

87 2743



UNIVERSIDAD "DON VASCO", A.C.

INCORPORACIÓN N.º 872543 A LA

Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

La importancia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo y el desarrollo motor en niños del segundo grado del Jardín de Niños "Puigarcito", de la ciudad de Uruapan, Mich

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA

284882

Dulce María Agustina

Vargas Barajas



UNIVERSIDAD "DON VASCO", A.C.

URUAPAN, MICHOACAN, JUNIO DE

2000



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

A mis padres, que con su esfuerzo y dedicación han logrado ver terminada una etapa de mi vida.

I N D I C E

INTRODUCCION.....	07
-------------------	----

CAPITULO 1

“El Niño en la Escuela”

1.1 Cómo ve el niño la escuela.....	18
1.2 Por qué es necesaria la escuela.....	20
1.3 La función socializadora de la escuela.....	21
1.4 Los objetivos de la escuela.....	23
1.5 El Papel de los conocimientos.....	25
1.6 Aprendizaje y desarrollo.....	27
1.7 El niño y su inteligencia.....	30
1.8 El niño y el juego.....	33
1.9 El niño y su escuela.....	35

CAPITULO 2.

“Concepciones Diversas Sobre el Aprendizaje”.

2.1 Teoría de Piaget	39
2 1.1 Suministro de medios concretos para el aprendizaje	39
2 1 2 Programas y métodos escolares	39
2.2 Enfoque psicogenético de la educación preescolar	40
2.3 Bases teóricas de la educación preescolar en México	41
2.3.1 Método Decroly	41
2.3.2 Método de proyectos	42

CAPITULOS 3

“El Niño de 5 Años”.

3 1 Las identidades	45
3.2 Las funciones	46
3 3 Características del pensamiento preoperativo	47
3.4 El aprendizaje por descubrimiento	48
3.5 Invención, descubrimiento y aprendizaje	50

CAPITULO 4.

“La educación motriz y el desarrollo de la persona”.

4.1 El desarrollo físico y motor	51
4.2 Psicomotricidad	54
4.2.1 Percepción sensoriomotriz	55
4.2.2 Esquema corporal	55
4.2.3 Lateralidad	56
4.2.4 Noción de espacio y tiempo	57
4.2.5 Equilibrio	58
4.3 Los juegos infantiles	59
4.4 Desempeño físico o destreza	60

CAPITULO 5

“ El niño y el juego”.

5.1 ¿Qué es el juego?	62
5.2 La pedagogía y el juego	64
5.3 El juego y el aprendizaje	65
5.4 Características y ventajas	66
5.5 Teorías para explicar el juego	68

5.6 Tipos de juego.....	69
5.7 Elemento esenciales del juegos infantil.....	71

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Marco de referencia.....	73
Diseño de instrumento.....	75
Análisis de resultados.....	77
CONCLUSIÓN.....	92
PROPUESTA.....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	121

INTRODUCCION

A partir de los cuatro o cinco años, el niño va empezando a sentirse “mayor”, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. A menudo, incluso, cuando está jugando solo, ha de inventarse un compañero de juegos ficticios a quien confía sus impresiones.

Aunque los juegos verdaderamente colectivos se encuentran ahora mismo prácticamente en los inicios, los niños están dando los primeros pasos para llegar dentro de poco tiempo a juegos más complejos y de auténtica cooperación.

A lo largo de todo este proceso, poco a poco irán descubriendo que al jugar particularmente al lado de otros compañeros se ayudan uno a otros a crecer en la realidad del mundo ilusorio que crean con su imaginación. Además en estas actividades colectivas cada participante encuentra su propio personaje, puede identificarse con él y al mismo tiempo tiene ocasión de ser imitado a su vez. Es decir, cada niño tiene la oportunidad de ser simultáneamente modelo e imitador.

Estos primeros juegos en grupo (familiar o escolar, mixto o del mismo sexo) suelen ser casi siempre muy rudimentarios aún, poco o nada organizados y debe breve duración.

Una de las características que definen a la raza humana es su adaptabilidad. El desarrollo del individuo es el resultado de un proceso biológico ligado a factores hereditarios de la especie y de los propios progenitores. Pero esta evolución no es en absoluto ajena a la acción de diversos factores ambientales. La alimentación de la madre durante el embarazo, la nutrición que el niño recibe en los años más decisivos para su crecimiento, la actividad que desarrolla, los estímulos que le motivan, los niveles socioeconómicos de la familia, que determinan estos y otros factores directa e indirectamente, imponen una interacción del organismo con los elementos del entorno.

Gessell ha descrito así las diferencias individuales que se producen a consecuencia de estos procesos:

“...no existen dos niños que se desarrolle de la misma forma. Cada niño posee un ritmo y un estado de crecimiento que resultan tan característicos de su individualidad como los rasgos de su rostro”.

PLANTEAMIENTO DEL PROGRAMA.

En el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central y los organismos jóvenes dedican una gran cantidad de tiempo a esta actividad. Frecuentemente se ha definido el juego como una actividad que tiene el fin en si misma, oponiéndola así a otras actividades que tienen un objetivo exterior, como conseguir algo, resolver un problema.

El niño que juega avanza hacia nuevos estadios de dominio. Podríamos decir que el juego en los niños es la forma infantil de la habilidad humana para manejar la experiencia al crear situaciones modelos, y para dominar la realidad por el experimento y la planificación. El juego para el niño es tan vital como la alimentación y el sueño.

El juego ejerce una función primordial en los desarrollos físicos, intelectual y emocional del niño. En el juego tiene la posibilidad de comprender mejor y sentir con más profundidad los fenómenos del mundo que lo rodea. El juego tiene el papel formador de su personalidad, siendo todo equivalente al trabajo en el hombre.

La imitación constituye la más importante vía de aprendizaje de cosas nuevas y el juego, la más importante forma de consolidación de lo aprendido por medio de la repetición.

Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo, ya que los adultos, en nuestro deseo de “educar” muchas veces reprimimos los juegos infantiles por considerarlos molestos o por flojera de acompañar a los niños en este proceso importante para su desarrollo; preferimos ofrecerles otros medios que son mucho más cómodos, como la televisión para tenerlos toda la clase sentados, juguetes que los mantengan “tranquilos”, y tratamos de evitar los juegos ruidosos o con mucho movimiento.

Por el contrario, las experiencias están basadas en los juegos, de los cuales se desprende un aprendizaje significativo ya que el niño aprende mediante la experiencia; pero, el juego no puede sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo debe estar informado y ser prudente.

Los juegos sensoriomotrices ejercen y desarrollan una función en proceso de maduración, como las actividades de balanceo cuya finalidad es el placer de funcionamiento en sí mismo, el de equilibrio o de ritmo que

están en estrecha relación con el desarrollo de la capacidad y con la toma de conciencia del cuerpo y del esquema corporal, a la cual contribuyen a la práctica lúdica que requieren un desplazamiento con los ojos cerrados, los tanteos o interpretaciones por el tacto.

Por ello pretendemos conocer ¿cuál es el papel fundamental del profesor en el proceso de aprendizaje de los niños en el nivel preescolar? o ¿cómo se puede llegar a fomentar las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo y la motricidad en los niños de edad preescolar?

JUSTIFICACION DEL ESTUDIO.

Para el educador, el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el nivel de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego en el niño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. Así convencido de que el juego es una necesidad vital para el niño, el maestro empezará a dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo en su pedagogía.

En un primer tiempo, el educador utilizará pues, medios discretos que favorezcan el juego sin controlarlo, limitándose a un estímulo al que los niños se notará más sensibles en la medida en que éstos percibirán que el adulto está verdaderamente contento de ver jugar a los niños sin querer mezclarse en sus juegos.

El papel del pedagogo será muchas veces determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se esforzará en promover mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos distintos. Ayudará así a construir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural. El educador debe facilitar la entrada del juego en la clase, cuidando de que se respeten las condiciones ecológicas, el equilibrio y la salud del cuerpo.

La utilización pedagógica del juego no se debe imponer, solo encaminar a los alumnos y orientarlos a la actividad lúdica sin presiones.

El educador debe fomentar por medio pedagógico como premios, felicitaciones, etc. la comunicación dentro del aula escolar en los juegos que se practiquen.

Al jugar, el niño debe experimentar toda clase de juegos en donde utilice todo su cuerpo para ejecutar su motricidad fina y gruesa, además de que dichos juegos deben estar encaminados a cubrir un objeto de aprendizaje establecido como prudente y lógico para niños de edades entre cuatro y cinco años.

Al utilizar las técnicas adecuadas para el desarrollo lúdico se fomenta que los niños se esfuercen por alcanzar el potencial más alto de que son capaces en esta época de su vida.

OBJETIVOS.

OBJETIVOS GENERALES.

Analizar la importancia que tiene en el niño de segundo grado de preescolar para la adquisición de aprendizaje significativo, así como para desarrollar su motricidad.

OBJETIVOS PARTICULARES.

- 1.- Conocer la importancia del juego en el nivel de educación preescolar.
- 2.- Identificar la asociación que tiene el juego con el aprendizaje significativo.
- 3.- Identificar la asociación que tiene el juego con el desarrollo de la motricidad en el niño.
- 4.- Reconocer en el juego a un poderoso recurso didáctico para lograr el aprendizaje.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Orientar a los alumnos hacia el aprendizaje con el fin de que se desarrollen de manera integral y armónica, que estimulen su deseo y curiosidad innata por aprender. Es desarrollar su capacidad creativa para que el aprendizaje asimilar por él mismo lo aprendido y hacerlo propio. Para que los aprendizajes lleguen a ser significativos, deben estar vinculados a la vida y que sean aplicables a la vida cotidiana.

PREGUNTAS DE INVESTIGACION.

1.- ¿Qué tipo de juegos son los más adecuados para que el niño obtenga un aprendizaje significativo?

2.- ¿Realmente mediante el juego puede el niño lograr el desarrollo motor de que es capaz a esta edad?

3.- ¿En qué forma se puede llegar a ligar el aprendizaje significativo con el juego?

4.- A esta edad ¿es realmente el juego el mejor recurso didáctico con el que se cuenta para desarrollar el aprendizaje significativo y la psicomotricidad en el niño?

CAPITULO 1.

“El Niño en la Escuela”.

El periodo de la primera niñez está próximo a su fin a los 5 años. El niño de 5 años puede no estar listo para los aspectos técnicos o abstractos de la lectura, la escritura y las cuentas, hasta dentro de unos dos años más. Pero de todos modos, ya no se cuelga a las faldas de la madre. Puede soportar y aun disfrutar el alejamiento de su hogar exigido por el jardín de infantes. Es más reservado e independiente, sumergido todavía profundamente en exploraciones elementales del mundo físico y social. Posee una comprensión más aguda del mundo de su propia identidad.

1,1 Cómo ve el niño la escuela.

Por lo general el trabajo escolar se identifica con un trabajo pesado, laborioso, indeseable. Cuando preguntamos a escolares para que sirve la escuela y por que tienen que ir a ella, nos contestan que sirve para aprender y que hay que ir para hacerse una persona de provecho. Si les preguntamos si se pueden aprender cosas fuera de la escuela nos contestan que no o que muy poco, que lo fundamental se aprende en la escuela. No consideran aprender la inmensa cantidad de conocimientos esenciales que se adquieren fuera de la escuela, conocimientos prácticos que son los que nos permiten

sobrevivir, cómo cruzar la calle, saltar una zanja o freír un huevo. Todo eso no se considera aprendizaje porque no se adquiere de una manera penosa, trabajosa, tediosa que es lo que caracteriza en realidad la actividad escolar para los que la realizan.

Por esto, la escuela está separada de la vida y el niño establece dos mundos: el de su vida y el de que se enseña en la escuela, sin que sea capaz ni sienta la capacidad de conectar unas cosas con las otras. Los conocimientos que adquiere cotidianamente apenas le sirven en la escuela, no está acostumbrado a utilizarlos; mientras que lo que aprende en la escuela tampoco lo utiliza en su vida cotidiana porque su ámbito queda restringido los libros, las clases y los exámenes. Así se ven que chicos que llevan varios años estudiando los números y operaciones aritméticas no los usan en situaciones muy simples, de la vida cotidiana y que otros muchos conocimientos más complejos aprendidos en edades posteriores tampoco se utilizan para resolver problemas prácticos, problemas concretos.

La escuela tiene la función de hacer individuos sumisos, y esto lo realiza transmitiendo el saber como algo importante, ajeno y separado de la realidad cotidiana, como se aprenden los libros sagrados, es decir, de memoria y recitándolos. Es sorprendente ver hasta que puntos se parece el aprendizaje del Corán, los Vedas o el Catecismo con el que se realiza en la escuela de las matemáticas, la gramática o incluso de la historia.

1.2 Por qué es necesaria la escuela.

Frente a las posiciones que sostiene que la escuela debe desaparecer, vamos a defender que la escuela hoy por hoy cumple una función importante, y que resulta necesaria en tanto que no se produzcan cambios muy profundos en nuestra sociedad, cambios casi inimaginables hoy. Sin embargo, defendemos igualmente que la escuela tiene que cambiar, a su vez, de forma radical. (Delval, Juan, 1999).

La necesidad de la escuela deriva de su complejidad tanto del orden social como del propio saber. En las sociedades primitivas, los conocimientos son comunes a todos los miembros de la sociedad y no hay especialización. Pero apenas la sociedad empieza a hacerse más compleja los saberes que necesitan los individuos empiezan a diferenciarse, y son necesarias instituciones en las que es saber se transmite. Pero, aparte de esto, hoy resultaría indispensable, con la organización social existente, que la escuela dejara de existir y los niños aprendieran en las casas, en la calle o las fábricas. Es necesaria la existencia de unas instituciones encaminadas a la transmisión del conocimiento en las que existan individuos especializados en esa transmisión, como son los maestros.

Es posible, sin embargo, aproximar más las escuelas a la vida real y no mantenerlas como algo completamente aislado. La aproximación de la escuela al trabajo y a las tareas de producción parece algo indispensable y que tendrá que desarrollarse en el futuro.

1.3 La función socializadora de la escuela

La escuela tiene un importante papel en la socialización de los niños. Dentro de nuestras sociedades la primera función socializadora la realiza la familia pero por las exigencias de la producción, por el hecho de que la mayor parte de los adultos de la familia trabajan fuera de casa, los niños empiezan a ir cada vez más pronto a instituciones en la que permanecen buena parte del día. Adquieren conocimientos y se localizan. Esa socialización se produce en contacto con los propios compañeros, y cada vez se atribuye más importancia al papel de los compañeros en el desarrollo del niño, y con los adultos, principalmente los maestros.

En las instituciones escolares (guarderías, centros preescolares o escuelas infantiles, escuelas de educación básica, etc.) se le enseñan al niño explícitamente una serie de conocimientos y prácticas o hábitos sociales.

Pero además de eso aprende otras muchas cosas por la propia permanencia dentro de la institución y por el contacto con los adultos y con

sus compañeros. Esas cosas que se enseñan en forma implícita son tan importantes como las que se tratan de transmitir en forma explícita. El modo como el niño se relaciona con los adultos, sus posibilidades de tomar iniciativas o simplemente de ejecutar consignas el trabajar en grupos o aislado, el recibir los conocimientos construidos por el profesor o tener que construirlos él mismo, la posibilidad de realizar juegos dentro del aula, únicamente fuera de ella, o verse reprimido en el juego en todos los casos, en estar regido en el aula por normas explícitas o implícitas, el que estas normas hayan sido elaboradas por los adultos o con participación de los propios niños, el que la escuela sea mixta o sólo de niños o de niñas, las diferencias de trato, de vestido o de comportamiento que se establecen entre los niños y niñas, estos factores van a influir sobre la conducta futura del niño o las niñas, estos factores van a influir sobre la conducta futura del niño cuando sea un adulto. Es a través de todas esas prácticas como el niño se convierte en un adulto dentro de la sociedad en que vive. Desde este punto de vista el papel del maestro, como modelo del niño, tiene una indudable importancia junto con el papel de los padres dentro de la casa. Los maestros hacen mucho más que enseñar al niño una serie de cosas en el terreno intelectual o social ya que su propia conducta y la forma en que están organizadas las actividades en la escuela están influyendo y determinando la conducta del niño.

1.4 Los objetivos de la escuela.

Es conveniente que los objetivos de la escuela aparezca en forma explícita porque de esa manera podemos saber mejor como se realizan, y como se tratan de alcanzar, que cuando esos objetivos no están claros, pues en ese caso podemos estar haciendo cosas que no deseamos. En otras palabras, es mucho más difícil controlar cuál es el papel que la escuela está desempeñando en la formación de los individuos, cuando los objetivos que le atribuimos no son explícitos. Podríamos formular entonces como objetivos más generales de la educación escolar los siguientes:

1.- La educación debe apoyarse y contribuir en el desarrollo psicológico y social de los alumnos. Debe impulsarse en ese desarrollo psicológico que le permite formar nuevos conocimientos y relacionarse con los demás. Debe contribuir tanto al desarrollo de su inteligencia, es decir, a su capacidad para resolver problemas nuevos, como a su madurez social que le permite relacionarse más plenamente con los demás.

2.- Debe permitirle entender, explicar racionalmente y actuar sobre los fenómenos naturales y sociales. Para esto debe desarrollar una actitud científica ante los problemas y debe conocer los rudimentos de las ciencias

naturales y sociales, la historia del hombre y las formas de actuar sobre la realidad por medio de la tecnología.

3.- Debe aprender a expresarse y comunicarse con sentido con los demás, transmitiendo y recibiendo información, y ser capaz de expresarse no sólo de forma intelectual sino también emotiva, por ejemplo por medio de la literatura y el arte.

4 - En última instancia, y esto resume los puntos anteriores, debe contribuir a convertir al escolar en un individuo autónomo, crítico y capaz de relacionarse positivamente con los demás, cooperando con ellos.

Para conseguir estos objetivos la escuela tiene que hacer que converjan los intereses del niño y los intereses de la sociedad y tiene que fomentar su desarrollo intelectual y su capacidad de iniciativa. (Delval, Juan, 1991)

Esa escuela para la autonomía y la cooperación tiene que estar completamente moldeada en torno al niño. Y esto en dos sentidos, por un lado siendo sensible a su desarrollo y por otro organizando las actividades de acuerdo con cómo se produce éste.

En la actualidad la escuela también influye sobre el desarrollo infantil, esto es inevitable, pero lo hace de una manera implícita y en muchos casos

esa influencia puede ser negativa, por ejemplo, cuando se plantean actividades inadecuadas para la edad de los niños, actividades que retrasan su desarrollo. El desarrollo hay que entenderlo naturalmente en todos sus aspectos que están fuertemente conectados, físico, psicológico y social.

La escuela organizada en torno al desarrollo del niño debe ser además una escuela organizada en torno al conocimiento científico, porque esta forma de conocimiento influye decisivamente sobre la sociedad sobre la manera de entender el mundo, e incluso sobre el desarrollo psicológico, pues en nuestras sociedades la última etapa del desarrollo intelectual está profundamente conectada con el pensamiento hipotético-deductivo característico de la ciencia.

1.5 El papel de los conocimientos.

Se supone que el individuo, al término de la escolaridad, tiene que tener una serie de conocimientos que la sociedad le exige. Pero resulta difícil seleccionar cuáles son esos conocimientos y no se puede pretender que los niños aprendan todo. En la actualidad hay una tendencia a ir aumentando más y más los contenidos de los programas escolares y esto no tiene el efecto de que los niños aprendan más, sino a veces al contrario, porque lo que aprende no depende de la cantidad que pretendamos enseñar sino de cómo lo hagamos.

Se sostiene que los conocimientos concretos sobre todo durante la enseñanza básica, tiene un papel secundario y que son intercambiables unos por otros. Las razones para sustentar esta opinión son de dos tipos. En primer lugar, no hay que olvidarse de que vivimos en una sociedad en rápido cambio en la que los conocimientos concretos que un individuo adquiere pueden quedar atrasados en poco tiempo. Por ello una escuela en la que el trabajo esté centrado sobre todo en el aprendizaje de cuestiones concretas no puede servir para preparar individuos que vivirán como adultos en el mundo dentro de quince o veinte años. Si por el contrario contribuimos a su desarrollo intelectual eso les preparará para entender situaciones nuevas, y para adquirir nuevos conocimientos porque precisamente la inteligencia es la capacidad de adaptación a situaciones nuevas.

La segunda razón es que durante la etapa de la enseñanza básica los individuos no han completado su desarrollo y esa es la tarea primordial que tienen que realizar. Además como acabamos de decir, esa tarea les ayudará luego a formar sus conocimientos concretos. Pero para seguir aclarando este punto tenemos que referirnos a los conceptos de aprendizaje y desarrollo. (Delval, Juan 1991).

1.6 Aprendizaje y desarrollo.

Se suele entender por aprendizaje un cambio en la disposición o en la conducta de un organismo, relativamente permanente y que no se debe a un proceso de simple desarrollo. Los cambios en la conducta que se producen en periodos limitados de tiempo y en aspectos determinados son los que suelen considerarse como aprendizaje.

Hay otros cambios de mayor duración, que se producen a lo largo de periodos de tiempo más extensos y que afectan a más aspectos de la conducta a los que suelen denominar desarrollo. Muchos consideran el desarrollo como un proceso más espontáneo que hace intervenir a todo el organismo. Por el contrario el aprendizaje es el producto de una situación determinada y que tiene un aspecto mucho más limitado.

Las relaciones entre el aprendizaje y el desarrollo se conciben de distinta manera según la posición psicológica en la que nos situemos. Para los conductistas el desarrollo es el producto de los efectos acumulativos del aprendizaje. Los distintos aprendizajes que va realizando el niño a lo largo de su vida van dando lugar a cambios más generales que serían los que consideramos desarrollo.

Por el contrario, para otros autores como Piaget, el desarrollo explica el aprendizaje de tal manera que éste sólo es posible gracias al proceso de desarrollo en su conjunto del cual no constituye más que un elemento, pero un elemento que sólo es concebible dentro del proceso total. Así, por ejemplo, le podemos enseñar a un niño que Madrid es la capital de España y podrá repetirlo desde los 6 años de edad o incluso antes, pero a esa edad es muy probable que no entienda el significado de esa oración, pues no sepa lo que es ser una capital, ni tampoco lo que es España o incluso lo que es Madrid.

Comprender ese enunciado requiere comprender aspectos de la lógica de clases y los problemas de la inclusión de unas clases en otras así como la posesión de algunos conceptos complejos como el de "país." (Piaget, 1984)

El desarrollo es, pues, un proceso general, producto de la interrelación de diversos factores, uno de los cuales es la influencia del ambiente. La formación de nuevas respuestas, el cambio de conductas hay que verlo como un aspecto que depende de ese proceso general y que está subordinado a él. Sólo cuando existen las estructuras necesarias es posible el aprendizaje de una nueva respuesta y la formación de éste no es más que

el aspecto visible, la punta de iceberg del proceso subyacente que es el proceso de desarrollo.

A lo largo de sus primeros años y hasta llegar a la adolescencia, el niño va construyendo sus estructuras intelectuales y una representación del mundo intelectual. Eso constituye un proceso muy organizado en el que el sujeto tiene un papel esencialmente activo y dentro de él el aprendizaje de cada noción concreta supone la existencia de estructuras intelectuales que lo hagan posible.

Los conceptos del aprendizaje de que hablamos tienen un punto en común y es que conciben el aprendizaje como algo que se realiza siempre de una forma semejante. Por ello no se establece diferencias entre como aprenden los adultos y como aprenden los niños o incluso entre los hombres y los animales. Para los psicólogos conductistas los principios del aprendizaje valen para todos los niveles, pues los individuos siempre tienden a repetir aquellas conductas que logran su objetivo y a eliminar las que no lo logran. La conducta depende entonces de las condiciones exteriores.

Por ellos ambas posiciones dejan de lado un aspecto importante del problema que nos ocupa y es que los niños aprenden de forma distinta que los adultos. Para explicar la diferencia entre niños y adultos hay que recurrir a variaciones que no son únicamente cuantitativas sino también cualitativas. Los conductistas sostendrían que el niño se comporta de manera diferente

que le adulto porque tiene menos conocimientos, porque ha formado menos conductas, sin que le interese, en cambio, la diferente manera de abordar los problemas que tienen unos y otros

1.7 El niño y su inteligencia.

La nutrición, el ambiente, la satisfacción de las necesidades básicas físicas y psicológicas, y el caudal genético son elementos de suma importancia en el desarrollo de la inteligencia del niño, así como la estimulación que le permita ejercitar sus sentidos y agudizar su percepción

Desde el nacimiento, el infante trae consigo un potencial intelectual que irá desarrollando a lo largo de sus primeros años y que le permitirá realizar juicios apropiados, aprovecharse de su experiencia, afrontar nuevos problemas, situaciones y experiencias, de tal manera que obtenga un aprendizaje significativo

En las primeras etapas de la vida, las emociones predominan sobre la intelectualidad y la voluntad. La inteligencia en el niño pequeño es rudimentaria y su principal objetivo es permitir la adaptación y la lucha por la supervivencia. Sin embargo, esa inteligencia rudimentaria es el instrumento más importante para el niño, ya que es el que le permitirá la adaptación a su ambiente.

El ambiente juega un papel de suma importancia en el desarrollo intelectual del niño, ya que éste necesita de estímulos a su alcance para desarrollar su percepción, por medio de la cual adquirirá el conocimiento real de las cosas, estimula su curiosidad y le abre nuevos campos de percepción y desarrollo. El niño debe ser estimulado por los educadores y no reprimido o inhibido como, generalmente, sucede cuando el pequeño desea incursionar el mundo, ver, probar y analizar todo lo que está a su alcance.

La imaginación es un elemento positivo e importante en el desarrollo intelectual del niño, ya que le ofrece un aprendizaje que le ayuda a adaptarse a las cosas y situaciones. El niño atribuye con facilidad vida y conciencia a las cosas que le rodean. Los juguetes, los objetos familiares pueden cobrar vida y se convierten en aquello que el niño desea que sean; es un estado de ilusión en el que los cuentos de hadas y leyendas se convierten en realidades para el pequeño. Mediante la imaginación el niño desarrolla su creatividad y puede vivir situaciones imaginarias que le sirven como práctica para adaptarse y manejar la vida real. (González Garza, S/F).

En muchas personas existe el temor de que estimular la imaginación del niño es impedirle que entre en contacto con la realidad que le rodea o dejarlo en un mundo de fantasía. Sin embargo, el desarrollo natural del niño lo lleva a no engañarse con su imaginación y a diferenciar lo real de lo irreal.

Sus juegos de ficción, en los cuales un palo de escoba puede ser caballo, un sillón volteado una nave espacial y una cajita de cerillos puede ser un estupendo cochecito, no significa que el niño esté fuera de la realidad, sino que por medio de su imaginación puede vivir experiencias reales. Para el niño el juego es un medio muy importante de aprendizaje y desarrollo.

A medida que el niño crece, la presión de lo real aumenta y en ese contacto con ella la imaginación disminuye poco a poco. Sin embargo, es importante promover la imaginación en el niño por medio del juego, de material que implique creación, de juguetes llamados educativos, de ejercicios y experiencias de aprendizaje. Desgraciadamente, por lo general, la educación que imparte está encaminada a reprimir la imaginación, a no permitir que el niño piense, reflexione, fantasee. Al niño se le dan las cosas hechas y “digeridas”, se le ofrece juguetes mecánicos ante los cuales lo único que hace es apretar un botón y mirar al juguete actuar. Como consecuencia de lo anterior, el niño no ejercita su imaginación y se convierte en un ser pasivo, no creativo y sin estimulación para actuar.

En la educación del niño debe excluirse, desde luego, todos aquellos elementos que, por medio de su imaginación, los sobreexciten, lo pongan en situaciones amenazantes o lo atemoricen, como relatos, experiencias o cuentos que falseen la realidad. Hay que proporcionar al niño el alimento

adecuado para su imaginación aquel que le permita ejercitarse y desarrollarse normalmente.

En los primeros años de experiencia escolar, el niño desarrolla la memoria y el pensamiento lógico; alimenta todos sus procesos mentales mediante experiencias cognoscitivas, y obtiene por medio de los seres humanos que le rodean elementos de socialización, desarrollo de habilidades y destreza, y conocimiento personal. Estos años permiten el desarrollo de lenguaje oral y corporal, y fortalecen la voluntad de niño. (González Garza, S/F).

Proporciona al niño un ambiente cálido, de adaptación y sin presiones o tensiones, *facilita el desarrollo de su inteligencia, asimismo, ofrecerle distintos medios para su desarrollo, que eviten la rutina y el cansancio o aburrimiento, promoverán en él la atención, la concentración, la imaginación, la creatividad, la voluntad, la memoria, el pensamiento lógico, la adaptación y la capacidad de satisfacer positivamente sus necesidades humanas.*

1.8 El niño y el juego.

El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver

sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir y por ser.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos, al jugar el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperatura, experimente el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sinfín de habilidades y destrezas; asimismo, puede interpretar y manejar situaciones nuevas que le permitan una adaptación más fácil a la realidad. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende las costumbres sociales y sexuales que su ambiente acepta. Mediante el juego el niño en su fantasía llega a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a grandes peligros y sale triunfante; en una palabra, ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que él necesita para enfrentarse a su ambiente. Asimismo, cuando el niño juega al doctor, este papel es un medio con el cual satisface su seguridad de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede representar para él. (González Garza, S/F).

Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo.

Las experiencias de aprendizaje están basadas en juegos, de los cuales se desprende un aprendizaje significativo ya que el niño aprende mediante la experiencia

1.9 El niño y la escuela.

Durante varios años se ha sostenido que la escuela debe ser una extensión del hogar del niño. Sin embargo, la escuela se ha dedicado básicamente al desarrollo intelectual y de la socialización del niño, sin darle mucha importancia al desarrollo integral que incluye los aspectos físicos, intelectuales, emocionales y afectivos del alumno.

Para que la escuela sea realmente una extensión del hogar debe ser el invernadero que promueva el crecimiento integral del niño ofreciendo el calor, la humedad, la tierra y el ambiente que favorezca este desarrollo.

La educación escolarizada ha tendido a formar seres pasivos, conformistas, sin inquietudes personales, ya que sus sistemas están dirigidos a ejercer control, reprimir y dar a los alumnos todos los conceptos prácticamente digeridos sin permitirles investigar, crear, pensar. Durante los últimos años, nuevos sistemas educativos han revolucionado la educación, al considerar que las funciones de éstas son facilitar el desarrollo del

potencial innato, dar importancia a la propia experiencia en el aprendizaje y permite al alumno ser participante activo en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo.

Este nuevo sistema educativo, centrado en la persona, en sus intereses, motivaciones y necesidades, forma personas activas, inquietas, responsables y creativas; seres capaces de construir, de crear nuevas formas de relacionarse, de aprender, de adaptarse constructivamente a todos los cambios que el dinamismo personal y social nos presenta a cada momento. Cuando el ser humano se conforma y vive como autómeta, cuando no está abierto a la experiencia y al cambio, se produce el estancamiento de la cultura.

Para el niño en edad preescolar, la escuela puede ser el elemento que *influya positivamente en le desarrollo integral si encuentra en ésta los elementos que no sólo van a permitirle el desarrollo de todo su potencial, sino que van a ayudarlo a promoverlo.* Si el niño se siente parte de la institución, es consciente de todas las personas que colaboran para facilitar su desarrollo, tendrá un sentido de pertenencia que promueve la responsabilidad de ser parte de un grupo. El niño descubre que en el ambiente escolar él es una persona única, un individuo que se le respeta como tal, logra la seguridad personal y descubre su propia identidad. La identidad personal, la seguridad y la pertenencia a un grupo son

necesidades básicas que le ser humano busca satisfacer, ya que promueven el desarrollo integral, el aprendizaje significativo y el ejercicio de una libertad responsable. (González Garza, S/F).

Hemos destacado los aspectos más importantes de la función de la escuela en el desarrollo del niño, cómo ésta influye en su socialización y primeros desenvolvimientos con otros niños de su edad por vez primeros desenvolvimientos con otros niños de su edad por vez primera; en el siguiente capítulo analizaremos los momentos y situaciones favorables para que se dé el aprendizaje en los niños según sustentos teóricos de diversos especialistas en el ramo.

CAPITULO 2.

“Concepciones Diversas Sobre el Aprendizaje”

Gran número de teóricos han tratado de determinar qué elementos son los más adecuados para lograr en los niños un aprendizaje que sea significativo para ellos, es decir, que aporten cualidades que les permita retener los conocimientos por más tiempo y no únicamente, que sean pasajeros sin provecho.

Es por ello que, se ha descubierto que un aprendizaje basado en las experiencias y el interés de los alumnos él es el más adecuado para conservar dicho aprendizaje por largo tiempo, ya que se llega a dar una aplicabilidad a corto o mediano plazo y esto hace ver que tiene importancia y utilidad, no como algo que se va a almacenar en la memoria y quizá no se llegue a comprobar su efectividad.

2.1 Teoría de Piaget.

2.1.1 Suministros de medios concretos para el aprendizaje.

La obra de Piaget muestra por qué los objetivos concretos, los diagramas, los gráficos y otras ayudas visuales facilitan el aprendizaje. Indica además por qué el aprendizaje requiere más bien una respuesta activa que el simple mirar y escuchar pasivamente. Si lo que aprendemos es lo que hacemos, debemos practicar un poco, encarnarlo en nuestra conducta o por lo menos formularlo activamente en nuestras propias palabras para adquirirlo en forma de esquema afines. Si no limitamos a mirar y escuchar no conseguimos más que un aprendizaje "exclusivamente verbal".

Piaget sostiene que todo se aprende con mucha facilidad y por completo si sigue el orden en que el aprendizaje por descubrimiento ocurriría espontáneamente. Los esquemas sensoriomotores proceden a los cognoscitivos y la experiencia concreta antecede al análisis formal y a la abstracción. (Piaget, 1984).

2.1.2 Programas y métodos escolares.

Durante el periodo sensoriomotor y al inicio de la etapa preoperacional el niño aprende fundamentalmente por medio del juego y la exploración, de

modo que su aprendizaje se centra en el área de los esquemas sensoriomotores. La mejor manera de favorecer al máximo el desarrollo cognoscitivo en estos primeros años consiste en proporcionar un ambiente rico y estimulador que aliente el aprendizaje por exploración.

El niño aprende mucho sobre infinidad de cosas, especialmente sobre los objetos concretos que puede manipular y explorar sin ayuda.

Asimismo aprende palabra y memoriza fácilmente las cosas pero no entenderá su significado si el nivel conceptual no está a su alcance. (Piaget, 1984).

2.2 Enfoque psicogenético de la educación preescolar.

La elaboración de un programa para la educación preescolar implica un trabajo interdisciplinario que lleve al diseño de estrategias pedagógicas que, sin descuidar al educador, se centren en las acciones de los niños.

Es el niño quién construye su mundo a través de las acciones y reflexiones que realiza al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que realiza al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad. Nuestro papel es proporcionarle un

conjunto de oportunidades para que sea el niño quien se pregunte y busque respuestas acerca del acontecer del mundo que los rodea.

El enfoque psicogenético incorpora en su análisis no sólo factores externos al individuo y los efectos que en él produce, sino cuál es el proceso interno que se va operando, cómo se van construyendo el conocimiento y la inteligencia en la interacción del niño con su realidad. (Good, 1983).

2.3 Bases teóricas de la educación preescolar en México.

2.3.1 Método Decroly.

Según Decroly, la educación debe ser como la propia vida. La primera escuela de él tenía por nombre “una escuela para la vida y por la vida”. En ella el esquema biológico es predominante y lo social es una proyección de la necesidad vital. (Good, 1983).

El sistema concebido por Decroly era de principios más que de fórmulas rígidas; sus dos grandes principios metodológicos son: el programa de ideas asociadas y los centros de interés, esta metodología está basada en la actividad espontánea de los niños sugerida por la necesidad esenciales de su vida y recorre las tres fases del pensamiento: observación, asociación

y expresión. Con el método Decroly las educadoras trabajan por y para los niños.

2 3.2 Método de proyectos.

Se origina en el pensamiento de John Dewey con su filosofía experimental, para él la educación está al servicio de la vida y eleva el nivel vital.

Se basa en la experiencia del niño y en su necesidad de actividad y libertad. Dicha actividad está basada en la democracia social, por lo que la educación tiene un *carácter democrático social*. Por eso, los programas y métodos escolares deben ser abiertos, críticos y no dogmáticos.

Los proyectos se basan en bloques de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística, psicomotricidad, naturaleza, matemáticas y lenguaje, ya que los juegos enriquecen las actividades y tienen como misión estimular y desarrollar los aspectos intelectual, psicomotriz y afectivo del educando.

La conceptualización de estos autores no ha sido útil para entender las relaciones que se establecen entre el juego y aprendizaje, para que este

último sea significativo. De ellos se desprende la necesidad de que se vea al juego como una forma de aprendizaje en niveles preescolares con el fin de que el niño aprenda lo necesario de su nivel como sin darse cuenta, y así pueda ir despertando esa habilidad innata de aprender significativamente a lo largo de su vida posterior.

CAPITULO 3

“El Niño de 5 Años”.

Para comprender el desarrollo en el proceso de maduración en los niños, es necesario entender en qué periodo de crecimiento se encuentran y la influencia que reciben tanto del médico escolar como la familiar. Por ello en este capítulo, primeramente se enmarca un tanto a la familia y la relación que el niño lleva con ellos. A la vez es necesario conocer cómo la escuela y el aprendizaje inciden para que este sea más efectivo.

La etapa que transcurre entre los dos y los siete años se ha denominado periodo “preoperacional” porque le niño no es capaz de realizar “operaciones”.

Acaba de descubrir su modo concreto y éste contiene suficientes novedades y realidades por mérito propio. Se acentúa su tendencia a permanecer en la casa porque el hogar es una institución compleja que atrae y satisface su atención. No debemos sorprendernos si en el jardín de niños goza especialmente con la dramatización de situaciones domésticas. Debe tratar que el mundo familiar le resulte más familiar; el mundo familiar es todavía, para él, algo nuevo.

La autolimitación es casi tan fuerte como la autoafirmación. En consecuencia, el niño pide ayuda a los adultos cuando la necesita. Es mucho más deliberado que un niño de cuatro años. Piensa antes de hablar

El niño de cinco años es más pragmático que romántico. Construye sus definiciones en función del uso de las cosas definidas. Es muy inocente en el dominio de las relaciones causales y lógica.

Un perfil de conducta tiene a darnos una imagen compleja del niño como un todo. No podemos hacer justicia a su psicología a menos que pensemos en él como una unidad total, como un individuo. Si trataremos de dividirlo en partes, desvanece, deja de ser una persona.

Según la teoría piagetiana uno de los rasgos más característicos del desarrollo cognoscitivo es la formación de *invariantes*, es decir, de elementos que se conservan cuando se producen las transformaciones. (Piaget, 1984).

3.1 Las identidades.

Los niños adquieren en esta etapa la noción de que un objeto continúa siendo el mismo objeto a lo largo de diversas transformaciones. (Delval, 1991).

Este tipo de conservación puede denominarse identidad y establece que los objetos son considerados como manteniendo su propio carácter a lo largo de transformaciones aunque se modifiquen otros aspectos. Esto constituye una adquisición muy importante pues podríamos imaginar lo que sería un mundo en el cual no hubieran invariantes, un mundo en que las cosas se modificaran y se convirtieran en otras cosas distintas cada vez que se produce un cambio en algún aspecto de ellas. Sería un mundo incomprensible en el que difícilmente podríamos manejarnos.

3.2 Las funciones.

Al mismo tiempo que se adquieren la noción de identidad de los objetos se adquiere también la de relación o dependencia funcional. Esto lo que supone es que el niño comprende que algunos acontecimientos van asociados con otros y una modificación en el primero produce una modificación en el segundo, es decir, que las modificaciones de uno son función de las modificaciones de otro. Estas relaciones funcionales sin embargo son de carácter cualitativo.

Todo esto pone de manifiesto claramente un desarrollo en la capacidad de organizar el mundo de acuerdo con unos principios, aunque

falte todavía mucho para que se pueda establecer relaciones funcionales e identidades de tipo numérico.

3.3 Características del pensamiento preoperatorio.

Se suele denominar al pensamiento preoperatorio también pensamiento "intuitivo" porque el niño afirma sin pruebas y no es capaz de dar demostraciones o justificaciones de sus creencias.

Se ha denominado también a esta etapa de pensamiento "prelógico" por falta de una lógica de clases y una lógica de relaciones que se constituirán en el periodo de las operaciones concretas.

El niño tiene dificultades para colocarse en la perspectiva de otro y toma todas las cosas desde su punto de vista. Esto es lo que se denomina egocentrismo y constituye una tendencia muy importante en el desarrollo del niño.

Podemos decir que para el niño preoperatorio la realidad es menor real que para el adulto. Lo real presenta un carácter difuso sin que excita una neta oposición con el juego, los deseos y la realidad sean tan nítidos como para los niños mayores.

El niño preoperatorio entiende bien las situaciones cuando éstas no presentan excesivas complejidades. Las limitaciones en el pensamiento del niño le permite sin embargo resolver muchos problemas y explicar muchas situaciones, pero no todas. Cuando se trata de movimientos o de transformaciones sólo las comprende en la medida en que no existan contradicciones, en que los datos de la percepción contribuya a la comprensión del problema. (Delval, 1991).

Aunque el niño es capaz de formar clases y categorías sin embargo, las relaciones entre éstas son todavía pobres y no es capaz de manejar una jerarquía de clases.

El niño no entiende los procesos en su conjunto sino que sólo toma de ellos elementos aislados, fragmentos que destacan especialmente sin que sea capaz de componer con todos los elementos una unidad.

Desde el punto de vista del razonamiento, Piaget señaló que a esta edad los niños no hacen ni un razonamiento inductivo ni un razonamiento deductivo sino lo que denominó "transducción" que es un paso de lo singular a lo singular sin generalización. (Piaget, 1984).

3.4 El aprendizaje por descubrimiento.

Algunos autores incluyen en el aprendizaje por descubrimientos lo que se llama el *aprendizaje inductivo* que consiste en que se presentan al alumno una serie de casos y éste tiene que llegar a la formación de una regla general de tal manera que los casos se seleccionan para facilitar el que se llegue a esa regla. Se habla también de *un aprendizaje con errores* es decir, de un aprendizaje en el que se permite al alumno que se equivoque y que cometa errores para que aprenda de ellos. (Delval, 1984)

Cuando hay un auténtico aprendizaje siempre hay un descubrimiento o una reconstrucción. El sujeto que aprende está descubriendo ese nuevo conocimiento aunque ya haya sido descubierto a lo largo de la historia.

Todo aprendizaje tiene un aspecto muy importante de descubrimiento. Tenemos que organizar el trabajo en el aula de tal manera que el sujeto explore, que sea activo para que de esa manera pueda formar sus propios conocimientos que son únicos que le van a ser útiles. No podemos dejar al niño abandonado a sus propias fuerzas sino que le tenemos que colocar en una situación en la que pueda aprender.

3.5 Invención, descubrimiento y aprendizaje.

Se suele concebir la invención como una creación realizada libremente por el sujeto aunque a partir de elementos preexistentes. Por el contrario, los descubrimientos es el encuentro con algo que ya existe y así se habla del descubrimiento de la tierra, del fuego o del descubrimiento de la célula. Sin embargo, los límites entre ambas cosas son muy difíciles de precisar porque en ambos hay un elemento de actividad del sujeto. Para realizar una invención hay que llevar a cabo un trabajo creativo en el cual los elementos anteriores aparecen en una nueva síntesis.

El aprendizaje por su parte, se ha solido considerar como mucho menos creativo, mucho más pasivo, que el descubrimiento o la invención. El aprendizaje tiene que ser un descubrimiento en el cual el sujeto ha de participar activamente.

Este capítulo es de suma importancia para la realización de estas tesis, debido a que el periodo preoperacional es la etapa en la que se encuentran los niños de esta investigación, y se aporta una mejor comprensión de las situaciones en que llegan a obtener un aprendizaje significativo si se sabe como está organizada su mente a esta edad y lo que mejor se conveniente para lograr dicho aprendizaje.

CAPITULO 4

“La educación motriz y el desarrollo de la personalidad en el niño preescolar”.

Hacia los cinco años podemos detectar los rasgos distintivos de la personalidad infantil, que quedan definidos a partir de esta edad

Esta etapa será decisiva para la futura evolución de la personalidad, pues como dice Freud, los cinco primeros años tienen una importancia fundamental para el desarrollo afectivo posterior.

El hombre tiene una prolongada etapa de preparación para la vida a la que se conoce como infancia. A continuación hablaremos de los cambios corporales cognoscitivos, afectivos y sociales producidos durante estos años.

4.1 El desarrollo físico y motor.

Cuando hablamos de desarrollo nos referimos a un cambio más complejo de composición y aumento en la facilidad para realizar una función determinada; por ejemplo, el desarrollo neuromuscular, la adquisición de ciertas coordinaciones o destrezas.

En el niño que evoluciona normalmente, crecimiento y desarrollo marchan coordinados y forman un aspecto esencial de la personalidad.

Ambos factores nos permiten inferir las capacidades, la conducta y la personalidad del niño en etapas diferentes.

La estatura del niño en etapa preescolar proporciona información para predecir la estatura que tendrá en su vida adulta. Por lo general en este período los niños tienden a estabilizar el desarrollo de su estatura del crecimiento de la cabeza es lento, mediano el del tronco y rápido el de las extremidades inferiores. Los sistemas óseos y muscular se desarrolla paralelamente, a estos cambios de las proporciones del cuerpo, el proceso de osificación provoca que los cartílagos del sistema óseo se sustituyen por huesos. (Zapata, 1991).

En la segunda infancia la niñez, crecimiento el relativamente lento pero continuo. Aumenta la coordinación funcional al desarrollarse las habilidades y los procesos intelectuales. Las características del crecimiento y el desarrollo no pueden ubicarse dentro de un rango único y uniforme para todos los niños; hay grandes diferencias entre los sexos y dentro de un mismo sexo, pues cada niño cumple con su propio modelo de maduración y desarrollo.

La doctora Hilda Knobloch plantea cinco formas para el análisis de la conducta infantil; motricidad gruesa, motricidad fina, conducta personal y social, lenguaje y conducta adaptativa, las bases del análisis propuesto por Knobloch parten de la escala de desarrollo de Gesell. (Gesell, 1980).

La motricidad gruesa incluye el control de la cabeza, tronco y extremidades, y la fina se refiere a la consecución del control de los movimientos delicado de los dedos. El comportamiento del lenguaje comprende la producción de sonidos, palabras aisladas combinadas, expresiones faciales y gestos, y comprensión de la comunicación. El comportamiento personal y social depende en gran parte de la cultura y del ambiente; es expresión también de la madurez neuromotriz.

La conducta adaptativa incluye la manipulación y exploración de objetos, el uso de la capacidad motriz para resolver situaciones prácticas y la solución a problemas nuevos a partir de la experiencia anterior.

El desarrollo psicomotor resulta de especial importancia porque la progresiva maduración de la neuromusculatura del niño de edad preescolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular. (Zapata, 1991).

El rendimiento motor varía con la motivación, la emoción y los apoyos físicos que le niño tenga en la casa y en la escuela; el movimiento provoca en le niño satisfacción natural, y genera un desarrollo básico para conseguir satisfacción y seguridad emocional.

La educación del movimiento procura la mejor utilización de las capacidades psíquicas del año, es decir, permite la interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas. Como Piaget investigó, el dinamismo motor y los correctos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil. (Piaget, 1984).

4.2 Psicomotricidad.

Por medio de la actividad motriz, el hombre puede actuar en su medio para modificarlo y modificarse; el movimiento adapta a los seres humanos a la realidad. Todo tipo de movimientos es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo, y el mantenimiento del equilibrio. El movimiento siempre resulta de la coordinación del esquema corporal en relación con el espacio y el tiempo.

4.2.1 La percepción sensoriomotriz.

El cerebro es el órgano de adaptación al medio ambiente; se organiza por medio de la actividad nerviosa inferior, y durante la acción de los analizadores sensoriales y los efectos motrices. Por medio del sistema nervioso, la corteza cerebral recibe simultáneamente un número inmenso de mensajes procedentes de las terminaciones nerviosas periféricas, gracias a los órganos de los sentidos, que captan los estímulos de la realidad exterior, por medio de este sistema, los seres humanos pueden distinguir los objetos y responder a su presencia con respuestas motrices o con otro tipo de conducta.

4.2.2 El esquema corporal.

Paul Schilder define el esquema corporal como "la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo". Esta representación se constituye como base en múltiples sensoriales, que se integran dinámicamente en una totalidad del propio cuerpo. Esta totalidad, o estructuración de acuerdo con los movimientos corporales se modifica constantemente y, por lo tanto, dicha imagen está en permanente integración y desintegración. Gracias a ello podemos tener conciencia del espacio del yo y del espacio objetivo externo, el espacio del cuerpo y el espacio exterior al mismo.

El fenómeno de la superficie corporal es esencial para reconocer el ámbito de yo y del no-yo, y el sentimiento del yo que se apoya en el esquema corporal es lo que permite al individuo distinguirse del medio como singularidad. El movimiento se convierte en un gran factor unificador entre las distintas partes del cuerpo, por eso no conocemos nuestro cuerpo a menos que nos movamos. La percepción y el movimiento son síntesis de una unidad indivisible que es la conducta del niño.

4.2.3 Lateralidad.

En los niños pequeños no existe una dominación lateral cerebral y, a medida que se desarrolla la maduración cerebral, se produce un proceso de estructuración de la literalidad corporal y un acelerado progreso de la habilidad motrices. Producto del desarrollo sensomotor y de diferentes factores, se presentan la predominancia de un lado del cuerpo, en especial con respecto a las manos, a los pies y a los ojos. Esta predominancia motriz relacionada con las partes del cuerpo resulta fundamental para la orientación espacial, las acciones de la vida diaria y, posteriormente, las escrituras.

4.2.4 La noción de espacio y tiempo.

Para poder percibir la realidad exterior, los seres humanos necesitan captarla espacialmente, y adoptar como punto de referencia su propio cuerpo.

La concepción de espacio pasa por varias etapas, debido a que tanto la noción de espacio como la de tiempo no son independientes de la experiencia, sino que se conforman evolutivamente en los sujetos. (Zapata, 1991).

El desarrollo de la inteligencia sensomotriz de los primeros años de vida constituye el inicio de la formación del conocimiento. La coordinación de los movimientos del cuerpo, los objetos y entre los objetos permite captar el espacio sensomotor, sobre el que posteriormente se apoyarán las representaciones espaciales concretas y, posteriormente, las operaciones geométricas del pensamiento.

De la misma forma que la adquisición de la noción de espacio va a suceder con el tiempo, gracias al movimiento, el niño desarrolla la estructuración temporal, que consisten en duración, orden y sucesión.

La correcta adaptación de los sujetos al medio ambiente es condicionada por la adquisición de las nociones de espacio y tiempo, por

cuanto le permite moverse, orientarse en el espacio y dar secuencia a los movimientos, al localizar las partes de su propio cuerpo y de las otras personas.

4.2.5 El equilibrio

La posibilidad de comunicación y de interacción social se debe a los movimientos y la actitud del cuerpo, elementos ambos ligados al equilibrio corporal. La motricidad es la resultante de dos funciones del músculo, la función clónica y la función tónica; la psicomotricidad permite la adaptación del hombre a su medio. (Zapata, 1991).

El desarrollo psicomotor es un proceso que depende de múltiples factores y se vincula estrechamente con el desarrollo afectivo, psicosocial y cognoscitivo. Los problemas motrices, en especial los de equilibrio corporal, conforman problemas particulares de actitud y comportamiento. El diálogo tónico y el esquema corporal determinan el equilibrio del sujeto, tanto el dinámico como el estático. El equilibrio es básico para todo tipo de tareas y para la adaptación social.

4.3 Los juegos infantiles.

El juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización, regulador y compensador de la afectividad, y efectivo colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento; es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Para Piaget, en la actividad lúdica se perciben tres etapas, las cuales se corresponden directamente con las de inteligencia y las de afectividad.

La primera etapa corresponde al juego-ejercicio. El niño juega con sus brazos, manos, pies, boca y, posteriormente, con todo el cuerpo. Por medio de estos juegos funcionales, el niño se conoce y experimenta con el mundo externo. Esta actividad resulta de mucha importancia en el bebé y decrece paulatinamente hasta los cinco años de edad.

La segunda etapa consiste en el juego simbólico: aproximadamente a partir de los dos años el niño descubre los juegos imitativos, mágicos y simbólicos, los cuales desempeñan un rol fundamental hasta los cinco años. Finalmente, por medio de éstos, realiza sucesivas identificaciones con el

mundo externo, y estructura un núcleo de identidades que apoya su propia identidad.

En la etapa maternal y preescolar, el niño interpreta e intercambia los roles adultos, de formar real o imaginaria, adquiere los elementos básicos de complementariedad de los roles sociales y de la relación interpersonal.

A través de las distintas actividades psicomotrices podemos apoyar y favorecer el proceso de socialización, y generar en el grupo de niños la solidaridad y la integración. (Piaget, 1984).

4.4 Desempeño físico o destrezas.

La destreza o desempeños físicos son ejercicios gimnásticos totales para dominar el cuerpo en el espacio, y coordinar una cierta complejidad, que puede dosificarse hasta llegar a coordinaciones complejas y de difícil ejecución; estas destrezas parten de cuatro núcleos de movimientos básicos: rolar y rodar; apoyos ; saltos; balanceos.

Los niños poseen una gran elasticidad para resolver problemas de movimiento, y les agrada superarse y tratar de realizar destrezas cada vez más complejas y variadas. Son muchas las posibilidades de experimentación y creación motriz que esta actividad ofrece para el niño y para la educadora.

Aquí resulta fundamenta el papel que desempeñan los aparatos gimnásticos con que cuenta la escuela, si bien con elementos sencillos y no muy caros se pueden tener un lugar de juegos que satisfaga los requerimientos mínimos.

Cada uno de los aspectos del desarrollo influye en los demás, y cada experiencia vivida condiciona total o parcialmente el desarrollo. Los distintos aspectos del desarrollo (biológico, intelectual, psicomotriz y emocional) se interrelacionan y, por lo tanto, se modifican mutuamente. Esto no quiere decir que sus desarrollos sean simultáneos, pues en realidad son desiguales y combinados.

El curso de la escuela preescolar debe impulsar el desarrollo de la personalidad infantil en su totalidad, proporcionando a los niños una gran variedad de experiencias que les permitan agudizar sus sentidos y las vivencias de su entorno. Los niños deben mover, tocar, escuchar, oler, experimentar, probar y descubrir cuanto existe en el mundo que les rodea, por lo que la escuela tiene que ofrecerles, como recursos para su aprendizaje, materiales, contenidos y posibilidades de descubrir y crear experiencias variadas. La psicomotricidad y el juego son las herramientas de las que el niño se vale para conocer el mundo, dominar sus impulsos sin perder iniciativa ni espontaneidad, y para desarrollar relaciones con los demás.

CAPITULO 5

“El niño y el juego”.

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia.

Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso de cuerpo, de la inteligencia y de la efectividad.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines o escuela de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos.

5.1 ¿Qué es el juego?

El niño que juega avanza hacia nuevos estadios de dominio. Se podría decir que el juego en los niños es la forma infantil de la habilidad humana para manejar la experiencia al crear situaciones modelos, y para dominar la realidad por el experimento y la planificación. El juego para el niño es tan vital como la alimentación y el sueño.

El juego ejerce una influencia primordial en los desarrollos físico, intelectual y emocional del niño. En el juego, el niño tiene la posibilidad de comprender mejor y sentir con más profundidad los fenómenos del medio que le rodea.

En el juego y por el juego, el niño expresa sus sentimientos. Manifiesta sus temores y deseos, o sea, proyecta su interioridad. Al mismo tiempo, por el juego se libera de sus tensiones, de sus cargas de agresividad, impulsividad, temores, descontentos, conflictos, frustraciones, anhelos, esperanzas y proyectos, es una representación simbólica que su poderosa imaginación coloca y vive en un mundo creado por esa misma imaginación, el de la fantasía. (Raabe, 1980).

Mediante el juego el niño se socializa, se torna capaz de convivir con el grupo humano, de ajustarse emocionalmente a otros individuos, de hallar un equilibrio entre sus necesidades y las necesidades ajena.

El mayor estímulo con que el niño cuenta es el juego, o sea la combinación del juego en sí, los juguetes, el espacio y el equipamiento para jugar y cada uno de ellos tiene que tener sus propiedades adecuadas, pues a través de ellos, el niño conoce el mundo que lo rodea.

El juego es también parte principal en la reafirmación del rol sexual del niño, por lo que es necesario orientar al niño con los juegos y juguetes propios de su sexo.

Si se quiere lograr en nuestra sociedad un hombre nuevo, es necesario que todos los factores que puedan incluir en su desarrollo estén pensados y ejecutados para su beneficio. Si esto se aplica al juego infantil como uno de los factores principales en el desarrollo integral de los niños, habrá que tener en cuenta cómo y cuántos son las áreas que en las nuevas urbanizaciones se destinan para juegos infantiles. (Raabe, 1980).

5.2 La pedagogía y el juego.

Según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado o estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano.

Cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no pueden permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas.

El juego no puede sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo, en esta materia, debe estar informado y ser prudente.

5.3 El juego y el aprendizaje.

El juego supone la capacidad de comprensión y de retención en la memoria de elementos complejos como las diversas reglas de juego, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, puesto que son los niños quienes dan a sí mismos sus propias reglas, mientras que en el campo del saber escolar, la norma viene dada desde fuera.

Mientras que los juegos de procedimientos y los juegos lógicos y de sociedad contribuyen indiscutiblemente al manejo de la abstracción y al desarrollo de la aptitud para formar imágenes mentales, no es menos cierto que todo juego tiene su lógica y que, en los juegos de construcción por ejemplo, se recurre a la vez a las cualidades de observación, de análisis, de síntesis y de invención.

Muchos juegos requieren una atención vigilante y una percepción viva e inteligente del medio ambiente. En cuanto a los juegos sensoriomotores o funcionales, constituyen un ejercicio con frecuencia más fructífero que la

cultura física tradicional. Estos ejercicios funcionales ejercen y desarrollan una función en proceso de maduración o ya madurada en el niño, como las actividades de balanceo cuya finalidad es el placer del funcionamiento en sí mismo, los juegos de equilibrio o de ritmo que están en estrecha relación con el desarrollo de la capacidad de aguante y de la higiene física y con la toma de conciencia del cuerpo y del esquema corporal, a lo cual contribuyen igualmente las prácticas lúdicas que requieren un desplazamiento con los ojos cerrados, los tanteos, las interpretaciones por el oído o por el tacto.

Puede decirse que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales

5.4 Características y ventajas.

Las principales ventajas de los juegos en su uso escolar derivan de su capacidad para motivar e interesar a los alumnos y de la posibilidad de que actúen en situaciones que de otra manera son inaccesibles.

El aspecto de motivación está presente por varias razones. Por una parte porque se trata de una situación de juegos en la cual se puede llegar a un resultado en función de la propia actuación del jugador o de su equipo y

de los contrincantes. El puro ejercicio de la actividad produce placer y por lo tanto no tiene porque resulta una tarea pesada como son otras muchas tareas tipo escolar. Además se pueden elegir también problemas reales seleccionados de acuerdo con los intereses del educando.

Otra de las ventajas proviene de que se convierte a los escolares en sujetos activos de esas situaciones sociales, es decir, que no sólo se les plantea una situación de la vida real sino que son ellos los que la están llevando adelante. Esto les permite adoptar la perspectiva de los adultos con todas las ventajas que ellos conlleva.

Los juegos tienen además un carácter interdisciplinario ya que si se trata de juegos de tipo social pueden intervenir simultáneamente nociones geográficas, sociológicas, políticas, económicas, geológicas, meteorológicas; lo cual supone también una mayor aproximación a la vida real que a las veces ficticia división en áreas que se establece en el aula. (Delval, 1991).

5.5 Teorías para explicar el juego.

Existen muchas teorías para explicar el juego, entre las más importantes están las siguientes:

a) *Teoría de la energía sobrante.* Los niños juegan porque están tan llenos de espíritu animal o tan rebosantes de energía muscular, que no pueden permanecer quietos. (Spencer, 1955) (Tolman, 1932).

b) *Teoría de la prácticas del intento.* El juego es un instinto y una preparación para las actividades adultas. (Gross, 1901).

c) *Teoría de la recapitulación cultural.* El juego es instinto y está determinado por la herencia. A través de él liberamos las actividades de nuestros ancestros y repetimos los trabajos de sus vidas. (G. Stanley Hall, 1904).

d) *Teoría catártica.* El juego es una válvula de escape para las emociones reprimidas. (Aristóteles, Carl Claparede, Erikson y Freud).

e) *Teoría hedonística o del placer.* El juego es cualquier actividad a la que se le dedica tiempo por el placer que proporciona, sin considerar los resultados de la misma. Es el disfrute de la actividad por su propio derecho. (Hurlock, 1972. y Sutton-Smith, 1967).

f) *Teoría cognoscitiva.* El juego es un aspecto de todas las conductas, ya que éstas implican el acomodo o alteración de la realidad para que ésta se ajuste a las formas existentes de estructura de pensamiento. (Piaget, 1962).

Debe notarse que estas teorías atribuyen el juego a un instinto, pulsión, estado emocional o actividad mental y una de ellas indica que prepara el niño para el futuro. Considerando que el juego influye de una manera u otra en la vida futura del niño.

5.6 Tipos de juego.

Hay una gran variedad de juegos en los que podemos mencionar:

1) *Juego imaginativo:* en el cual el pequeño puede incluir o no gente o animales, en este tipo de juego el niño se transforma en piloto, y

realiza un gran vuelo en su avión de cartón o en el oso blanco del circo a cuya función acaba de asistir.

2) *Juegos de destreza*: estos juegos implican las interacciones del niño con objetos de los que reditúa una conducta cada vez más efectiva. En esta actividad el aprendizaje se disfruta y es excitante; para comprobarlo basta observar a un niño perfeccionando una actividad, ya sea en algo tan simple como poner una cuchara en una taza o tan complejo como montar una bicicleta o patinar.

3) *Juego constructivo*: en éste como su nombre los dice, intervienen juegos de construcción y de elaboración propia.

4) *Juego estructurado*: en la conducta que muestra un niño cuando se le da un espacio, materiales y también instrucciones implícitas (Conescal, 1971).

Todos los tipos de juegos diseñados adecuadamente y con una buena supervisión, contribuyen a un mejor desarrollo infantil. Todos los juegos pueden desarrollarse en espacios internos o espacios externos; aunque los juegos a efectuarse en los espacios externos varían un poco, dependiendo del espacio para llevarlos a cabo.

5.7 Elementos esenciales del juego infantil.

1.- Algo en que trepar. Un juego de mucha importancia para incrementar el buen desarrollo motriz del infante. En este juego debemos de pensar en la seguridad del niño proyectando juegos en que en caso de caída no haya daño físico.

2.- Oportunidades de ocultarse. Para esto se recomienda el uso de los laberintos, hechos de pequeños árboles o el túnel de llantas viejas, acomodadas y unidas. De esta manera no representan ningún peligro para los niños.

3.- Materiales húmedos y moldeables como el barro y la arena. Materiales que si no les proporcionan al pequeño, él mismo los elaborará con tierra y agua.

4.- El misterio y la belleza para estimular la imaginación en un patio o parque de juegos. (Conescal, 1971).

Hay que comprender que la función del juego es autoeducativa. Lo que el adulto puede hacer es favorable la creación de grupos de juegos, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle.

Lo anterior es difícil, ya que no hay que sentarse y mirar pasivamente como juegan los niños; sino hay que establecer un intercambio con ellos y llevarlos a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos en los cuales interviene mientras juega. No puede pedirse al educador que introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Marco de referencia

El jardín de niños "Pulgarcito" ubicados en Juan Delgado # 12, es una institución que cuenta con un grupo de maternal de doce niños, otro de primer grado de preescolar con quince niños y, por último, un segundo grado que está compuesto de dieciocho niños, el cual es el centro de atención de esta investigación.

Dicha institución no cuenta con incorporación a la SEP, por lo cual no tiene tercer grado de preescolar, esto porque como la mayoría de los colegios particulares cuentan con él, "los padres de familia prefieren un colegio donde podrán continuar sus hijos en la primaria y no tener que realizar tanto trámite después" (directora de la institución).

Las instalaciones constan de un edificio tipo antiguo con patio central, que por cierto carece de suficiente espacio para que los niños jueguen, hay *juegos armables de plástico en forma de resbaladillas, montables, juguetes para trepar; pelotas en diferentes texturas, tamaños formas y colores*. Los salones se encuentran alrededor del patio, las paredes están adornadas con figuras de animales en caricaturas.

Cada salón cuenta con sólo una ventana que no es suficiente para dar una adecuada luz a la hora de trabajar. Los salones están pegados uno con otro, lo cual puede interferir con el trabajo que realizan en el otro salón y hace que se distraigan los niños.

El aula de material es muy pequeño y está un poco desordenado, lo que impide que se encuentre fácilmente lo que se necesita para la clase. Además según la maestra de segundo grado la institución carece de suficiente material debido a que no se hace mucho caso de proveerlo y las maestras se tienen que ajustar a lo que haya para las clases, que por cierto es muy limitado; se cuenta con papel de colores, pegamento, algunas pastas de sopa y u otro material similar, pocos vasos; hay por ejemplo, loterías, pero no la suficientes para que alcancen a cada niño, y por tanto, no se pueden utilizar, tijeras, libros de juegos, que son pocos, etc.

El salón de segundo grado, que es donde se realizó la investigación, tiene poca luz porque la ventana no es suficiente para el espacio de trabajo, no se permite por parte de la directora que se abra, debido a que da a la calle, siendo éste otro factor más que afecta para los niños, ya que hay ruido de los carros que pasan por ahí, siendo ésta una calle muy transitada. Las paredes tienen pocos dibujos para adornarlo, siendo éstos diez cuadros de cartulina plastificada con un número respectivamente del uno al diez y

acomodadas en orden ascendente, con ellas también tienen dibujos en grupos según la cantidad que expresa, un dibujo que realizó cada niño especialmente para pegarlo y que sirviera de adorno; es con lo único que cuentan.

Algo que es realmente molesto e incómodo, además de antihigiénico es que el salón se comunica con un baño y es precisamente por allí por donde deben entrar y salir de clases, baño que está ocupado en ocasiones continuas y no permite el paso de los niños, y además, todo lo que esto puede acarrear, tales como enfermedades o en el mínimo de los casos mal aspecto y desagrado, aunque al parecer nadie dice nada; ni alumnos ni maestra, será que ya están acostumbrados y no se fijan en eso.

Diseño de instrumentos.

En la presente investigación se utilizó el método etnográfico apoyado del diario de campo por un lapso de tiempo de cinco semanas, donde se observó el horario corrido de 10 a 13 hrs.

Dicho instrumento se aplicó de lunes a viernes observándose las actividades lúdicas que se aplicaron a lo largo del proceso y la forma en que fueron dirigidos por la profesora.

También se observó la efectividad y el resultado que tuvo en los niños para que se obtuviera un aprendizaje significativo; otro punto fue que actividades realizaban más frecuentes para desarrollar la motricidad fina con trabajos manuales como el dibujo, el recorte de figuras, pegar, rasgar, etc. además de la motricidad gruesa que se desarrolla generalmente con las clases de educación física o en actividades que realizan los niños en el recreo.

La observación que se realizó a lo largo de dicho periodo fue participativa, esto debido a que se efectuó dentro del aula de clases y hubo contacto directo con los alumnos, se realizaron diversas actividades para resaltar un poco la habilidad motriz y el grado de aprendizaje significativo que es posible a esta etapa del niño.

Las actividades antes mencionadas están relacionadas con:

- ♦ Aprendizaje significativo: Lecturas de interés a esta edad (dinosaurio, el planeta, animales, etc.) y la captación de cada niño de los puntos principales de las historias, hechuras de manualidades que tengan significado par él por la fecha festiva o algún evento especial.

♦ **Motricidad:** Actividades para rasgar, pegar, dibujar, escribir, correr, brincar, rodar.

También hubo algunas charlas informales que se realizaron en tiempos oportunos o en momentos libres como el receso, antes de entrar a clases o al terminar el día escolar.

Análisis de Resultados.

En la investigación se tomaron en cuenta diversos factores que son clave para el análisis de los resultados.

A manera de hacer más dirigible dicho análisis, se realiza en base a unidades.

1.- Juegos adecuados para obtener aprendizaje significativo en los niños preescolares.

Primeramente tomando como referencia a los alumnos, el desempeño y la asistencia es constante en la mayoría de ellos debido a que se trata de alentarlos con pequeñas compensaciones que se dan al final de cada mes a los alumnos que no tienen faltas.

También se motiva a los niños a hacer sus trabajos de la mejor manera posible, felicitando a aquellos que los realizan clara y limpiamente y exhortando a otros a que lo hagan mejor la siguiente vez para que también los feliciten.

A la mayoría de los niños les gusta asistir a la escuela porque es interesante conocer nuevas cosas para ellos día a día, lo que los motiva para no faltar puntualmente; aunque en segundo grado todavía hay niños que no quieren asistir porque no les gusta y lloran cada mañana al llegar.

Esta cuestión es sumamente importante ya que como señala Gesell, "la identidad personal, la seguridad y la pertenencia a un grupo son necesidades básicas que el ser humano busca satisfacer, ya que promueve el desarrollo integral, el aprendizaje significativo y el ejercicio de una libertad responsable" (Gesell, 1980).

Se pudo observar que la maestra de este grupo es enérgica en el trabajo en clase, porque exige a los niños el quehacer limpio y claro insiste en que se haga lo mejor posible, esta regla se realiza a base de repeticiones múltiples y castigos en muchos de los casos, lo que provoca en los niños reacciones como el miedo, llanto, lo cual hace que no puedan trabajar o reaccionan mecánicamente sin llegar al aprendizaje significativo que es el

propósito de retención de conocimientos y no por coerción o en forma mecánica.

De esta manera, Piaget afirma que “el aprendizaje y desarrollo es un proceso general, es producto de diversos factores, unos de los cuales es la influencia de ambiente” (Piaget, 1984).

En gran parte los niños van descubriendo formas de llegar a construir su propio conocimiento en la medida que el ambiente familiar y escolar lo permitan, ya que si se favorece el aprendizaje mediante juegos, actividades que desarrollen sus capacidades tanto intelectuales como psicomotrices, el niño va descubriendo que su cuerpo y su mente están unidas en un solo ser que los constituye en su totalidad como tal y que tienen un mundo de posibilidades para interactuar con todo lo que le rodea.

En una palabra, ser activo, dinámico, emprendedor del conocimiento y de todo lo que como ser puede desempeñar o experimentar para lograr irse convirtiendo poco a poco en un individuo integral consciente de su potencial, tiene que ver en gran medida con los estímulos que recibe.

En juego tiene una relación muy estrecha con el aprendizaje significativo, podría decirse que son uno mismo, esto se debe a que el niño al jugar va descubriendo nuevas cosas que lo hacen madurar día a día y que

se vinculan a la vida cotidiana al estimular su deseo y curiosidad innata por aprender.

Al no tomar en cuenta los puntos anteriores en el Jardín de Niños “Pulgarcito” se está cayendo en el error de tomar a la ligera el juego y no como una herramienta útil en el aprendizaje; de no tener plena consciencia de su importancia o de no tener los conocimientos necesarios para aplicarlo adecuadamente.

La etapa de la infancia será decisiva para la evolución de la personalidad, pues los cinco primeros años tienen una importancia fundamental para el desarrollo afectivo posterior.

Piaget e Inhelder señalan: “la primera infancia es de fundamental importancia para todo el desarrollo psíquico. Constituye al mismo tiempo la base de toda actividad psíquica constructiva. Los conocimientos adquiridos posteriormente están, si no preformados en ella, ampliamente condicionados por las operaciones psíquicas de la primera fase de la vida” (Piaget e Inhelder, 1977).

2.- El juego y su relación con el desarrollo motor en preescolares.

Al jugar el niño se concientiza de la internalización de roles al comprender para qué, con quién y cómo operar en las distintas interrelaciones, y entender por qué se debe actuar socialmente. Este marco pautado del mundo externo se interioriza como propio y permite jugar con un orden relativo y con disciplina interna, lo cual se transferirá a la vida cotidiana.

Asimismo Piaget sostiene que “en la etapa preescolar, el niño interpreta e intercambia los roles adultos de forma real o imaginaria, adquiere los elementos básicos de la complementariedad de los roles sociales y de la relación interpersonal. A través de distintas actividades psicomotrices podemos apoyar y generar en el grupo de niños la solidaridad y la integración” (Piaget, 1984).

A pesar de que si se tiene contemplado lo anterior, en la realidad eso es sólo pura teoría y pérdida de tiempo, ya que sí se realizan actividades que favorecen la psicomotricidad y el juego el juego en los niños preescolares pero únicamente un día a la semana, que es el viernes por se la clase de educación física y después de la cual se considera día social por lo cual dejan a los niños jugar con figuras armables o masa para enseguida

hacer juegos de competencias entre grupos, pero no se tiene la consciencia de que muchos de esos juegos serían importantes dentro del salón de clases para algún tema o temas que se desarrollan, lo cual ayudaría a reforzar en los niños los conocimientos que se obtienen durante la semana escolar, son considerados únicamente como recreación, de este hecho se pueden desprender varias hipótesis:

- Que se desconoce la importancia de la psicomotricidad en el niño de esta edad
- Que se desconoce su aplicación.
- Que no se tienen objetos educativos claros.
- Que no se utiliza el juego como herramienta del aprendizaje.
- Que se descalifica al juego entendiéndose como simple recreación.
- Que los objetivos tanto de la psicomotricidad como del juego educativo no se tienen en cuenta.

Con respecto a las hipótesis planteadas se puede afirmar que tienen una validez convincente, debido a que si se descalifica el juego como una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades y potenciales en el niño, es decir, si se toma meramente como recreación no va a cubrir estos los objetivos deseables de desarrollo motor por lo cual se convierte en retraso

físico en el alumno, ya que no cubre los aspectos necesarios que requiere a su edad, convirtiéndose en un problema posterior que se arrastra hasta que el niño se convierte en un adulto con deficiencia en su persona.

Es por ello que se busca concientizar a los docentes principalmente de la importancia del juego en la psicomotricidad del niño preescolar, es por ello que no se debe limitar a los niños en el aula a escribir páginas completas, dibujar esporádicamente o colorear dibujos porque es alguna fecha especial, se tiene que manejar diversas actividades que sean acordes a los objetivos que se pretenden realizar y a la edad de los niños

La actividad sensomotora resulta fundamental para el aprendizaje humano, y la adaptación de la misma por medio de la vista, el tacto, el oído y las diferentes sensibilidades que completan las asociaciones intersensoriales y que el movimiento integra.

Realmente son pocas las ocasiones en que se ejercita la psicomotricidad, por lo cual se obvia la deficiencia que se mencionó en los niños, ya que algunos de ellos todavía son muy torpes en su motricidad gruesa, se puede detonar por ejemplo que no realizan los ejercicios en la forma correcta a la par de los demás o que en la motricidad fina tienen problemas al escribir, ya que deben repetir en cantidad planas y planas, también no controlan al salir de la línea al colocar dibujos, ya que no se ejercita debidamente esta

cualidad que todos tenemos, únicamente que hay que desarrollarla; esto solamente se logra a través de los juegos adecuados y de la conciencia en los docentes de la importancia que tienen.

3. El juego y su potencial para el desarrollo de la lateralidad, esquema corporal y esquema espacio-temporal.

El juego tiene una gran importancia para la adquisición del aprendizaje significativo y la psicomotricidad, se puede decir que es la base, principalmente al jugar el niño activa todo su cuerpo, desarrolla sus potenciales y habilidades dando paso a obtener avances en la lateralidad, en el espacio corporal y al esquema espacio-temporal al conocer su cuerpo, el lugar que ocupa en la sociedad en que se desarrolla, en especial con su familia y con amigos.

El conocimiento del cuerpo y del mundo exterior depende de la propia acción, la cual dirige la percepción y apoyan los demás sentidos.

En relación a los problemas de adaptación escolar, es sabido que las dificultades en la lectura, escritura, número y cálculo se deben a alteraciones del esquema corporal, dificultades viso-motoras, desorientación derecha-izquierda. Por el contrario, trabajar estas cualidades psicomotrices permiten apoyar a los aprendizajes escolares y predisponer al niño para que madure elementos esenciales para su futura asimilación.

Piaget señala que “el desarrollo de la inteligencia sensomotriz de los primeros años de vida constituye el inicio de la formación del conocimiento. La coordinación de los movimientos del cuerpo, de los objetos y entre los objetos permite captar el espacio sensomotor, sobre el que posteriormente se apoyarán las representaciones espaciales concretas y, posteriormente, las operaciones geométricas del pensamiento” (Piaget, 1984).

En cuanto a la clase de educación física en el Jardín de Niños, los ejercicios no son muy variados y es muy poco el tiempo que tienen. Dichos ejercicios consisten en la coordinación espacial, donde distinguen los niños su mano derecha, su mano izquierda, adelante, atrás, correr a la derecha y a la izquierda.

Se trabaja corriendo hasta que el maestro suena el silbato para regresar a formarse y luego se hace lo mismo, pero de derecha a izquierda. Correr en zig-zag sobre bastones para regresar a formarse a la fila, después en parejas agarrando un bastón giran hasta quedar de frente.

Enseguida trabajan sentados cruzando la pierna derecha sobre la izquierda y viceversa, luego juntan y separan las piernas en el aire en repetidas ocasiones.

Otra ocasión reunidos en parejas saltan en un sólo pie hasta que el maestro toca el silbato y regresan a formarse. Después el ejercicio consiste en reconocer la nuca, espalda, piernas y pies; el que se equivoca pierde y tiene que observar cómo se realiza.

En clase, dentro del aula en ocasiones se trabaja para reforzar los días de la semana, ayer, hoy, mañana, etc., lo que se realiza en esos días, los que se piensa realizar, se plasma en un dibujo significativo para los niños.

La educación física infantil y la psicomotricidad están íntimamente ligadas, se complementan y apoyan mutuamente en un trabajo educativo integrado. La psicomotricidad es la guía conductora de todos los programas de educación tanto maternal como preescolar. Los logros en cuanto a la ejercitación de la función entre otras se realizan, el grafismo y la actividad creadora entre otras se realizan por medio de la motricidad general, la estructuración del esquema corporal, la percepción sensoriomotriz, la *construcción del espacio y del tiempo, la afirmación de la lateralidad.*

Es por ello que se enfatiza la importancia de estas actividades para favorecer el desarrollo del educando, por tanto deben trascender los juegos psicomotrices más allá de la simple clase de educación física, para ello el docente debe capacitarse y consultar opciones diferentes y variadas al

impartir sus clases, así el objetivo real de educación en el área psicomotriz quedará cubierto completamente.

4. El juego como recurso didáctico para el desarrollo del aprendizaje significativo y la psicomotricidad en el niño de preescolar.

Los juegos donde los niños desempeñan roles adultos, como ser amas de casa, esposas, empleados, etc. si se observan, pero sólo a la hora del receso que es cuando los niños no están presionados por los maestros a realizar ciertas actividades sin oportunidad de salirse de lo establecido; en esta hora niños y niñas juegan libremente y experimentan en juegos típicos de su sexo; de esta forma algunas niñas juegan en grupos a actividades que conocen desempeñan sus mamás o grupos de niños que juegan bruscamente como los personajes de caricaturas. Esto ayuda al niño a ser más seguro de sí mismo y probar experiencias nuevas para ellos, tal como expresa Raabe, Juliett que afirma que “en el juego y por el juego el niño expresa sus sentimientos. Manifiesta sus temores y deseos, proyecta su interioridad. Al mismo tiempo, por el juego se libera de sus tensiones, de sus cargas de agresividad, impulsividad, temores, descontentos, conflictos, anhelos, esperanzas y proyectos, es una representación simbólica que su poderosa imaginación coloca y vive en un mundo creado por esa imaginación, el de la fantasía” (Raabe, 1980).

El educador, antes de llevar un juego a la clase deberá definir claramente sus objetivos y conocer que juegos y juguetes son los adecuados para responder a esos objetivos; la condición imperante para la utilización pedagógica del juego es que no haya imposición, aún cuando se deba encausar la actividad lúdica a través de la Pedagogía activa que da cabida al juego para motivar el aprendizaje significativo.

No puede pedirse al educador que introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

Según Piaget "el niño conoce a través de la integración de sus estructuras mentales, que dependen de la etapa de desarrollo cognoscitivo en el que se encuentra, con el medio ambiente físico y social que rodea al infante". "Las estructuras variables son las formas de la actividad mental bajo su doble aspecto motor o intelectual, por una parte, y afectivo por otra, así como sus dos dimensiones, individual y social" (Piaget, 1969).

Esto es, el niño no aprende pasivamente por medio de sus sentidos, del medio ambiente o de la información de la maestra; por el contrario, elabora de forma activa sus conocimientos internamente, mediante una constante interacción con el medio que lo rodea.

El propósito de jugar es desarrollar en el niño placer por el movimiento, de acuerdo con sus posibilidades motrices, es decir, el juego es el sentido didáctico que la educación debe dar a las actividades intraescolares.

5. La influencia del docente para favorecer el juego dentro del aula escolar.

Hay niños que interactúan bien con sus demás compañeros, pero en la clase su desempeño no es el apropiado, debido a que son niños flojos, que no ponen atención o que son muy solapados por sus padres en el trabajo escolar, como son las tareas que llevan a sus casas

En este sentido, cubierta el área adaptativo-social, se podría pensar en ciertas fallas en la relación maestro-alumno o maestro-padres de familia, ya que el docente debe contar con suficientes recursos para motivar a los niños así como la capacidad de comunicación con sus padres, señalarles el sistema de trabajo y obtener su cooperación.

Por otra parte, se pudo observar que no se lleva una planeación de actividades que marque la forma de trabajo del grupo, ya que las actividades de manualidades son las mismas que realizan todos los grupos, por lo cual no hay un aprovechamiento específico para cada grupo, innovador, de lo que deben lograr los niños a sus edad.

También se observó que dicha planeación se encuentra empolvada dentro de un cajón, porque se notó que cada mañana las maestras se ponen de acuerdo en las actividades que van a realizar, es decir, las clases se realizan de forma improvisada por lo que no se toman en cuenta objetivos de sesión que se deban cumplir en los alumnos; obviamente no se toman en cuenta las necesidades de los educandos para elegir la forma de trabajo.

A los niños les entusiasma mucho hacer trabajos manuales como pegar, recortar, dibujar o rasgar, sólo que la mayoría terminan pronto y no hay otra actividad intermedia que realicen mientras los demás compañeros terminan, así que como es esperado, se empiezan a enfadar y molestan a sus compañeros; lo cual denota la falta de organización de la maestra al no tener otra actividad programada que refuerce lo realizado por esos niños que terminan y permitan finalizar a los demás.

En cuanto a las maestras, y en específico a la de segundo, no tiene estudios de educadora, sólo cuenta con un permiso expedido por la Secretaría de Educación Pública, que es técnico, ella hace mención para esto de que "... la forma en que he aprendido a trabajar con los niños se debe al tiempo de práctica para salir adelante en su educación, lo cual es muy satisfactorio".

Si una institución no cuenta con la debida planeación de sus actividades deja que desear respecto a los objetivos de la psicomotricidad y del juego, ya que

podría pensarse que no se toman en cuenta, esto debido a que si falta una planificación general del curso es obvio que estos puntos claves no están contemplados en el logro final de los niños.

en suma, si los maestros tuvieran una preparación de que el juego puede ser un buen recurso didáctico para lograr el aprendizaje, sería considerado y tomado en cuenta con mayor énfasis para la realización de los trabajos escolares. Es necesario también, concientizar a los docentes en general de la importancia del aprendizaje significativo, ya que así se creará gente preparada verdaderamente para afrontar los retos que se presenten.

Es en la infancia, entre los dos y los seis años cuando los rasgos de la personalidad emergen en los niños, y hacia los cinco quedan perfectamente definidos.

El hombre tiene una prolongada etapa de preparación para la vida de cambios corporales, cognoscitivos, afectivos y sociales que son producidos durante esta etapa.

d) Un punto importante se que no se toman en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos para el trabajo escolar diario, esto porque se planea precipitadamente, es decir, por la mañana antes de empezar el trabajo diario; lo cual es acarreado por la falta de presentación docente que se encuentra laborando en la institución.

e) No es suficiente para el desarrollo motriz de los niños que se de una sola clase de educación física u otras actividades que fomenten el desarrollo psicomotriz, tales como ejercicios al aire libre que se realizan en media hora escasa, ya que en ocasiones no se completa el tiempo; lo que más se observa son ejercicios de escritura a la que le dan mayor peso, debido a que de cinco días de clase, por lo menos cuatro de ellos se realizan planas de letras; aunque no hay que descuidar este punto, también se debe dar peso a estos aspectos de la motricidad.

f) No se estimula suficiente el desarrollo psicomotriz mediante actividades que permitan satisfacer ampliamente las necesidades físicas para obtener una vida sana y feliz.

g) Hace falta realizar actividades para favorecer el desarrollo intelectual que se estimulen el pensamiento infantil, permitan la comprensión de la realidad y de que fomenten la capacidad creadora propia de los niños de esta edad.

h) Se debe estimular la libre expresión infantil en el juego, el dibujo, el lenguaje y el movimiento; ya que mediante él el niño utiliza todas sus capacidades para desarrollar su potencial creativo e ir asimilando en su interior la realidad en la cual está inmerso y que es parte de su cotidianidad.

i) Al no tener planeación establecida en bases firmes y que se lleve a cabo con precisión afecta las clases debido a que no se lleva una secuencia de trabajo que vaya en orden ascendente para cumplir los objetivos que tiene la educación a nivel preescolar.

j) Por otra parte, la profesora no está capacitada para impartir sus conocimientos debido a que carece precisamente de ellos porque no es educadora y tiene deficiencias pedagógicas para formar a los preescolares, quienes van a egresar con deficiencias en sus habilidades psicomotrices, además de que se limita en su capacidad imaginativa para jugar y obtener aprendizajes significativos.

k) Se cree necesario que las profesoras tengan una mayor capacitación docente, o por lo menos que la tengan, para que puedan impartir su labor escolar, ya que de ellas depende en gran medida fomentar las bases del conocimiento en los educandos, no en la repetición y aprendizaje memorístico y mecánico, sino en la medida que los alumnos visualicen la

importancia de los conocimientos en su vida cotidiana y obtener el aprendizaje significativo que se busca lograr haciendo conciencia de ello y su importancia.

PROPUESTA

“PAQUETE DE JUEGOS”

Justificación

Debido a la carencia del juego como recurso didáctico utilizado por las educadoras para el desarrollo de habilidades psicomotrices y el logro del aprendizaje significativo como tal, se pretende realizar un paquete de juegos con la finalidad de ayudar a dichas educadoras a coger los juegos o actividades adecuadas para cubrir los objetivos planteados en las sesiones de trabajo con los niños.

Los juegos enriquecen las actividades y tienen como misión estimular y desarrollar los aspectos intelectual, psicomotriz y afectivo del educando. Es por ello que a manera de ser más accesibles se agrupan en áreas de interés para el desarrollo del alumno; estas áreas son la psicomotriz y la del aprendizaje significativo para dar respuesta en cierto modo al problema planteado por la presente investigación; aunque, siendo una propuesta, la plena realización de ésta depende del profesor y su interés por hacer cumplir los objetivos de su clase teniendo en cuenta lo que aquí se propone.

Objetivo General

Que el educador tenga opciones de juego como herramientas de acción para promover en sus clases el desarrollo de habilidades psicomotrices y despierte el interés en los niños por aprender significativamente los conocimientos planteados en la sesión.

Objetivos Particulares

1.- conocer la importancia y utilidad del paquete de juegos dentro del salón de clase.

2.- Utilizar los juegos adecuados por áreas de interés o mezclados, según la necesidad del profesor.

3.- Utilizar el paquete de juegos frecuentemente, a manera de poder variar los juegos y adaptarlos a las circunstancias para que sean atractivos a los alumnos.

AREA PSICOMOTRIZ

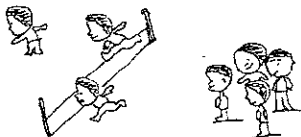
Algunos juegos que se proponen para cubrir el área psicomotriz en preescolares de segundo grado son los siguientes:

Motricidad:

EL RIO Y LOS COCODRILOS

Objetivo: Motricidad Gruesa

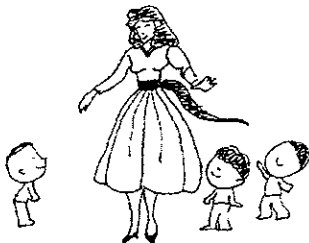
Un pequeño grupo de niños se distribuyen en una franja al centro del patio. El resto del grupo debe cruzar al otro lado del “río” para estar a salvo, los capturados pasa a ser “cocodrilos”.



¿QUIEN LE QUITA LA COLA AL ZORRO?

Objetivo: Motricidad Gruesa, Agilidad.

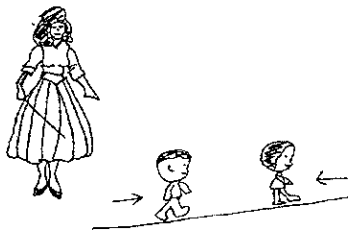
La educadora se coloca un pañuelo, mascada o cinta en la cintura, de modo que pueda ser quitada fácilmente. El grupo la persigue hasta que alguien consigue quitársela.



ADENTRO Y AFUERA

Objetivo: Atender a Instrucciones, Motricidad Gruesa

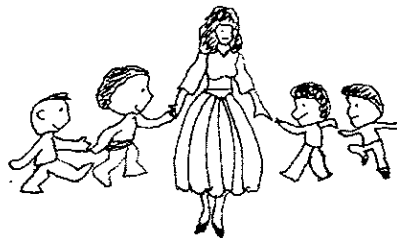
Todo el grupo de niños se coloca detrás de una línea; frente a ellos, la educadora. Cuando ésta dice adentro, todos deben saltar sobre la línea; decir afuera, saltan hacia atrás. Una vez que ensayaron varias veces, la educadora debe tratar de hacerlos equivocarse repitiendo la misma orden, por ejemplo.



¿QUIÉN SE QUEDA CON LA MAESTRA?

Objetivo: Motricidad Gruesa, Lateralidad.

La maestra se coloca sobre la línea con las piernas separadas. Los niños se dividen en dos bandos y se colocan a cada lado de la maestra tomados por la cintura, los primeros toman la mano de la maestra y a una orden de ésta, empiezan a traccionar, tratando de llevarla hacia su bando.



Percepción Sensomotriz

CUMPLIR LA ORDEN

Objetivo: Atender a la orden, Motricidad Gruesa, Percepción Sensoriomotriz

La educadora se coloca frente al grupo de niños; cada vez que indica un color que exista en el patio y que los niños puedan visualizar; todo el grupo tiene que correr rápidamente a tocarlo y regresar inmediatamente a sentarse.



CORRER Y DETENERSE

Objetivo: Lateralidad, Percepción Sensoriomotriz, Motricidad Gruesa, Esquema Corporal.

La maestra acuerda con los niños dos consignas visuales una de las cuales significa correr y la otra, detenerse. Así deberá hacerlo, desplazándose por todo el patio.



Esquema corporal

SEGUIR LA SOMBRA

Objetivo: Motricidad Gruesa, Esquema corporal, Lateralidad.

En parejas un compañero avanza detrás de otro; el que va adelante realiza los movimientos que quiera: detenerse, agacharse, mover uno y otro brazo, etc., y la "sombra" debe hacer lo mismo, cambiar de puestos.



SALTAR LOS TRONCOS

Objetivo: Motricidad Gruesa, Percepción Sensoriomotriz, Esquema Corporal.

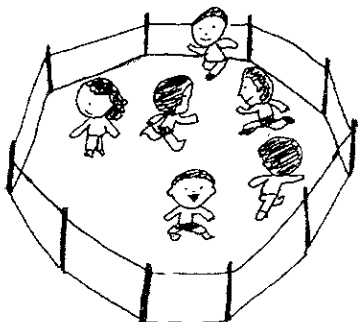
La mitad del grupo se distribuye por el patio acostado boca abajo con el cuerpo extendido; son los troncos. La otra mitad corre y salta libremente todos los troncos que puede, hasta que la educadora ordena cambiar de puestos.



CRUZAR SIN CHOCAR

Objetivo: Lateralidad, esquema corporal, motricidad gruesa

Los niños forman un amplio círculo; a una señal, todos deben tratar de cruzarse por el lado opuesto de la rueda, sin tocarse unos y otros.



¿QUIÉN TOMA MAS...?

Objetivo. Esquema corporal, Lateralidad

Distribuidos libremente en el patio, a una indicación de la educadora, los niños deben tocar la mayor cantidad de partes del cuerpo de los compañeros evitando que se les toque a ellos.



AREA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ahora, para el desarrollo del aprendizaje significativo se proponen algunos juegos que favorecen la adquisición de éste:

ME ACUERDO DE...

Objetivo: Experiencia Personal

Material: Una pelota pequeña de material suave, como hule espuma o de tela, rellena de semillas o de espuma plástica.

Metodología:

1.- Se sientan todos, inclusive la educadora, en círculo, preferentemente en el piso.

2.- La educadora explicará a los niños que cuando ella lance la pelota a alguno de ellos, tendrá que decir: "Me acuerdo de..." y dirán algo que recuerden de su vida diaria, de cuando eran más pequeños, de alguna fiesta, viaje o algún recuerdo que puedan compartir en ese momento.

3.- El alumno que reciba la pelota y comparta su recuerdo, deberá lanzarla a otro compañerito quien a su vez, después de decir lo que recuerda, lanzará la pelota a otro, y así sucesivamente.

4.- La educadora cuidará de que la pelota sea lanzada a todos los niños, para lo cual, cada vez que ella la reciba, la enviará a aquellos que no ha participado o sugerirá a los que lanzan la pelota que la envíen a los que no han compartido su recuerdo.

5.- Para terminar con la experiencia, es importante que la educadora les comente que, por lo general, los recuerdos nos provocan siempre algún sentimiento y que si alguno de ellos quiere decir al grupo cómo se sintió al recordar las cosas que platicó, a ella le gustaría mucho escucharlo.

6.- Otra forma de concluir la experiencia es pedir a los niños que hagan un dibujo sobre la situación que recordaron y que comenten con el grupo, al terminar sus dibujos, cómo se sintieron al recordar.

YO PIENSO....., YO SIENTO...

Objetivo: Experiencias, Sensibilidad, Memoria.

Material: Tarjetas con fotografías de situaciones comunes de la vida de los niños.

Metodología:

1.- Sentados en círculo, con el facilitador sentado junto al grup.

2.- El facilitador irá mostrando una a una las tarjetas con las fotografías.

3.- Al mostrar la tarjeta, el facilitador dice a los alumnos: "quién me puede decir lo que le hace pensar esta fotografía".

Cuando alguno dice lo que piensa en relación con ella(por ejemplo, que esa familia está en un día de campo, que son unas vacaciones, que la mamá le está dando de comer a sus hijos, etc.) el facilitador pregunta: "ahora, quien me puede decir lo que siente cuando ve esta fotografía".

4.- El facilitador aclarará lo que es pensar y lo que es sentir. Si a los niños se les dificulta, él podrá poner algunos ejemplos.

5.- Es importante dar oportunidad a todos los alumnos para que participen, así que cuando el facilitador pregunte: “quién me puede decir...”, y un mismo alumno desea participar más de dos veces, el facilitador le dirá que permita que otros de sus compañeros participen, y que si ninguno desea hacerlo él podrá compartir lo que pensó o lo que la fotografía le hizo sentir.

MEMORIA RECUERDOS (MEMORIA SECUENCIAL)

Objetivo: Memoria, Percepción, Secuencia.

Materia: Un juego de memoria con tarjetas que se elaboren de la siguiente manera: Tarjetas gruesas, preferentemente de papel ilustración recortadas en cuadritos de 8X8 cm. En cada una de ellas se pega un animal distintivo, un medio de transporte distinto, un edificio o casa distinto, un fruto distinto, etc. En tarjetas del mismo material pero recortadas en rectángulos de 8X12 cm. Se pegan dos animales iguales a los que se tienen en las tarjetas individuales, se hacen varias tarjetas, de dos en dos, hasta completar los animalitos que se tienen en las tarjetas individuales. Se hace lo mismo con las tarjetas de transportes, edificios, frutos, etc. Por último, en tarjetas rectangulares del mismo tamaño que las anteriores, se hace lo mismo pero se colocan tres animalitos, edificios o frutos.

Metodología:

- 1.- Se divide al grupo en subgrupos de cuatro alumnos.
- 2.- A cada niño se le da un grupo de tarjetas del mismo tema; una tendrá la de animales, otro de frutos, otro de medios de transporte y el otro de casas o edificios.
- 3.- El facilitador mostrará las tarjetas rectangulares, primero las que tienen solamente dos elementos y después las que tienen tres.
- 4.- Cuando el facilitador muestre a los grupos una tarjeta, el alumno que tenga esa serie de tarjetas deberá buscar entre ellas y encontrar aquellas que sean iguales a las dos o tres figuras que aparezcan en la tarjeta mostrada.
- 5.- Los compañeros de grupo deberán decir si están o no de acuerdo con las tarjetas que su compañero eligió, por ser las mismas que el facilitador les mostró. Si no son, puede ayudar a su compañero a localizarlas hasta que todos estén de acuerdo.
- 6.- El facilitador mostrará la tarjeta a los grupos durante uno o dos minutos hasta que los niños lo hayan visto bien; después la esconderá hasta que cada grupo quede de acuerdo en que los animales elegidos o las figuras que

aparecen en la tarjeta son los correctos. Después enseñará a los subgrupos la tarjeta de que se trataba para que los niños comprueben si acertaron o no.

SE DESCOMPUSO EL TELEFONO

Objetivo: Comunicación, Atención al Trabajo

Material: Ninguno.

Metodología:

1.- Deben sentarse todos en círculo. El facilitador explica a los niños lo siguiente: “vamos a hacer un juego y tienen que prestar mucha atención en lo que les van a decir para después pasar la información o mensaje a su compañero. Yo voy a decirle algo en secreto al alumno que tengo a la derecha, después él pasará el mensaje a su compañero de la derecha, después él pasará el mensaje a su compañero de la derecha y así hasta que el mensaje llegue de nuevo a mí”.

2.- Los mensajes que enviará el facilitador se referirá a sentimientos y no serán demasiado complicados, por ejemplo:

- ¡Qué día tan bonito! Los días así me hacen sentir muy bien.

- ¿Sabes Algo? Hoy amanecí muy contenta porque me encantan los martes.
- Me gusta mucho trabajar con este grupo
- Me siento muy contenta cuando hacemos estos ejercicios juntos

3.- El mensaje deberá pasar por todos los niños y todos a su vez lo dirán en secreto al compañero de la derecha.

4.- Cuando el mensaje llegue de nuevo al facilitador, éste dirá a los alumnos si el mensaje se distorsionó, pues cuando un mensaje pasa por varias personas puede cambiarse involuntariamente.

Si el mensaje no se distorsiona, el facilitador felicitará a los alumnos por lo bien que escuchan a los demás y pueden comunicar a otros el mensaje que reciben.

LA MAQUINA HUMANA

Objetivo: Experiencias, Aprendizaje Significativo, Cooperación

Material: Fotografías de algunas máquinas, como relojes, palas mecánicas, grúas, etc.

Metodología:

- 1.- Mostrar a los niños algunas de las máquinas que se tengan, ya sea en fotografía o reales, y pedirles que observen cómo funcionan los engranes, los engranes, las palancas, etc.
- 2.- Cuando todos hayan observado las máquinas un momento y el facilitador le haya explicado brevemente cómo funcionan, se les dice que van a hacer ellos una máquina humana. Se les explica que cada uno va a ser una parte de una máquina, que todas tienen que estar en contacto con alguna de sus piezas u que tendrán que hacer un movimiento continuo y un ruido parecido al que haría la máquina o la parte de ésta que van a representar.
- 3.- El facilitador les muestra cómo hacerlo. Pide a uno de los alumnos que se levante, se ponga en el centro del salón y haga un movimiento circular con las manos mientras imita el ruido del tren; entonces, él se le acerca, lo toma con una mano del hombro y hace un movimiento y un ruido que acompañe a su movimiento; explica a los niños que uno por uno tendrán que unirse a la máquina haciendo un movimiento y un ruido especiales, y que estén en contacto con alguno de los compañeros que forman la máquina.

4.- Después de un rato de jugar a la máquina humana, se sientan a compartir la experiencia y el facilitador les comenta a los niños que muchas veces tenemos que trabajar como una máquina, es decir, todos unidos en un sólo trabajo, cada uno haciendo una parte

LA LOTERIA

Objetivo: Agilidad Mental, Atención a órdenes, Motricidad Fina

Material: Tarjetas con las figuras de la lotería, cartitas para gritar la lotería y frijoles o semillas para marcar.

El juego de lotería que se utilice no debe ser comercial; es decir, lo debe elaborar el facilitador con base en temas específicos que él desee que los alumnos aprendan.

Metodología:

1.- El facilitador mostrará, una por una, las tarjetitas que tendrá en las manos y los niños tendrán que ver esa tarjeta, escuchar el nombre de lo que aparece en la tarjeta y revisar si está en sus cartones. Si aparece en sus cartones individuales deben marcarla con una semilla. Cuando alguien tenga el cartón completo gritará "Lotería".

2.- Se recomiendan como temas para este juego:

- Caritas que demuestren distintos sentimientos
- Mamíferos, peces, insectos o aves.
- Números o letras
- Aparatos eléctricos mas usuales.
- Utensilios de limpieza o de cocina

3 - Cuando cinco niños hayan gritado lotería se suspende el juego y entre todos les dan un premio que puede ser una felicitación, un aplauso o cualquier otra cosa que tenga un significado de aprobación y felicitación, en lugar de algo material.

DÍGALO CON MIMICA

Objetivo: Motricidad Gruesa y Fina, Experiencias, Comunicación

Material: Ninguno

Metodología:

1.- Se sientan los niños en círculo y el facilitador les explica que en este juego no se permite hablar ni una sola palabra, ni emitir sonidos. Los niños enviarán el mensaje que quieran solamente con mímica.

2.- Los mensajes que van a enviar pueden ser de distintos temas, como:

- Qué me gustaría ser de grande
- Cuál es el animal que más me gusta
- Cuál es el aparato eléctrico más útil
- Qué sentimiento crees que estoy expresando
- En qué me gustaría viajar
- Medios de transporte, personajes de televisión, profesiones, etc.

3.- Cada niño pasará al centro a decir con mímica alguna de las cosas antes sugeridas o algunas otras que el coordinador sugiera. Sin Hablar y sin emitir

sonidos el niño deberá actuar para que los demás adivinen qué es lo que está expresando en forma no verbal.

4.- El niño que adivina primero es el que tendrá la oportunidad de pasar al centro a enviar un mensaje.

5.- Al terminar el juego, el facilitador les preguntará acerca de sus sentimientos durante el ejercicio, qué les gustó y qué no les gustó, y les pedirá que le digan cuantas formas de expresarse hay sin necesidad de usar las palabras.

ADIVINANDO CON EL TACTO.

Objetivo: Percepción, Motricidad Fina, Experiencias.

Material: Una bolsa grande no transparente en la cual se coloquen objetos de distintas texturas y formas, como telas, lija, piedras, pasadores, etc.

Metodología:

1.- El facilitador les explicará a los niños la importancia que tiene la sensibilidad de las manos para sentir el calor o el frío y descubrir diferentes texturas sin necesidad de utilizar la vista.

2.- Les pedirá que se sienten en círculo y pasará para que cada uno meta la mano en la bolsa y sin sacar el objeto o sin verlo adivinen lo que es y describan a sus compañeros lo que sus manos sienten (Si es suave, si es duro, qué material lo compone, de qué forma es, etc.). Después de identificar el objeto el niño lo saca de la bolsa y lo enseña a todos.

3.- Este ejercicio se puede realizar con los otros sentidos. Parea el gusto, el facilitador da a los niños una pequeña prueba de pastillas de distintos sabores, cacahuates, alimentos suaves y duros, ácidos o dulces, salados, etc., a fin de que el niño sin verlos diga a qué saben o qué son. Con el olfato se utilizarán cosas de olores fuertes, como mandarinas, perfumes, café, etc. El oído se ejercitará con sonidos de campanas, cascabeles, maderas, etc.

4.- En cada uno de los ejercicios es importante señalar a los niños la importancia de los sentidos, la utilidad que tienen para nosotros y cómo podemos cuidar de ellos.

A LA BIO BIO CARGADA DE...

Objetivo: Atención a órdenes, Secuencia, Memoria

Material: Una pelota suave de plástico o hule espuma.

Metodología:

- 1.- Se sientan en círculo todos, sin obstáculos frente a ellos.

- 2.- El facilitador explica en qué consiste el juego; el que tiene la pelota y dice “a la bio bio cargada de.. ” (y alguno de los temas que se sugieren), el que recibe la pelota tendrá que decir el nombre de algo dentro del tema del juego, si tarda en decirlo o se equivoca pierde y da una prenda, aunque puedes seguir jugando. Él a su vez lanza la pelota a otro compañero y así sucesivamente hasta que el grupo o el facilitador decidan terminar el juego.

- 3.- Los temas pueden ser nombres de:
 - Mamíferos
 - Peces
 - Insectos
 - Alimentos

- Personas a las que ellos quieren
- Aparatos eléctricos que conocen
- Sentimientos que conocen

4.- Este juego de salón se juega generalmente utilizando las letras del alfabeto; por ejemplo, primero sólo se menciona lo que empiece con la letra "a", después con la "b", etc. Para niños pequeños esto resulta demasiado difícil, por lo que no se aplicará esta regla amenos que el facilitador lo juzgue conveniente.

EL TAPETE MAGICO.

Objetivo: Experiencia, Imaginación, Aprendizaje Singnificativo.

Material: Ninguno, a menos que se desee utilizar música suave que favorezca la relajación, para lo cual sería necesario una grabadora, un tocacintas o tocadiscos y cintas o discos espectivamente.

personas que están ahí, vamos más arriba y vemos el Bosque de Chapultepec, donde están todos los animalitos del zoológico, los juegos mecánicos, el lago con los pequeños patos y cisnes y las embarcaciones que pasean por él. Vamos a dirigirnos ahora hacia Acapulco. Pasamos por encima de Cuernavaca, Taxco, Iguala, Tierra Colorada y de pronto vemos bajo nosotros el mar azul, las playas y los grandes hoteles que están a la orilla del mar.

Poco a poco vamos bajando y aterrizamos en una plaza muy hermosa, en donde no hay nadie más que nosotros. Nos bajamos de nuestras alfombras y nos ponemos a jugar con la arena; hacemos castillos, cuevitas y laguitos; nos metemos un momento al mar y sentimos el sol que calienta nuestra piel.

Después de un rato, volveremos a las alfombras y regresamos a México. De nuevo pasamos sobre Tierra Colorada, Cholpancingo, Iguala, Taxco, Cuernavaca y por fin llegamos. Podemos ver ahora el Bosque de Chapultepec y poco a poco vemos que nos acercamos a la escuela. Lentamente bajamos y volvemos a entrar por la puerta de nuestro salón. estacionamos nuestras alfombras, las hacemos rollito y se las devolvemos a nuestro amigo el enanito que nos está esperando. Le damos las gracias por este viaje que pudimos hacer en la alfombra mágica y él nos dice que cada vez que queramos viajar con nuestra imaginación, él podrá prestarnos la alfombra mágica para hacerlo.

Ahora, muy despacito, muevan su cuerpo, sus pies y manos y abran sus ojos. Vamos a sentarnos en círculo todos y a platicar sobre este viaje imaginario que hicimos juntos”.

Con este ejercicio, el facilitador podrá llevar a sus alumnos a donde quiera, según lo que desee que los alumnos aprendan, por ejemplo al espacio, para que conozcan la Luna, los planetas y el Sol, a una selva para que vean cómo viven los animales salvajes, cómo corren los ríos y que vegetación hay, o al pasado para conocer cómo vivían otras culturas como la azteca, la maya, etc.

Por medio de la imaginación los niños pueden participar en fiestas tradicionales mexicanas o situaciones históricas, ir al fondo del mar o a cualquier otra parte que el facilitador considere importante para que los niños vivan una experiencia. Este deberá cuidar que todas las situaciones que imaginen sean positivas, nunca cosas amenazadoras que puedan causar temor a los niños o les produzcan tensión.

BIBLIOGRAFIA.

- AXILINE, M. Virginia. (1982). *Terapia de juego*. Ed. Diana.
- BIBLIOTECA práctica para padres y educadores. (1997). *Pedagogía y Psicología Infantil. El Periodo Escolar*.
- CAMPOS, Ma. Isabel. *Curso de Psicología Infantil 3*.
- CHATEAU, Jean. (1986). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Ed. Kapelusz.
- DECROLY, O. (1986). *El Juego Educativo*.
- DELVAL, Juan. (1991). *Creecer y Pensar*. Ed. Paidos.
- DESELL, Arnold. (1980). *El Niño de 5 y 6 Años*. Ed. Paidos.
- GONZALEZ Garza, Ana Ma. (1993). *El Niño y su Mundo. Programa de Desarrollo Humano: Nivel Preescolar*. Ed. Trillas.
- GOOD, Thomas. (1983). *Psicología Educacional*. Ed. Interamericana.
- GUY R., Lefrancois. *Acerca de los Niños*.
- LAFON, Robert. (1980). *El Niño*. Ed. Salvat.
- LOPEZ Murillo, Alejandro. *Eduque a sus Niños a Través del Juego*.
- PIAGET, Jean. (1984). *Psicología del Niño*. Ed. Morata.
- RAABE, Juliett. (1980). *El niño y el Juego*. Ed. UNESCO.
- REVISTA Ciencias Técnicas. *El Juego Infantil, su Importancia en el Desarrollo de los Niños*.

- REVISTA Conescal. *El Juego en la Etapa Inicial y Preescolar del Niño. Etapas de Motricidad y Percepción en los Primeros Años de la Infancia.*
- REVISTA Conescal. No. 19, Marzo de 1971.
- REVISTA Educación 2001, año III, No. 32, Enero de 1998.
- RICHTER, Juan Pablo. *Juegos de los Niños.*
- SARINA, Simón. *Nuevos Juegos Creados para Niños.*
- ZAPATA, Oscar. (1991). *La Psicomotricidad y el Niño.* Ed. Trillas.