombre del juego:** "Cuál es la diferencia"

**Tarea didáctica:** Expresar las diferencias entre el hombre, y el resto de los seres vivos.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se invita a los niños hacer un juego que se llama: "Cuál es la diferencia..."

Se puede realizar con todos los niños o con un grupo de niños.

El juego consiste en expresar las diferencias del hombre con el resto de los seres vivos.

En una caja hay varias medallas que representan figuras geométricas (círculos y triángulos), cada niño selecciona una medalla y nombra la forma que tiene, después se invita a formar dos equipos en filas por las formas de las medallas.

**Acciones lúdicas:** Se le muestra una caja con tarjetas que representan seres vivos, cada niño escoge una tarjeta y a la orden de la educadora los dos primeros niños de cada equipo van caminando hasta el franelógrafo donde se encuentra una lámina que representa un hombre, los niños colocan su tarjeta, uno primero y otro después, dicen las diferencias que hay entre el hombre y el ser vivo que representa su tarjeta. Se valora cuál de los niños dio la respuesta mejor y se le entrega una estrellita.

**Reglas del juego:** Gana el equipo que más estrellitas acumule y que mantenga organizada su fila, obtiene como estímulo un fuerte aplauso. El equipo que menos estrellita tenga y no mantenga su fila organizada, es el perdedor, se estimula con un aplauso suave.

Se comprueba si los niños saben lo que van realizar en el juego.

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales van a utilizar?

¿Dónde van a colocar las tarjetas?

¿Qué van hacer para ganar?

Se invita a comenzar el juego.

¿Qué representa tu tarjeta?

¿En qué se diferencia el hombre de ese ser vivo?

Durante el juego, la educadora constantemente estará estimulando a los niños y recordará las reglas.

Valorar el resultado del juego y determinar el equipo ganador, estimularlo.

**17- Nombre del juego:** "Adivinaré"

**Tarea didáctica:** Reconocer los órganos de los sentidos y su importancia.

**Método:** Juego didáctico

### **Desarrollo:**

Se motiva con el títere Payasín.

Payasín los invita a realizar el juego que se llama "Adivinaré". El juego consiste en reconocer los órganos de los sentidos y decir por qué es importante. Se puede realizar el juego con un grupo de niños o con todos. La educadora utiliza un pañuelo para taparles los ojos a los niños, tiene en una cesta varios objetos que utiliza durante el juego, los invita a organizar dos equipos y los nombran. La educadora selecciona el equipo y el niño que comienza el juego. Le tapa los ojos al niño con el pañuelo, luego saca de la cesta el objeto y se lo muestra.

**Acciones lúdicas:** El niño lo palpa, huele y lo sacude, dice qué objeto es y qué órganos de los sentidos utilizó para reconocer el objeto, luego se le quita el pañuelo para que exprese por qué es importante ese órgano de los sentidos.

**Reglas del juego:** El niño que identifique el objeto y logre reconocer los órganos de los sentidos y diga por qué es importante ese órgano, se le entrega una fichita, el niño que no responda correctamente no obtiene la fichita.

El equipo que más fichitas acumule y que mantenga buena disciplina durante el juego es el ganador y se estimula con un fuerte aplauso. El equipo que menos fichitas acumulen y no mantenga buena disciplina es el perdedor y obtiene como estímulo aplauso suave.

Se comprueba si los niños entienden lo que van a realizar en el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué harían para ganar?

Se comienza el juego, se estimula durante su realización y se recuerda la regla.

Valorar el juego y determinar el equipo ganador y el perdedor, estimularlos.

**18- Nombre del juego:**” ¿Cómo la cuida?”

**Tarea didáctica:** Expresar ideas sobre la importancia de cuidar y utilizar mejor la naturaleza.

**Método:** Juego Didáctico

#### **Desarrollo:**

Se invita a los niños a jugar con elementos de la naturaleza. El juego se llama: ¿Cómo la cuida? Consiste en expresar por qué es importante cuidar la naturaleza, cómo la cuidan y la utilizan. Para realizar el juego la educadora coloca sobre la mesa una ruleta que gira y tiene una flechita que señala los elementos de la naturaleza que hay representado en la ruleta. Pueden participar un grupo de niños o todos, para esto se forman dos equipos.

**Acciones lúdicas:** Antes de iniciar el juego la educadora orienta que el niño que se seleccione para comenzar, les da la vuelta a la ruleta y el elemento de la naturaleza que señale la flecha, el niño seleccionado lo nombra y expresa por qué es importante cuidarlo y cómo lo cuida y utiliza.

**Reglas del juego:** Si se expresa con claridad y con amplitud por qué es importante cuidar ese elemento de la naturaleza, cómo lo cuida y lo utiliza, se le entrega una estrellita.

Gana el niño que más estrellitas acumulen y mejor organizado esté, recibe como estímulo un fuerte aplauso. Los niños que menos estrellitas acumulen y no se mantengan organizado son los perdedores y reciben como estímulo un aplauso suave.

Antes de comenzar a jugar, la educadora comprueba si los niños entienden lo que van hacer durante el juego.

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué van hacer en el juego?

¿Qué materiales van a utilizar?

¿Qué harían ustedes para ganar el juego?

La educadora los invita a comenzar el juego. Estimula constantemente los niños en el juego y recuerda las reglas.

Al finalizar valora y determina los niños o el equipo ganador o perdedor, los estimulas.

### **Conclusiones del material:**

1. La propuesta se sustenta en las bases teóricas relacionadas con el conocimiento del Mundo Natural en las que se manifiesta este como un proceso interactivo en que el educador enseña y el niño aprende, consideran así el aprender y enseñar una unidad dialéctica, constituyen un todo de forma lúdica.
2. La propuesta se caracteriza por la concepción de juegos didácticos que conciben: nombre del juego, objetivo o tarea didáctica, método, desarrollo (acciones lúdicas y reglas del juego) y valoración.

### **EPÍGRAFE IV: Evaluación de la propuesta de Juegos didácticos para favorecer el conocimiento de los contenidos de Mundo Natural en niños del grado preescolar.**

Se observaron 8 actividades independientes para un 100% para las cuales se crearon las condiciones previas a la actividad, su planificación y determinación de las opciones que se les ofrecían a los niños y la existencia de los materiales en variedad y cantidad, se estimula la participación de ellos durante toda la actividad manteniendo el entusiasmo y la alegría, de acuerdo a sus intereses y necesidades, se promueve la participación de forma conjunta en la realización de la actividad sugiriendo la incorporación de otros juguetes y objetos manteniendo el entusiasmo de los niños.

De igual manera se propicia el intercambio entre los niños sobre la actividad que desarrollan, promueve la educadora la cooperación y la ayuda mutua, así como conversaciones acerca de lo que cada cual ha hecho y cómo lograrlo, se emplean los métodos para desarrollar estas actividades donde los niños utilizan las siluetas de personajes de cuentos, dominó, tarjeteros, láminas, maquetas de diferentes formas que representan un huerto, el campo y un jardín, ruletas, láminas vivas, software educativo "Había una vez", adivinanzas, videos infantiles, materiales de naturaleza muerta, objetos reales y juguetes industriales y artesanales, cajas decoradas y cestas.

Existen niños que necesitan de mayor tiempo en el desarrollo de las actividades para alcanzar mejores niveles de conocimiento, pero es evidente que el juego lo ayuda a comprender mejor.

Al aplicar las actividades diseñadas estas conducen a los niños a la independencia cognoscitiva además de que favorece la solidez de los conocimientos y contribuye a desarrollar en ellos la capacidad creadora, lo que demuestra el aumento considerable de habilidades en el área Mundo Natural, cumpliéndose de este modo el objetivo principal del trabajo.

La totalidad de los directivos quedaron claros en los elementos que se trabajan en el área del Mundo Natural, fueron capaces de diseñar motivadoras actividades referidas a esta área para las maestras del grado preescolar, en las visitas dirigidas fueron capaces de sugerir valiosas vías de trabajo con la naturaleza; recomendaron a las maestras la vinculación de estos juegos didácticos en las diferentes formas organizativa del proceso educativo.

Las entrevistas evidenciaron cambios sustanciales en las educadoras, quedando demostrado que ellas esclarecieron elementos metodológicos acerca de los juegos didácticos a partir de las orientaciones metodológicas, son capaces de incorporar novedosos medios de enseñanza creados por las propias maestras que favorecieron el interés y motivación de los niños al realizar las actividades, manifestaron sentirse más preparadas para impartir los contenidos del Mundo Natural, de igual manera incorporaron procedimientos lúdicos como método fundamental para aumentar el conocimiento en los niños en el área del Mundo Natural.

Se aplicó la prueba pedagógica final a veinte niños de los cuales veinte que representan el 100% expresan que la cucarachita Martina, ratoncito Pérez, pajarito, paloma, Mariquita, Reina, Rey, médico, son seres vivos, y la fuente, la jarrita y la corona, son seres no vivos.

Los 20 niños que representa el 100% expresan que la fuente secó la corriente porque la paloma se cortó la cola, porque el pajarito se cortó el piquito, porque el ratón Pérez se cayó en la olla por la golosina de la cebolla y la cucarachita suspira y llora. La fuente es un ser no vivo (no nace, no crece, no se desarrolla).

De los 20 niños presentados, los 20 que representa el 100% responden que la jarra es un ser no vivo y explican correctamente el porqué; 20 niños que

representa el 100% responden que los seres vivos se diferencian de los seres no vivos porque (nacen, crecen, se desarrollan) y los seres no vivos (no nacen, no crecen y no se desarrollan); 20 que representa el 100% responden correctamente y explican el porqué necesitan los seres vivos de los seres no vivos; 20 niños que representa el 100% responden que de los seres vivos y no vivos mencionados faltan el ratoncito, la jarrita, la paloma, la reina, la corona. El 100% expresan que entre todos buscaron al médico para sacar de la olla al ratoncito y curarlo, así fue como la cucarachita dejó de llorar.

## CONCLUSIONES:

---

1- Existe una abundante literatura que aborda el tema del conocimiento del Mundo Natural donde se plantean vías, alternativas y metodologías para su mejoramiento, las que coinciden en plantear que este se logra en la medida en que el educador se prepare y emplee los medios necesarios para complementarlo, también que el conocimiento se logra en la interacción dentro del proceso de varios factores involucrando al niño. A pesar de ello, hoy no se cuenta con la elaboración de juegos didácticos para dar tratamiento al entorno natural.

2- La aplicación práctica de los juegos didácticos diseñados plantea la necesidad de elevar el conocimiento de los niños en cuanto a los contenidos del área de Mundo Natural dentro de la actividad independiente a fin de fomentar el desarrollo de cualidades morales.

3- Los juegos didácticos ofrecidos a diferencias de los utilizados por las educadoras cuentan con una metodología que permite la aplicación acertada de los mismos incluyendo estos, el nombre del juego, objetivo o tarea didáctica, método, desarrollo (acciones lúdicas y reglas del juego), y valoración.

4- El comportamiento inicial y final con la aplicación parcial de los juegos didácticos permite elevar el conocimiento del Mundo Natural en los niños del grado preescolar que avala positivamente sus resultados y fiabilidad de la propuesta realizada, además de despertar el interés y cuidado por el medio natural.

## RECOMENDACIÓN:

---

- Que continúen investigando esta temática en otras áreas del conocimiento por la importancia de la actividad lúdica en los niños de estas edades.
- Darle una mayor atención o continuidad a la familia como célula fundamental de la sociedad para dar tratamiento a los contenidos del Mundo Natural en el grado preescolar.
- Que la presente investigación se generalice en todo el territorio y constituya un elemento básico bibliográfico para investigaciones posteriores.

## BIBLIOGRAFÍA:

---

- Alaña C. (2005). «Desarrollo Económico Endógeno en Venezuela a partir de los Enfoques de los Problemas Sociales de la Ciencia y Tecnológica».  
<http://www.espacioautogestionario.com/TrabajoCristopherd.doc>.
- Almendo, Herminio. Había una vez...\_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2009.\_\_\_\_ 171 p.
- Álvares de Zayas, Carlos M. La escuela en la vida Editorial Pueblo y Educación.1999.
- Álvares Perez, Marta. Interdisciplinariedad. Una aproximación desde la enseñanza – aprendizaje de las ciencias.– La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2004.\_ 379p.
- Amechazurra, O. Una propuesta didáctica para la estimulación del desarrollo intelectual de los preescolares mediante la asimilación de los conocimientos del mundo natural. Tesis de Doctorado. Habana, Cuba, 2000.
- Ángel Maya. El reto de la vida. Ecosistema y cultura. Una introducción al estudio del medio ambiente., Ecofondo; Serie Construyendo el futuro., No. 4, Santafé de Bogotá, 1996, 109 p.
- Aprender a jugar - aprender a vivir. (Carpeta de Campaña) / [et.al]. \_\_\_\_ Madrid: Seminario de Educación para la Paz. Editorial Asociación Pro Derechos Humanos, 1991.
- Aroche Carvajal, Alexis. El juego en la edad preescolar. Curso Pre - Reunión, I Taller Internacional La Educación Inicial y Preescolar, Hoy. La Habana. 1996.
- Arroyo Acevedo, Ma. Aportes de la propuesta metodológica. En compilación de la Maestría en Educación Preescolar. ICCP. La Habana, 1998.
- Barragán Castrillón, Bernardo. La educación de la inteligencia social. \_ pág 27 – 32.\_ EN: Revista Educación.\_ No 104/septiembre – diciembre 2001.
- Baturina Galina. El sistema de habilidades y su formación en el proceso de enseñanza. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación.1986.
- Bayón Álvarez, Amalia “De nosotros depende su futuro”. pág. 34-39. En Revista Educación No 119/Septiembre – Diciembre 2006.

- Bermúdez Morris, Raquel. Creatividad y aprendizaje. pág. 36-43 EN: Revista Educación. No 112/Mayo-Agosto 2004.
- Breve diccionario de la Lengua Española. Instituto de literatura y lingüística tomo II pág 225-226 Editora Abril. 2006.
- . Breve diccionario de la Lengua Española. Instituto de literatura y lingüística tomo III pág 85 Editora Abril. 2006.
- Burke M.T, y O. González. Formación de representaciones sobre el trabajo del adulto. En Investigaciones Psicológicas y Pedagógicas acerca del niño preescolar. Edit. Pueblo y Educación. Cuba. 1988.
- Cánova Fabelo, Lesbia y otros. Los niños y sus derechos (1) Para la vida Editorial Pueblo y Educación. 1997. 49p.
- Castillo Estrella, Tomas. Brindan una atención permanente.- pág. 2 – 7 EN: Revista Educación.\_No113/septiembre – diciembre 2004.
- Castro Ruz, Fidel. Evento de Pedagogía 2003. pág.1-2-3-- En Granma. –La Habana 8 de Febrero.2003. — (Discurso pronunciado en la clausura de Pedagogía 2003, celebrado el 7 de febrero del 2003.
- Castro, N.- Sistemas, estructuras y desarrollos., Universidad de Panamá., Panamá, 2000, 126 p.
- Chavez Rodríguez, Justo A. Acercamiento necesario a la pedagogía general. . – La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2005.\_ 72p.
- \_\_\_\_\_ Ciencia a los 5 años Experiencias de ciencia en Educación Infantil Una colaboración entre el Parque de las Ciencias y la Editorial Santillana España 1998, 6p.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.1999.
- Coll, César. Naturaleza y planificación de las actividades en el parvulario. En Cuadernos Pedagógicos, España, 1981.
- Collazo Delgado, Basilia. La orientación en la actividad pedagógica. . – La Habana: Editorial Pueblo y Educación.2001.\_ 248p.
- Coyula, M.- Ambiente urbano y participación en un socialismo sustentable., Temas., 1997, No.9., 54 – 61p.
- Compendio de pedagogía / Gilberto García Batista... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.\_\_\_\_ 354 p.
- Concepción del Programa de Educación Preescolar... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995. \_\_\_\_ 49 p.

- Cuba, Ministerio de Educación: II Seminario Nacional para personal docente/ Lesbia Cánovas... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.\_\_\_\_ 15 p.
- Cuba, Ministerio de Educación: III Seminario Nacional para personal docente/ Lesbia Cánovas... [at. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.\_\_\_\_ 15 p.
- Cuba, Ministerio de Educación: IV Seminario Nacional para personal docente [vídeo cassette ] / Ministerio de Educación. \_\_\_\_ La Habana, 2003. \_\_\_\_ cassette (Maxell UHS): Son. Col. (2 horas).
- Cuba, Ministerio de Educación: V Seminario Nacional para personal docente/ Victoria Arencibia Sosa... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.\_\_\_\_ 16 p.
- Cuba, Ministerio de Educación: VII Seminario Nacional para personal docente/ Victoria Arencibia Sosa... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.\_\_\_\_ 32 p.
- Cruz, R. de la.- El ecologismo ¿Reforma o revolución?; Nueva Sociedad, Caracas; 1987; 85 -114p.
- Educación Preescolar 1ra parte: Programa tercer ciclo... [et.m]—La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 2001. —187p.
- Ejercicio profesional. Propuesta metodológica para la atención a los desempeños cognitivos de los alumnos del primer año intensivo de la carrera Licenciatura de Educación Preescolar. Anixa Aguilar Castro Holguín. 2007
- El trabajo independiente. Sus formas de realización / Gilberto García Batista [et.al]. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2005.\_ 144p.
- Elkonin .B.D. Cuestiones esenciales de la psicología del juego en la edad preescolar. Editorial Provescherie, Moscú, 1978.
- Enciclopedia Encarta 2006 y 2007. Diccionario.
- Esteva Boronat, Mercedes, El juego en la edad preescolar. Pueblo y Educación La Habana, 2001
- Fernández Carballosa, Ernestina F. Material docente en opción al título académico de Master en Ciencias de la Educación, mención preescolar. Vías de preparación a las promotoras del programa Educa a tu Hijo para la

- educación ambiental de los niños de 5 – 6 años de edad en cuanto al cuidado del agua. Holguín 2008.
- Franco García, Olga E. De la Educación inicial y preescolar a la escolar. pág. 2-7. EN: Revista educación No 106/Mayo Agosto.2002.
- Franco García, Olga, Lecturas para Educadores Preescolares I Pueblo y Educación, La Habana, 2004
- Franco García, Olga. Los juguetes, Pensemos seriamente en ellos pág. 26-30 En: Revista educación No 103/Mayo-Agosto 2001.
- García Batista, Gilberto. Profesionalidad y práctica pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2004\_ 146p.
- García Benítez, María C. El juego didáctico como alternativa en la intervención a las alteraciones de la pronunciación de los sonidos en los niños (as) de 6to año de vida del grado preescolar. Tesis en opción al título académico de máster en Educación Especial. Instituto superior Enrique José Varona. Ciudad de la Habana, 2001.
- González, Bermúdez, J. y otros. La observación de la naturaleza en el círculo infantil Edit. Pueblo y Educación, Cuba. 1984.
- Godoy, G. Formación de representaciones sobre el trabajo del Adulto. En Investigaciones Psicológicas y Pedagógicas acerca del niño preescolar. Edit. Pueblo y Educación, La Habana, 1988.
- Hernández, R., Fernández y Baptista, P. (2004) Metodología de la investigación. México. Mc Graw –Hill Interamericana, S.A. tercera Edición.
- Hurtado, J (1998) Metodología de la Investigación Holística. Caracas, Venezuela. SYPAL.
- Kamu C. El conocimiento físico; una aplicación de la teoría de Piaget en preescolar. Suiza. Ed. Univ. De Ginebra, 1998.
- León, S. Programa de Educación Preescolar, Ministerio de Educación, Cuba, 1998.
- Leontiev, A.M. Problemas psicológicos del desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. En Temas de Psicología, La Habana. Cuba. Edit. Pueblo y Educación.
- López Hurtado, J. Investigaciones de Psicología Pedagógica acerca del escolar cubano. Edit. Pueblo y Educación, Habana, Cuba, 1987.

- Luis Ma. Pescetti, Taller de animación musical y juegos. Libros del rincón SEP 1996
- Maestría en Ciencias de la Educación módulo III, Cuarta parte, Mención Primaria ... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2007. \_\_\_\_ 95 p.
- Martínez Gómez A. y Soriano Hernández M.A. (2003). «Planes Estratégicos como Base de Desarrollo Endógeno». Jornadas sobre Modelo de Ciudad para el Siglo XXI: La Aplicación del Modelo Municipalista de Desarrollo Endógeno. <http://www.futurelx.com/docs/ponencia.pdf>.
- MINED. Programa de Educación Preescolar, cuarto ciclo, primera parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.
- Michelet, André, El juego del niño: avances y perspectivas, Québec OMEP, Ministerio de Educación, 2002.
- Peralta, M.V. Los problemas del currículo en la educación inicial. Chile Ed. J.N.J.I 1999.
- Pérez León, Laura E. La ludoteca y su contribución al desarrollo de la creatividad en niños de 4to, 5to y 6to años de vida. IPLAC. Ciudad de La Habana, 1999.
- Poddiakov, H.H Desarrollo del pensamiento del preescolar. Moscú. Ed. Pedagogía, 1977.
- Programa de Educación para los niños del primero al quinto años de vida en el círculo infantil... [et. al]. \_\_\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1982. \_\_\_\_ 230 p.
- Paskang, K. V. Protección y transformación de la naturaleza / N.N. Rodsievich. \_\_\_\_La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1983. \_\_\_\_ 203 p.
- Pérez Rodríguez, Gastón. Metodología de la investigación pedagógica y psicológica. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1987.
- Roloff, G. Los niños del Ecuador. Edit. Kimpress. Ltda. Ecuador 1995.
- SILVESTRE O. M. SILVERSTEIN, J. Hacia una didáctica desarrolladora La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.
- Siverio A.M. Conferencia ofrecida en Congreso Internacional de educación Infantil. Monterrey México, mayo 2005

- Siverio, Ana M. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño Preescolar cubano La Habana: Editorial Pueblo y Educación, segunda edición, 1995, \_271p.
- Siverio A.M. La utilización de esquemas por los niños de quinto año de vida. En Inv. Psicológicas y Pedagógicas acerca del niño preescolar. Edit. Pueblo y Educación. La Habana, 1988.
- Tabloide Fundamento de de la Ciencia de la Educación Módulo I Primera y segunda parte Editorial Pueblo y Educación 2006 pág 31.
- Tabloide Fundamento de de la Ciencia de la Educación Módulo II Primera y segunda parte Editorial Pueblo y Educación 2006 pág 31.
- Tabloide Mención en Educación Preescolar Módulo II Primera y segunda parte Editorial Pueblo y Educación 1999.- 78 p.
- Vázquez Morell, María. La apropiación de normas de convivencia social a través de las reglas del juego de rol en el 6. año de vida. Tesis presentada en opción al título de Tesis presentada en opción al título de Máster en Educación Preescolar. IPLAC. Sancti Spíritus, 2000.
- Venguer, L.A Temas de Psicología Preescolar. Ed. Científico Técnica. La Habana, Cuba, 1976.
- Vigotsky L.S Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Edic. Científica Técnica La Habana, 1987.
- Vigotsky, L.S. El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Revista Cuadernos de Pedagogía No. 85, 1982. España
- V. Zaparozhets y A. P. Usova, La psicología y la pedagogía del juego en el preescolar. Moscú 1996.-347p.
- \_\_\_\_\_, Apuntes para un artículo, Material digitalizado, 2005

## ANEXO I

---

### Guía de observación a la actividad independiente:

Objetivo: Constatar el nivel de influencia de las actividades en la obtención de conocimientos relacionadas con el Mundo Natural.

Indicadores a observar:

- 1- Creación de las condiciones para realizar la actividad a partir de la variedad de opciones en las actividades para uso de los niños en el desarrollo de las actividades ofertadas.
- 2- Estimulación de la participación de los niños en diferentes tipos de actividades.
- 3- Promoción del desarrollo de hábitos positivos en los niños donde demuestren el cuidado de los materiales.
- 4- Mantenimiento del entusiasmo de los niños durante todo el curso de la actividad.
- 5- Atención a los conflictos que puedan surgir en la actividad a fin de formar cualidades morales en estos.
- 6- Estimulación de relaciones armónicas entre los niños.
- 7- Comunicación verbal de la educadora con el niño al orientar y guiar la realización de las actividades.
- 8- Estimulación de la comunicación entre los niños.
- 9- Promoción de la selección de numerosas actividades y de la acción independiente de los niños relacionados con el Mundo Natural.
- 10- Manifestación de afecto a los niños.

## ANEXO II

---

### Entrevista a directivos:

Estimado compañero se está realizando una investigación sobre el conocimiento que posee para dar tratamiento en el Mundo Natural en el grado preescolar; su colaboración será de mucha ayuda.

Objetivos: constatar el nivel de preparación que poseen los directivos para enfrentar el trabajo con las educadoras para incidir en los niños referido a conocimiento del Mundo Natural en los preescolares.

Cuestionario:

1. ¿Cuáles son los elementos fundamentales que se trabajan en la enseñanza preescolar en el área de Mundo Natural?
2. ¿Cómo usted prepara a las educadoras para el trabajo con el Mundo Natural?
3. ¿Qué vías se utilizan para dar salida al trabajo con la naturaleza en el grado?
4. ¿Qué preparación poseen las educadoras y estudiantes en formación para dar salida a dichos contenidos?
5. ¿Cómo se vinculan estos contenidos en las diferentes formas organizativas del proceso educativo?
6. ¿Desea agregar algo más?

Gracias.

## ANEXO III

### Prueba Pedagógica:

**Objetivo:** Constatar el nivel de preparación que poseen los niños sobre el entorno natural.

**Cuento:** Cómo es que el ratoncito Pérez resucita y deja de llorar la cucarachita.

#### Cuestionario

1\* ¿Cuáles de los personajes del cuento es ser vivo o no vivo?

Cucarachita -----	Ratoncito Pérez -----
Pajarito -----	Paloma -----
Fuente -----	Mariquita -----
Jarrita -----	Toca -----
Reina -----	Rey -----
Corona -----	Médico -----

2\* ¿Por qué la fuente secó su corriente?

3\* ¿Qué es la jarra un ser vivo o no vivo? ¿Por qué?

4\* ¿En qué se diferencian los seres vivos de los no vivos?

5\* ¿Necesitarán los seres vivos de los seres no vivos para crecer y desarrollarse? ¿Por qué?

6\* ¿Cuáles de los seres vivos y no vivos de los que aparecen en el cuento falta en esta lista?

Cucarachita Martina, Mariquita, pajarito, fuente, toca, rey, médico.

7\* ¿Cómo fue que entre todos salvaron al ratoncito Pérez?

#### Escala valorativa:

**Bien:** El niño que conteste todas las preguntas de forma correcta.

**Regular:** El niño que conteste todas las preguntas con ayuda de la maestra.

**Mal:** El niño que no conteste las preguntas.

## ANEXO IV

### Prueba pedagógica aplicada en la actividad independiente.

#### Constatación Inicial

Indicadores	ALTO	%	MEDIO	%	BAJO	%
Identifican los personajes del cuento que son seres vivos o no vivos.	7	35	4	20	9	45
Identifican por qué la fuente secó la corriente.	3	15	0	0	17	85
Conocen el porqué la jarra es un ser no vivo.	10	50	6	30	4	20
Conocen en que se diferencian los seres vivos de los no vivos.	7	35	3	15	10	50
Saben explicar que para desarrollarse los seres vivos necesitan de los no vivos.	6	30	3	15	11	55
Identifican que seres vivos y no vivos de los que aparecen en el cuento faltan en la lista.	5	25	2	10	13	65
Conocen como entre todos salvaron al ratoncito Pérez.	7	35	1	5	12	60

- **Nivel alto:** Responden con exactitud y rapidez la pregunta que se le realiza: identifican los personajes del cuento que son seres vivos o no vivos, por qué la fuente secó la corriente, conocen el porqué la jarra es un ser no vivo, saben explicar que para desarrollarse los seres vivos necesitan de los no vivos, identifican los seres vivos y no vivos que no aparecen en la lista, conocen como entre todos salvaron al ratoncito Pérez.
- **Nivel medio:** Responden de forma correcta la pregunta que se le hace necesitando de algún tiempo para pensarlo, con niveles de ayuda y no explican el porqué de su respuesta.
- **Nivel bajo:** No dicen nada.

## ANEXO V

### Entrevista a educadoras:

Estimado compañero se está realizando una investigación sobre el conocimiento que posee para dar tratamiento en el Mundo Natural en el grado preescolar; su colaboración será muy valiosa.

Objetivos: constatar el nivel de preparación que poseen las educadoras referido al conocimiento del Mundo Natural en el grado preescolar.

Cuestionario:

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como educadora de preescolar?
2. ¿Qué consideración tiene usted acerca del perfeccionamiento del programa educativo de la Educación Preescolar?
3. ¿Considera usted que los elementos que se abordan en las orientaciones metodológicas sobre el área del Mundo Natural son suficientes? Si \_\_\_ no \_\_\_
4. ¿Qué medios de enseñanza utiliza usted al impartir los diferentes contenidos del Mundo Natural?
5. ¿Cómo evalúas la preparación que has recibido para impartir los contenidos del Mundo Natural? Buena: \_\_\_ Regular: \_\_\_ Mala \_\_\_
6. ¿Qué conocimiento tiene de los contenidos del software educativo A Jugar que se trabajan en el Mundo Natural?  
Todos \_\_\_\_\_ Algunos \_\_\_\_\_ Ninguno \_\_\_\_\_

7. Complete:

Las vías para dar salida a los contenidos del Mundo Natural son:

\_\_\_\_\_.

8. Los métodos que se utilizan para el conocimiento del Mundo Natural son:

\_\_\_\_\_.

9. El amor hacia lo que le rodea lo desarrolla a través de: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

Muchas gracias

## ANEXO VI

### Prueba pedagógica aplicada en la actividad independiente.

#### Constatación Final.

Indicadores	ALTO	%	MEDIO	%	BAJO	%
Identifican los personajes del cuento que son seres vivos o no vivos.	20	100	-	-	-	-
Identifican por qué la fuente secó la corriente.	17	85	3	15	-	-
Conocen el porqué la jarra es un ser no vivo.	19	95	1	5	-	-
Conocen el porqué la jarra es un ser no vivo.	18	90	2	10	-	-
Saben explicar que para desarrollarse los seres vivos necesitan de los no vivos.	17	85	3	15	-	-
Identifican que seres vivos y no vivos de los que aparecen en el cuento faltan en la lista.	20	100	-	-	-	-
Conocen como entre todos salvaron al ratoncito Pérez.	20	100	-	-	-	-

- **Nivel alto:** Responden con exactitud y rapidez la pregunta que se le realiza: identifican los personajes del cuento que son seres vivos o no vivos, por qué la fuente secó la corriente, conocen el porqué la jarra es un ser no vivo, saben explicar que para desarrollarse los seres vivos necesitan de los no vivos, identifican los seres vivos y no vivos que no aparecen en la lista, conocen como entre todos salvaron al ratoncito Pérez.
- **Nivel medio:** Responden de forma correcta la pregunta que se le hace necesitando de algún tiempo para pensarlo, con niveles de ayuda y no explican el porqué de su respuesta.
- **Nivel bajo:** No dicen nada.

# ANEXO VII

## Láminas para ser utilizadas en las actividades

