

14



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLAN



“LA FORMACION DE LAS EDUCADORAS EN EL CONOCIMIENTO Y UTILIZACION DEL JUEGO PARA LOGRAR UN DESARROLLO EN EL NIÑO PREESCOLAR”.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE: LICENCIADA EN PEDAGOGIA PRESENTAN: GONZALEZ CRUZ GLORIA OLVERA HERNANDEZ SANDRA VERONICA VELAZQUEZ JIMENEZ MARIA ELENA

ASESOR: TREJO GONZALEZ MA. DE LOS ANGELES



285640

NOVIEMBRE DEL 2000



Universidad Nacional
Autónoma de México

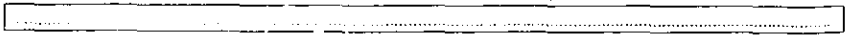


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



- * Podéis dar a los hijos vuestro amor, pero no vuestros pensamientos, pues ellos tienen los suyos propios.
- * Podéis cobijar sus cuerpos, pero no sus almas, pues ellos habitan en la casa del mañana, que vosotros no podéis visitar, ni siquiera en sueños.
- * Podéis esforzaros por ser como ellos pero no busquéis hacerlos a vuestra medida, pues la vida no retrocede ni se detiene en el ayer.
- * Sois el arco del que vuestros hijos, como flechas vivientes, salen disparados.

Jalil Gibán.

AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que nos dieron su apoyo y que permitieron enriquecernos en nuestro trabajo.

A nuestras familias y amigos por su valiosa ayuda y afecto que nos han brindado.

Gloria González Cruz.
Sandra Verónica Olvera Hernández.
María Elena Velázquez Jiménez

INDICÉ.

INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I " TEORÍAS DEL JUEGO".....	4
1.1. Aspectos históricos del juego.....	5
1.2. ¿ Qué es el juego?	10
1.3. Teorías del juego.....	14
1.3.1 Concepciones clásicas.	
A) Teoría de Entretenimiento.....	14
B) Teoría de la Energía Superflua.....	15
C) Teoría Culturista.....	16
D) Teoría del Preejercicio.....	17
E) Teoría del Atavismo	18
1.3.2 Concepciones Psicológicas.	
A) Teoría Psicoanalítica.....	20
B) Teoría Cognoscitiva.....	22.
CAPITULO II " CLASIFICACION Y EVOLUCION DEL JUEGO".....	24
2.1 Clasificación del juego.....	25
A) Clasificación del juego según Groos.....	26
B) Clasificación del juego según Caillois.....	32
C) Clasificación del juego según Chateau.....	36

D)	Clasificación del juego según Wallon.....	42
E)	Clasificación del juego según Piaget.....	46
2.2	Evolución del juego.....	52
CAPITULO III "ANALISIS Y CONFRONTACIÓN DE PORGRAMAS Y LECTURAS DE APOYO"		58
3.1	Lecturas de apoyo de la S.E.P.....	60
A)	Un principio básico en la educación infantil.....	62
B)	El lenguaje de los gestos.....	70
C)	Manual de actividades gráfico - plásticas.....	75
D)	Un acercamiento a las matemáticas.....	81
E)	Orientación de actividades musicales para el preescolar.....	86
3.2	ANALISIS DEL PROGRAMA	94
A)	Programa oficial.	
B)	Procedimientos.....	103
C)	Análisis e interpretación de los resultados.....	109
CAPITULO IV "PROPUESTA DE TRABAJO"		130
4.1	Alternativas pedagógicas para las educadoras.....	135
4.2	Conclusiones.....	153
BIBLIOGRAFIA		160
ANEXOS		169

INTRODUCCIÓN.

La presente investigación, realizada en el ámbito del juego educativo. Tiene por objetivo conocer la formación de las educadoras en el conocimiento y utilización del mismo; para lograr un desarrollo en el niño preescolar. Se parte de la hipótesis, en donde se concibe al juego como un proceso, que debe concentrarse en las necesidades, intereses y problemas de la educadora y del niño, para lograr la transformación y la construcción de conocimientos significativos.

Lo anterior representa un reto en el campo pedagógico ya que en un modelo tradicional el problema educativo, identificado bajo diversas perspectivas de *investigación*, tanto *cualitativas* como *cuantitativas*, se ha tratado de combatir a través de esfuerzos dirigidos bajo las líneas teóricas y metodológicas que surgieron a través del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica en 1992.

Los esfuerzos se centraron en la investigación educativa como antecedentes y marco teórico para la reformulación del enfoque educativo, los contenidos y métodos didácticos que rigen el proceso enseñanza - aprendizaje del nivel básico, es decir, del preescolar.

Es así que se pretenderá que el juego tenga un aspecto de mucha importancia en la educación preescolar, ya que por medio de él, el niño irá desarrollando no sólo su creatividad sino también ira adquiriendo habilidades, hábitos y destrezas que le permitirían una mejor adaptación a su medio y es aquí cuando la labor de la educadora se hará relevante, organizando y guiando los juegos que se sean interesantes, fomentando así un mejor desarrollo de su personalidad.

De tal forma se podrá dar cuenta, que el juego es eminentemente *formativo* y *estimulador* en todas las modalidades de comunicación y desarrollativas de actitudes recreativas mediante el ejercicio de las funciones psíquicas, sensomotrices, perceptuales y afectivas del niño.

CAPÍTULO I
TEORIAS DEL JUEGO.

1.1. ASPECTOS HISTÓRICOS DEL JUEGO.

Desde el punto de vista histórico, el juego es tan viejo como la existencia del hombre, ha formado parte de la cultura y ha evolucionado conforme a la civilización. Es por ello, que esta actividad lúdica tiene distintas cualidades y fines que caracterizan cada época histórica, a través de las cuales se han podido encontrar puntos afines de similitud y diferencias.

Sin duda existe en nuestro tiempo una gran variedad de juegos que se emplean en el proceso enseñanza- aprendizaje en el jardín de niños; y es natural que cada día surjan nuevas formas para aprovechar esta actividad lúdica, por lo que pretendemos que las educadoras conozcan las ventajas que existen al utilizar el juego para desarrollar la creatividad, sensibilidad y la autonomía del niño preescolar.

Es por ello que se hace necesario realizar un recorrido histórico para conocer el surgimiento y la importancia que ha tenido el juego en la evolución del ser humano y así poder comprender sus necesidades y carencias que nos permiten utilizar el juego como factor importante para el desarrollo integral del niño.

Desde el punto de vista histórico Fink (1) agrega que en las culturas primitivas, el juego tuvo un significado mágico - religioso, completando esta explicación Novaes (2) afirma que las primeras manifestaciones creativas del hombre prehistórico se encuentran en las pinturas rupestres, la cerámica, la danza, la música y en las pinturas corporales que tienden a ser nuevas formas de expresión creativa.

(1) Jaulin, Robert. "Juegos y juguetes", Ensayos de etnotecnología, Ed. Siglo XXI, 1RA. Edición, 1981, pág. 120.

(2) Ibídem pág. 235.

Cabe destacar que juego y creatividad para algunos autores va vinculado y complementando lo anterior, Gottfried (3) afirma " El juego del niño, es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas". Por lo tanto, dichas manifestaciones y productos creativos, además de reflejar una concepción filosófica y religiosa del mundo primitivo, estaban condicionadas por el contexto socio-cultural imperante.

Así mismo, hay que resaltar que ilustres educadores de distintas épocas históricas como: Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Clápared, etc.; han reconocido y avalado el inmenso valor pedagógico del juego en la formación del niño y del adulto.

Ahora bien, el origen histórico del juego se puede relacionar estrechamente con el tipo de educación de las jóvenes generaciones en las sociedades que se encuentran en bajos niveles de desarrollo de la producción y la cultura. La naturaleza de los juegos infantiles puede comprometerse sólo por la correlación existente entre éstos y la vida del niño en la sociedad.

(3)Hassenstein Bernard. "Biología del comportamiento infantil". Ed. Siglo XXI, 1ra. Edición, 1979. Pág. 222 -228-

Hasta el año de 1930 algunas investigaciones de Margaret Mead dedicadas a los niños de las tribus de Nueva Guinea, contienen datos del modo de vida y de los juegos infantiles, estas investigaciones se dedicaron a cuestiones especiales, lo que determinó la selección de datos, es decir, no se dedicaron solamente al juego, sino al animismo (*) infantil, la maduración sexual, etc.

Por el año de 1959 R. Alt(4) alega la existencia de una unidad inicial en la actividad laboral y la educación, o sea. Que la educación no solo va como función social especial y lo divide de la siguiente manera:

A) Primero, la educación de todos los niños por igual y la participación de todas los miembros de la sociedad en la educación de cada uno.

B) Segundo, la universalidad de la educación, cada niño debe saber hacer todo lo que saben los adultos y participar en todos los aspectos de la vida de la sociedad a la que pertenecen.

C) Tercero, la brevedad del período educativo, los niños conocen ya a edad temprana todas las tareas que plantea la vida, se independizan pronto de los mayores, y su desarrollo acaba antes que en fases posteriores del desarrollo social.

(*) Se caracteriza por que el niño presta vida y conciencia a las cosas. Se distingue en 4 estadios.

1. El niño piensa que todos los objetos están vivos.
2. Le atribuye vida sólo a los objetos cuya actividad propia es estar en movimiento, como lo son los astros, las nubes, etc.
3. El niño es más reflexivo puesto que deduce que existen cosas que se mueven sólo si él las mueve y otros que si están vivos por que se mueven por sí mismos.
4. Ahora sólo les presta vida a los animales y a las personas.

(4) Fingermann, Gregorio. "Lecciones de psicología pedagógica e infantil". 9° edición, Ed. Ateneo, 1969, pág. 3001 -334-

Refiriéndose al juego como medio de educación Alt (5) indica que el niño participa allí donde puede, sin tener preparación especial ni aprendizaje previos, en la labor de los adultos. Donde no puede participar, se "integra" en el mundo de los adultos mediante la actividad lúdica que refleja la vida de la sociedad.

Enfocando el juego para México, este tiene su origen en los pueblos prehispánicos, es decir, que se jugaba en determinados festejos, las ceremonias concluían con carreras, había también simulacros de guerra, que se practicaba especialmente durante las fiestas llevadas a cabo cada 52 años al finalizar el ciclo de su cuenta cronológica, el juego de pelota, todos estos juegos tenían un significado ritual, se practicaba exclusivamente con fines religiosos y simbólicos, cuando al autor J.Vaillant (6) al hablar de juegos en la cultura Azteca explica que también esta actividad estaba vinculada con la educación, y que esta comenzaba después del destete, o sea, a los dos años y su objetivo era introducir lo antes posible al niño en las costumbres y obligaciones que constituían la vida de los mayores.

Del mismo modo para los mayas el juego servía para ejercitar y estaba saturado del simbolismo religioso, al que los jugadores se entregaban con pasión, a pesar de que algunos como el Tlachtlí (Juego de pelota), ponía en peligro la vida. Este pueblo le daba gran importancia al juego, ya que lo empleaban como un medio para el aprendizaje.

(5) Ibidem. Pág. 310.

(6) Buytendiyk. "El juego y su significado"
Buenos Aires, 1973, colegio de Buenos Aires,
Pág. 27 - 32-

Siguiendo con este recorrido, durante la colonia española se consideró al juego como nocivo para la educación, "jugar era perder el tiempo". Sin embargo algunos de los juegos más importantes eran:

- El columpio.
- Él sube y baja.
- Las canicas.
- El balero.
- El trompo.
- Saltar la cuerda.
- Manos atrás, etc.

Actualmente, el juego es objeto de múltiples estudios psicológicos, pedagógicos, filosóficos, etc. Y en cada uno de ellos se ha intentado explicar la importancia y la naturaleza del juego infantil.

De acuerdo al avance y desarrollo tecnológico los juegos que practican los niños mexicanos, ya no son aquellos en las que se utilizaba su imaginación, creatividad, sino son juegos que más que utilizar su fantasía están encaminados a desarrollar actitudes violentas, individualistas, competitivas, en donde disminuyen la capacidad creativa del niño.

Cabe señalar que algunos de los juegos más representativos de los niños mexicanos en la actualidad son:

- Juegos de vídeo.
- Juegos de guerra.
- Juegos de imitación
- Juegos de entretenimiento.

Después del recorrido histórico, es necesario definir el juego, para tener un conocimiento general de su importancia, por tanto a continuación se dan las siguientes definiciones:

1.2. ¿ QUÉ ES EL JUEGO?

Etimológicamente la definición del juego, jugar, lúdico y lúdrico son:

Juego : Viene del latín "iocus". Que significa acción y efecto de jugar.

Jugar: Tomado del latín "iocari". Qué es hacer algo por espíritu de alegría y con el sólo fin de entender.

Lúdico : Galicismo francés "ludique". Que se deriva del latín "ludus" que es juego

Lúdrico: Viene del latín "ludicer", "ludricus". Qué es relativo o perteneciente al juego.

Para Jean Chateau (7) la aparición del juego en los animales superiores testimonia una etapa capital en la lenta ascensión de las formas vivientes hacia las formas evolucionada que es el hombre, y en las formas animales superiores, el lugar ocupado por el período del juego, por la infancia, es también un signo inequívoco de la superioridad o de la inferioridad de una especie.

Para GUSTAV Kramer (8) el juego se encuentra en la conducta instintiva, complementándola con Bernard Hassentein (9) el juego constituye el centro de gravedad de una fase de desarrollo, es decir, en donde las pautas de comportamiento de la esfera lúdica están hechas a la medida de la posible utilidad futura, y tiene por objetivo mostrar hasta que punto la organización interna del comportamiento lúdico sirve a la meta objetiva, biológica de obtener una experiencia utilizable.

(7)Chateau, Jean " Psicología de los juegos infantiles".

Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1958, pág., 149.

(8)Hassentein, Bernard. "Biología del comportamiento infantil".

Ed. Siglo XXI, 1ra. Edición, 1979, pág.224.

(9) Ibídem. Pág. 228.

Ejemplo: jugar a la madre y a la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura; una anticipación del mundo de las ocupaciones serias (el juego prepara para la vida seria).

Desde el punto de vista social J. Vaillant (10) explica que el juego tenía mucho como objetivo; introducir lo antes posible al niño en el medio de las costumbres y obligaciones que constituyeran la vida adulta, satisfaciendo sus deseos de convivir y reproduciendo sus relaciones y actividades laborales; es decir, que el niño tiende a representar el papel del adulto en su mundo lúdico restringido, copiando al adulto, puede asimilarse a él jugando este papel.

E. Horlock (11) señala que el juego es parte de la vida infantil tan aceptada que pocas personas se paran a considerar lo importante que es, pues contribuye al desarrollo del niño de muchas formas, tales como:

Valores Físicos: el juego activo es esencial para que el niño desarrolle sus músculos de modo adecuado y ejercite todas las partes del cuerpo.

Valor Terapéutico: el juego es terapéutico pues actúa como catarsis para la eliminación de la energía retenida.

En la vida diaria el niño necesita cierto escape de tensiones y el juego le ayuda a expresar sus emociones de una forma socialmente aceptable.

(10) Buytendyk. "El juego y su significado"
Buenos Aires, 1973, Colegio de Buenos Aires.
Pág. 35-38-

(11) Biber Barbara. "Educación preescolar y desarrollo psicológico".
Ed. Gemika 2da. Edición, 1978, pág. 123 -128

Valor educativo: Al jugar con juguetes de todos tipos, el niño llega a conocer las formas, los colores, tamaños, las texturas, de los objetos así como su significado. Explorando, coleccionando y con otras formas favoritas de juego el niño obtiene información que no podía obtener en los libros escolares. El juego ayuda al niño a comprender y controlar el mundo en que vive y distinguir entre realidad y fantasía.

Valor Social: Jugando con niños mayores, el niño aprende a establecer relaciones sociales con extraños y aprender también las formas de plantearse y resolver los problemas que tales relaciones originan.

Valor Moral: El juego es uno de los factores más importantes de la educación moral del niño, pues sabe que tiene que ser justo, honrado, veraz, que debe controlarse, que debe ser buen deportista, sabe perder, si es que quiere convertirse en un miembro aceptable del grupo de juego.

En la actualidad la mayoría de las personas aceptan la idea de que el juego es un simple "pasatiempo alegre" o un "perder de tiempo" Por consiguiente, el juego es concebido como una actividad superflua, poco seria y carente de responsabilidad. No obstante consideramos que el juego es vital para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él, los niños conocen la vida social de los adultos, comprenden mejor las funciones sociales y las reglas por las que se rigen las relaciones entre ellos.

Consideramos que el juego debe ser espontáneo y libre aunque existen algunos que se ajustan a reglas, no obstante no por ello deja de ser importante e interesante, ya que jugando pueden expresarse sin inhibiciones sus sentimientos, sus esperanzas, habilidades y otras actividades que difícilmente manifestarían en situaciones distintas. Creemos que el juego es una forma de expresión del desarrollo infantil, de carácter espontáneo y libre que produce tanto placer, alegría como también dolor y angustia, es decir que en el juego(*), el niño puede manifestar toda una gama de emociones que vive a diario.

(*)No tratar de dar un significado simbólico al juego por que se le daría un aspecto limitado a la imaginación del niño.

Siendo este el valor del juego, podemos proponer que dependiendo de la forma en que se utilice será proyectado en la zona de interés del niño, de manera que el juego sea una actividad característica y espontánea en el proceso enseñanza - aprendizaje, en donde la educadora conozca la importancia de tener conocimientos que le ayuden a buscar en el juego un recurso educativo para alcanzar el desarrollo integral del niño.

Para finalizar, consideramos que el juego es la actividad, más común y espontánea que el niño utiliza como medio para enfrentarse a la vida, le permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta, expresar y canalizar sus sentimientos e inquietudes, amar y ser feliz.

1.3 TEORÍA DEL JUEGO.

Con respecto al juego, existen una serie de teorías diferentes para explicar la actividad lúdica, para averiguar su naturaleza y comprender por que juega el niño; estas cuestiones han sido el objeto de estudios desde mediados y finales del siglo XIX de psicólogos, biólogos, etc. Interesados en el desarrollo del niño.

Algunas de las teorías más representativas de la concepción clásica son las siguientes:

1.3.1 CONCEPCIONES CLÁSICAS.

A) Teoría del Entretenimiento.

Es atribuida al filósofo alemán Moritz Lazarus, 1824-1903, que asigna importancia al valor restaurador del juego y lo explica de la siguiente manera: "se considera al juego como un recreo asignándole la función de restaurador de las energías que el organismo ha perdido durante el trabajo".

Esta teoría solamente explica el juego en el adulto, quien después de un trabajo, busca el descanso en el juego (12).

(12) John Gabriel. "Desarrollo de la personalidad infantil".
ED. Kapelusz, Buenos Aires, 1971, pág. 338.

La teoría no puede sostenerse para los juegos de los niños, la vida infantil como observa Schiller (13), parece ser un juego continuo y esta teoría no nos dice por que tiene necesidad de jugar los niños continuamente. Sin embargo, podemos decir que algunas veces el juego "puede" servir de recreo, como en el caso del adulto.

B) Teoría de la Energía Superflua.

Esta teoría fue sostenida por la mayoría de los psicólogos del siglo pasado, es la del excedente de energía.

Propuesta por el poeta alemán Schiller 1759-1805. Y el sociólogo inglés Spencer 1820-1903. Esta teoría explica que en el niño hay un exceso de energía; sus fuerzas no siendo consumidas por las ocupaciones serias, se acumulan. Esta energía superflua se descarga como puede, discurriendo, naturalmente por los canales que el hábito ha creado. Los movimientos así producidos fuera de toda utilidad inmediata, constituyen el juego.

(13)Fingermann, Gregorio. "Lecciones de psicología pedagógica e infantil". 9ª edición, Ed. Ateneo, 1969, pág. 301 -334.

Schiller distingue, pues, entre el "trabajo", y el "juego", el primero obedece a una necesidad exterior, el segundo obedece a una necesidad interior.

Spencer ve en los juegos de los niños una imitación de las ocupaciones humanas, ya que ve en el juego una parodia de la vida seria en la que emplea la energía sobrante.

No obstante el juego no debe considerarse como la explosión de las fuerzas sobrantes, ya que el verdadero juego es algo más que una explicación de fuerzas comprimidas, pues consiste en una serie de movimientos y de actos concretados que tienden hacia un "fin", aunque este fin no se es consciente.

Podemos decir, que un excedente de energía no es suficiente para explicar la naturaleza y variedad de los juegos infantiles, ni la complejidad de los motivos que impulsan a jugar a los niños.

C) Teoría Culturalista.

Según G. Stanley Hall, 1846 - 1954; el juego es instintivo y esta determinado por la herencia. A través de él liberamos las actividades de nuestros ancestros y repetimos los trabajos de sus vidas.

Puesto que Hall considera que la función del juego consiste en liberar, al niño de esos residuos atávicos de conducta, habiéndolos vivido a través de sus juegos, el niño puede descartarlos y avanzar hacia el grado más alto de la evolución social, representado por la sociedad.

Para Huizinga (14), el juego antecede a la cultura, es decir, que antes que existiera la cultura ya existía la actividad lúdica. El juego, no puede fundarse en la razón es irracional y afirma que juego y cultura se encuentran entrelazados, puesto que en él se apoyaron las instituciones sociales en el momento de su formación.

D) Teoría del Preejercicio.

Fue formulada en 1896 por el psicólogo alemán Karl Groos, esta teoría ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida seria.

Groos reconoció que las teorías fisiológicas, la del descanso y la del excedente de energía, según Spencer, no bastaban para explicar la naturaleza del juego y por esto trató de encuadrar la actividad lúdica en un marco más amplio de modo que explicará todos los fenómenos del juego. Este punto de vista nuevo, con que encara Groos el problema, es el biológico, descuidado hasta entonces por los psicólogos.

Su idea central es la siguiente: El hombre y los animales superiores están dotados de numerosos instintos que en el acto del nacimiento aún no están desarrollados. Es necesario desarrollar y educar estas aptitudes innatas. Eso se realiza mediante el juego por el cual se ejercitan sus disposiciones naturales.

Todo instinto supone un acto con un fin determinado aunque inconsciente, según Groos, hablar de "un" instinto del juego, no existe el juego en general, sino que los instintos particulares se manifiestan en juegos particulares, preparatorios de los actos serios.

(14) Bijod Sidneyw " Psicología del desarrollo infantil " ed.trillas,
Vol. 3 1984. Pág. 35

Los niños y los animales jóvenes tienen la tendencia a reproducir no todos los actos que ven ejecutar, sino aquellos para los cuales tienen una predisposición hereditaria, un instinto aunque débil, que ha de desarrollarse con el ejercicio y perfeccionarse cada vez más para estar listos y enfrentar fácilmente en acción en la vida seria y en la vida adulta.

Ejemplo: Si una niña juega con su muñeca y la reprende o la alimenta ¿Representa ésta una conducta, un ejercicio anticipado del instinto maternal? ¿Va a ser la niña una madre más apta por que juega de este modo con su muñeca?

Evidentemente sería difícil obtener una respuesta científica a estas preguntas a cerca del carácter preparatorio de los juegos infantiles, por lo que hay que reconocer, que el ejercicio preparatorio de los instintos no es móvil de todos los juegos, ya que, el juego tiene una utilidad biológica más extensa.

E) Teoría del Atavismo.

Esta teoría se apoya en la ley biogénica de Haeckel; "El desarrollo del niño es una breve recapitulación de la evolución de la raza.(15)

En 1902 Stanley Hall, la propuso como resultado de numerosas estadísticas e investigaciones sobre los juegos en los niños, demostrando que la humanidad había evolucionado de la misma manera en sus actividades.

(15) Tula, Ma. Arsenia y Tolosa Nely E. "Psicología" 3ra. Edición.
Ed. de los autores Buenos Aires, pág. 69- 87

Según Stanley Hall (16) la teoría del atavismo postula que el juego infantil revive los intereses y las ocupaciones del hombre primitivo. Asegura que el niño tiende a repetir las actividades y las habilidades de sus antecesores, por que le han sido transmitidas por herencia.

Por ejemplo; cuando el niño realiza juegos de cacería, recolección, etc. Representa las actividades de sus ancestros, es decir, que éstos le permiten ejercer un influjo sobre el desenvolvimiento de otras funciones como estímulos.

(16) Bijod Sidneyw " Psicología del desarrollo infantil " ed.trillas,
Vol. 3 1984. Pág. 15

1.2.3. CONCEPCIONES PSICOLÓGICAS. (*)

En el presente siglo no se han estudiado de manera especial las teorías psicológicas referentes al juego, contextualizaciones e investigaciones de la actividad lúdica, cabe mencionar que entre las teorías más importantes encontramos las siguientes.

A) Teoría Psicoanalítica.

El psicoanálisis interpreta al juego de dos maneras distintas.

1.- Para evadir la vida seria (principalmente a nivel de adulto), "él deber ser".

2.- Como medio compensatorio y reductor de tensiones en la dinámica personal.

Desde el punto de vista de Freud el juego se da en función de los impulsos vitales del ser humano. La base de su doctrina es la libido, es decir, la energía empleada para satisfacer necesidades de tipo psicosexual y / o erótico. Para Freud existen dos clases de impulso: El erótico o sexual que se manifiesta por ejemplo; en el amor y El de la muerte o Thanatos, expresado muchas veces por el odio.

Esto se explica de la siguiente manera; el juego busca la satisfacción parcial de pulsiones e intenta resolver conflictos que carecen de una oportunidad para hacerlo en la realidad. Es decir, que en las actividades lúdicas se manifiesta una actividad psíquica secreta, ya que al jugar se pone en funcionamiento un conjunto de fuerzas de las que no se es consciente.

(*) Sigmund Freud. "Los textos fundamentales del psicoanálisis". Ed. Altaya, 1988.

Ejemplo; cuando una madre abandona por varias horas a su hijo, el niño arroja el objeto de modo que desapareciese o quedase fuera, podía ser así mismo la satisfacción de un reprimido impulso vengativo contra la madre por haberse separado del niño y significar el enfado de este.

De acuerdo con Freud este impulso podría atribuirse a un instinto de dominio, que se hace independiente de que el recuerdo fuera penoso en sí. En el juego los niños repiten todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y que de este modo procura una salida de energía, haciéndose por decirlo así, él dueño de la situación; pero por otro lado, vemos que todo juego infantil se halla bajo la influencia del deseo dominante en esta edad: "El de ser grande y poder hacer lo que los mayores".

Por ejemplo; cuando una niña al jugar con sus muñecas, adopta una autoridad de la cual en realidad carece y puede hacer la repetición de sucesos desagradables, que reduce temporalmente la ansiedad de la niña y la ayuda a enfrentar con más facilidad nuevos problemas que afrontará durante su vida, es decir, que sujeta la realidad a sus deseos y la domina.

De este modo llegamos a la convicción de que también bajo el dominio del principio del placer - que produce el juego -, existen medios y caminos suficientes para convertir en objeto del recuerdo y de la elaboración psíquica lo desagradable en sí, a lo agradable que puede llevarnos el juego en sí.

Freud dice; " Los niños pueden dominar una fuerte impresión en forma mucho más completa manteniéndose activos que soportándola pasivamente. Cada repetición parece robustecer el dominio que ellos van buscando".

El juego para el psicoanálisis, constituye un fenómeno de sublimación por que las tendencias nocivas antisociales son transformadas a situaciones inofensivas para el conglomerado social. Por ende lo esencial del estudio del juego, para Freud, es llegar a conocer el contenido latente del mismo, es decir, cual es el deseo profundo e inconsciente que lo motiva.

B) Teoría Cognoscitiva.

Según Piaget, el juego es considerado como asimilación pura, es decir, que el niño va a *deformar* la información que recibe del exterior con el fin de satisfacer las necesidades de su YO, de su pensamiento y de su fantasía. Al contrario de lo que ocurre en la imitación donde el niño se esfuerza por adaptarse al mundo externo, al intentar reproducir acciones o situaciones que percibió o escuchó.

Piaget afirma que el juego es un factor de desarrollo del pensamiento infantil en donde la asimilación y acomodación son dos procesos claves para el desenvolvimiento de la inteligencia (*), siendo el juego en sí un proceso de asimilación, de adaptación de la realidad a las propias necesidades y propósitos.

Por ejemplo: cuando la acomodación predomina sobre la asimilación se produce la IMITACIÓN, en cambio cuando prevalece asimilación sobre la acomodación surge el JUEGO. La *adaptación inteligente* se logra a través del equilibrio entre asimilación - acomodación, es decir, cuando ninguno de los dos procesos predomina sobre el otro, y en donde el pensamiento serio tiene que ajustarse a la asimilación y la acomodación.

(*) Asimilación: Es la incorporación de información nueva al conocimiento anterior de una persona.

Acomodación: Es el ajuste que realiza el individuo para asimilar la información proveniente del mundo exterior.

En Conclusión: Cabe destacar que cada teoría antes mencionada representa un factor de estudio que aporta diferentes elementos que coadyuvan a la comprensión y utilización del juego en el desarrollo integral del niño, es decir, las teorías y estudios sobre los juegos infantiles, que comentamos, tienen un aspecto predominante que se complementa.

De acuerdo a lo anterior podemos decir que el juego permite a los niños ponerse en contacto con lo que los rodea, a través de él, exploran, experimentan y adquieren destreza en el uso de sus cuerpos y en la manipulación de los objetos; así mismo se ponen en relación con el medio y con sus propias experiencias.

En suma, el juego proporciona a los niños un importante medio de desarrollarse física y psicológicamente.

En su esencia el juego, tiene sus finalidades, pero los niños, en su alegría, no son conscientes de ellas, si los adultos consideran el juego como el motor que estimule sus capacidades - del niño - se logra un desarrollo integral en su educación.

CAPÍTULO II CLASIFICACIÓN Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO.

Después de haber descrito las principales teorías lúdicas, se realizará la clasificación y evolución del juego desde la perspectiva de los siguientes autores.

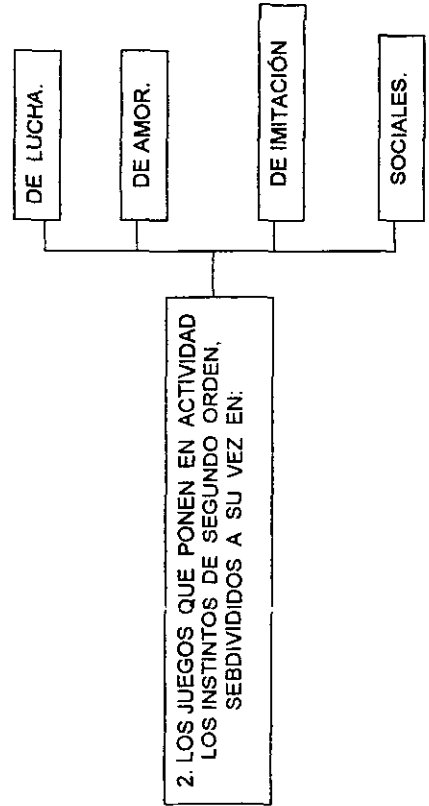
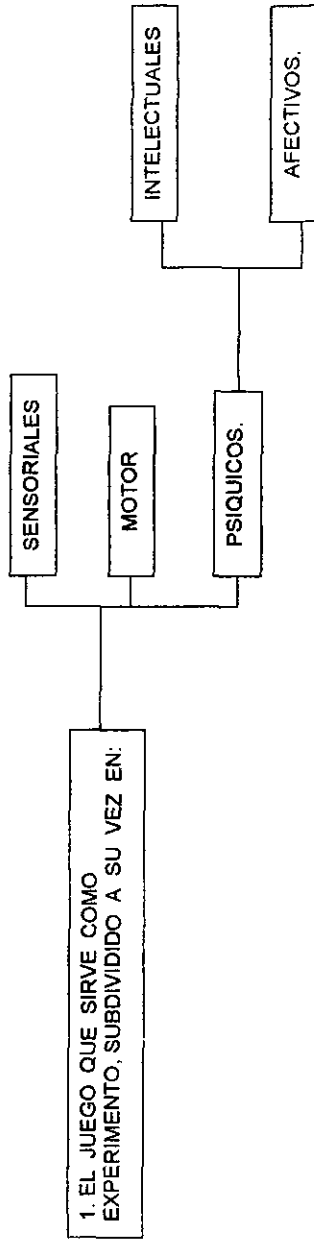
2. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.

Se ha intentado clasificar y describir los juegos situándose en el conjunto del pensamiento del niño, pero debido al sinnúmero de las teorías explicativas del juego desarrolladas, que demuestran cuanto resiste este fenómeno a la comprensión causal, de la tendencia a hacer del juego una función aislada. El juego tiene por consiguiente el fin de desarrollar las funciones tanto psicológicas como psíquicas, siendo así el centro de la infancia, el cual no puede analizarse sin destacar un valor preponderante en su utilización.

Para tener una visualización más completa de los rasgos más típicos del juego infantil, nos remitiremos a las clasificaciones de los siguientes autores:

- A) Clasificación del juego según Groos.
- B) Clasificación del juego según Caillois.
- C) Clasificación del juego según Château.
- D) Clasificación del juego según Wallon.
- E) Clasificación del juego según Piaget.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN GROOS.



A) CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN GROOS.

Groos clasifica al juego en dos grupos:

1.- El juego que sirve como experimento; este se establece en 3 subdivisiones.

a) SENSORIAL: Aquí el niño experimenta placer al tocar, escuchar, saborear, visualizar colores u objetos que lo rodean.

Aspectos a desarrollar.

- Equilibrio.
- Agilidad
- Emociones.
- Capacidad de reacción.
- Capacidad de diferenciación.
- Socialización.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son.

Caminar sobre llantas, cuerdas, trazas líneas en el piso, juegos de pares y nones, saltar con la cuerda, hacer movimientos corporales, lanzar pelotas en forma libre con variedad en el tamaño de las pelotas y los objetos donde se introducen.

b) MOTOR: El niño pone en movimiento los órganos del cuerpo, como trepar, correr, saltar, gatear, nadar, bailar, cojear, etc. Es aquí donde favorece su *coordinación motora*, su fuerza y agilidad.

Aspectos a desarrollar.

- Equilibrio.
- Motricidad.
- Ritmo.
- Agilidad.
- Habilidad.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Caminar sobre llantas, trazar líneas en el piso buscando mayor rapidez, realizar porras, canciones, rimas, ejecutar giros y vueltas, realizar juegos boca abajo, jugar encantados, la reata, el avión, las estatuas de marfil, la víbora de la mar, Doña Blanca, etc.

c) PSIQUÍCOS: Que a su vez se dividen en :

- 1.- Intelectuales.
- 2.- Afectivos.

1.-Intelectuales: Estos juegos, ejercitan la reflexión (Adivinanzas), el razonamiento, la imaginación (invención de historias, dibujos, etc.).

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Creatividad.
- Fantasía.
- Comunicación.
- Capacidad de reacción.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Juegos con plastilina, casa de muñecas, trenes, chapoteaderos, invención de historietas, canciones, juegos con materiales los cuales se les pueden dar uso y forma en diferente manera, juegos de pares y nones, con la cuerda saltar, la víbora de la mar y movimientos corporales.

2.- Afectivos: De alguna manera transforman las situaciones desagradables en alegres diversiones. Por ejemplo el baño de agua fría o el temor a la oscuridad.

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Creatividad.
- Sincronización.
- Fantasía.
- Capacidad de diferenciación.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Juegos con plastilina, casa de muñecas, trenes, caminar rápido, caminar lento, cachar la pelota (vinil, trapo, unicel), lanzar la pelota para tirar cosas, imitación de animales, contar cuentos, realizar canciones.

2. Los juegos que ponen en actividad los instintos de segundo orden. Este se establece en 4 subdivisiones.

a) Lucha corporal o mental: Este se da especialmente en varones, donde determinan una descarga social; se logra mejor mediante juegos y combates en que intervengan apuestas. Por ejemplo carreras de carros.

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Ritmo.
- Fantasía.
- Motricidad.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Imitación de animales, juegos de muñecas, juegos de rondas, juegos de cantos, las estatuas de marfil, realización de marchas, canciones, los espejos, juegos que permitan realizar posturas correctas como sentados, parados, etc.

- b) De amor: El jugar a "mamá" y "papá", el coqueteo, bromas amorosas, algunos juegos de sociedad constituyen una especie de válvula de seguridad contra la explosión de los instintos sexuales.

Aspectos a desarrollar:

- Sensopercepción.
- Imaginación.
- Fantasía.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

La estimulación de los órganos de los sentidos con el empleo de materiales variados, vistosos y moldeables; juegos con plastilina, juegos de muñecas, trenes, imitación de animales.

- c) Imitación: El jugar a las muñecas, en que además de la imitación es seguro que intervenga el instinto maternal femenino.

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Sensibilidad.
- Orientación.
- Imitación.
- Destreza.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Mediante sus desplazamientos hacia diferentes direcciones y alturas, recorriendo espacios de distintos tamaños; los encantados, la gallina ciega, columpios, juegos con plastilina, juegos de muñecas, trenes, juegos del avión; demostrar las posturas correctas de sentados, parados, acostados para que el niño las imite.

d) Sociales: Están destinados a promover el instinto social del niño y su colectivización a través de paseos grupales, campamentos sociedades infantiles.

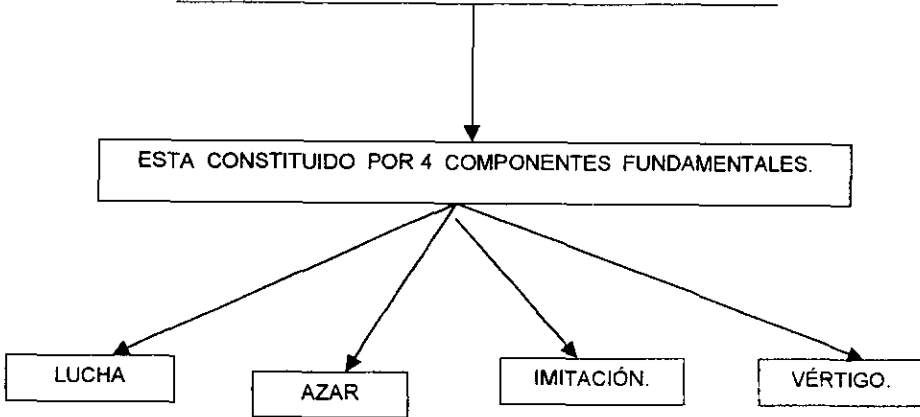
Aspectos a desarrollar:

- Socialización.
- Cooperación.
- Capacidad de reacción.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Juegos de pares y nones, juegos con la cuerda, saltar obstáculos como llantas, carrera de costales, juego de Doña Blanca, el patio de mi casa, los encantados.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN CAILLOIS.



B) CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN CAILLOIS.

El juego, según Caillois, está constituido por 4 componentes fundamentales.

1.-Lucha: Se representa en los juegos de competencia como por ejemplo: las carreras.

Aspectos a desarrollar:

- Equilibrio.
- Motricidad.
- Capacidad de reacción.
- Ritmo.
- Capacidad de diferenciación.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Caminar sobre llantas, cuerdas; Trazar líneas en el piso buscando mayor rapidez, juegos como la víbora de la mar, Doña Blanca, la manipulación de pelotas o materiales de diferente textura y material (aros, cuerdas, costalitos); Realización de porras, canciones, marchas, rondas, cantos y rimas.

2.- Azar: Manifestado en juegos de dados o la lotería.

Aspectos a desarrollar.

- Sensopercepción.
- Fantasía.
- Habilidad
- Imaginación.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

La imitación de animales; realizar movimientos con aros, por ejemplo el ULA - ULA, lanzar aros, rodarlos, girarlos, etc.; juegos con plastilina, juegos de trenes, de muñecas, estimulación de los órganos de los sentidos mediante materiales vistosos, variados y atractivos.

3.- Imitación: Se expresa en los juegos de ilusión y fantasía.

Aspectos a desarrollar:

- Equilibrio.
- Ritmo.
- Motricidad.
- Imaginación.
- Fantasía.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Juegos que tengan que ver con rondas, canciones, porras, cantos, marchas; imitación de animales, juego de muñecas, juegos con plastilina, a las estatuas de marfil, los espejos, juegos de trenes.

4.- Vértigo: Su contenido esta representado en los juegos mecánicos como el carrusel o hacer girar al niño.

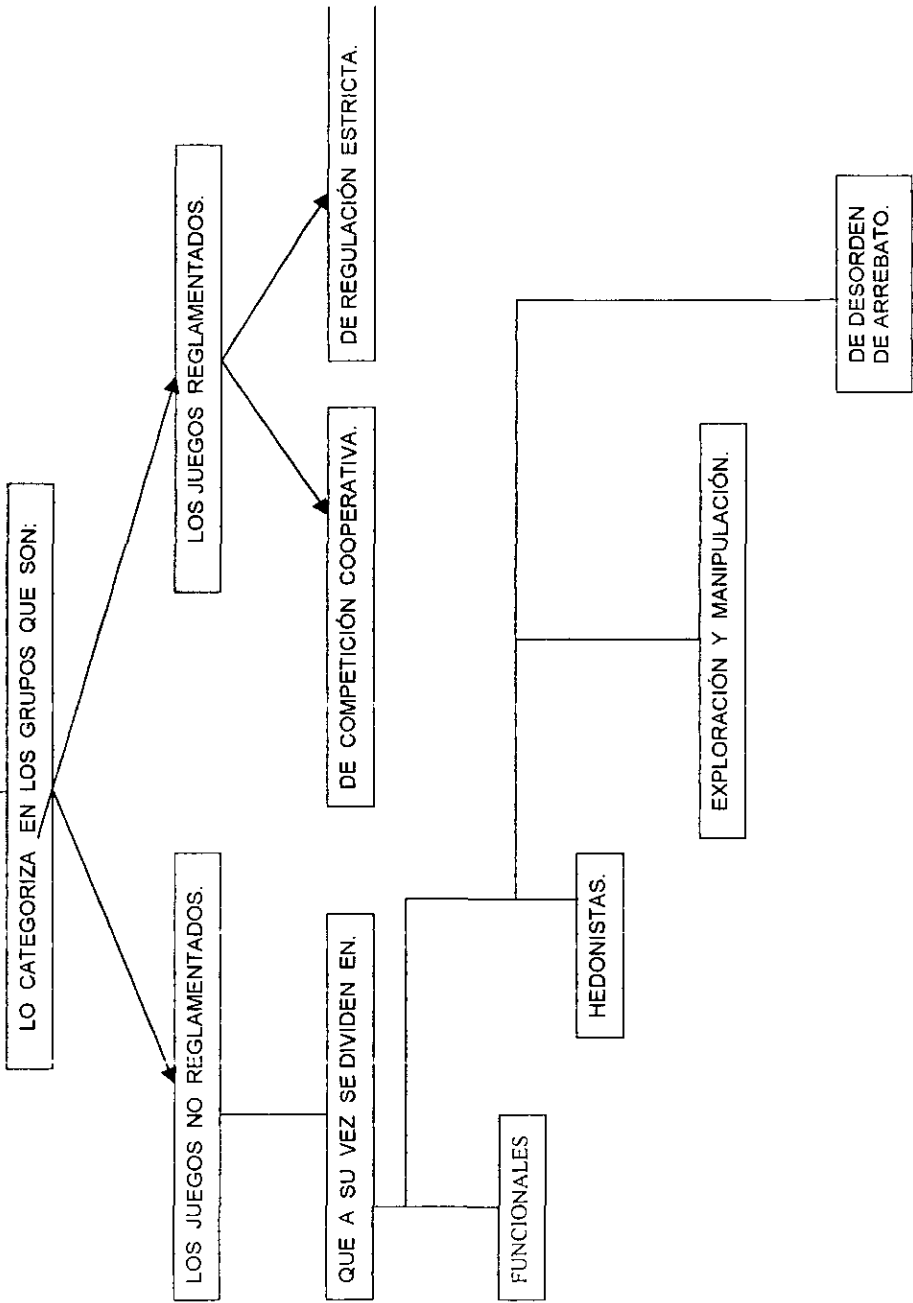
Aspectos a desarrollar:

- Equilibrio.
- Motricidad.
- Capacidad de reacción.
- Capacidad de diferenciación.
- Exploración individual.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Juego de las estatuas de marfil, los encantados, juegos de pares y nones, *manipulación de diferentes materiales (aros, cuerdas, costales, etc)*.juegos de construcción, juegos de lanzamiento de pelotas en forma libre con variedad, juegos como la víbora de la mar, pasar por llantas colgadas.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN CHATEAU.



C) CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN CHÂTEAU. (*).

Château categoriza al juego en dos grupos.

1.-Los juegos no reglamentados: Favorecen al desarrollo de la inteligencia del niño.

a) Funcionales: Resultado más que nada de una necesidad interna de gastar energía por alguna vía, pateando, gritando, manipulando, etc. (El juego funcional expresa solamente el empuje interno de las manipulaciones primitivas).

Aspectos a desarrollar:

- Sensopercepción.
- Ritmo.
- Capacidad de reacción.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Los encantados, la gallina ciega, las estatuas de marfil; los movimientos corporales con una variedad en la velocidad (rápida - lenta); juegos de pares y nones; la estimulación de los órganos de los sentidos, empleo de material vistoso, variado, atractivo y moldeable.

b) Hedonista: Son aquellos donde el niño busca procurarse un placer, por ejemplo causando un ruido o procurando una sensación.

(*)Château, Jean "psicología de los juegos infantiles". Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1958

Aspectos a desarrollar:

- Capacidad de reacción.
- Ritmo.
- Equilibrio.

Mediante los juegos que puede lograrse esto son:

Juegos de pares y nones, la víbora de la mar, juegos con la cuerda, la rueda de San Miguel, el salto de obstáculos, caminar sobre llantas, cuerdas, trazar líneas en el piso buscando mayor rapidez, la ejecución de porras, canciones acompañadas de palmadas y otros movimientos.

c) Exploración y manipulación: Son aquellos donde el niño manipula con sus manos todo aquel objeto que tiene a su vista y el cual le produce placer.

Aspectos a desarrollar:

- Creatividad.
- Capacidad de reacción.
- Fantasía.
- Exploración individual.
- Imaginación.
- Capacidad de diferenciación.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Juegos donde inventen palabras, canciones o historias; juegos como la víbora de la mar, Doña Blanca y el lobo; imitación de animales, juegos con plastilina, lanzamiento de pelotas con precisión, juego con muñecas, juego de trenes, construcción de objetos como manipulación de objetos; Pasar por llantas colgadas, juegos de pares y nones.

- d) De desorden.
- e) De arrebatos.
- Ambos contribuyen al desarrollo del YO infantil.

Aspectos a desarrollar:

- Sensopercepción.
- Fantasía.
- Capacidad de reacción.
- Imaginación.
- Equilibrio.
- Ritmo.
- Motricidad.

Mediante los juegos que se puede lograr esto son:

Imitación de animales; juegos con materiales, los cuales les puedan dar uso y forma, juegos de plastilina, juegos de muñecas, trenes; juegos de pares y nones; saltar cuerdas, columpiarse y brincar; trazar líneas en el piso buscando mayor rapidez; juegos de las estatuas de marfil, los encantados; movimientos corporales en forma libre con variedad en la velocidad de la frecuencia y periodicidad de las pautas; juegos de rondas, canciones, rimas, cantos, porras y marchas.

Conviene situar ciertos juegos de arrebatos a menudo comunes a todo el grupo, en particular cuando una atmósfera pesada pone los nervios a flor de piel. Empujar lo más posible, gritar lo más fuerte que se pueda, arreglárselas para caer y arrastrar a todo un grupo en la caída, con grandes carcajadas, son juegos de arrebatos. Agreguemosle los juegos solitarios como bajar una pendiente hasta perder el aliento y gritar sobre sí mismo lo más rápidamente posible hasta la caída final.

Estos juegos que podrían llamarse de autoafirmación inferior, responden aun estado de espíritu inferior que reaparecerá a veces en el adulto, en ciertas bromas de gusto dudoso, constituye a veces una manera de entrar en contacto con el otro, de modo de dominarlo o por lo contrario, de recuperar sobre el una ventaja perdida, pero fuera de todo medio social, el desorden y el arrebató pueden constituir ya una afirmación de sí mismo.

2.- los juegos reglamentados:

Surgen en dos grupos segmentados.

1) De competición cooperativa:

Aspecto a desarrollar:

- Socialización.
- Motricidad.
- Fantasía.
- Capacidad de reacción.
- Imaginación.
- Equilibrio.
- Capacidad de diferenciación.
- Ritmo.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Imitación de animales; caminar sobre llantas, cuerdas; trazar líneas en el piso buscando mayor rapidez; Juegos como la víbora de la mar, los encantados, las estatuas de marfil; juegos con platilina; la manipulación de materiales (aros, cuerdas, pelotas, etc.); juegos de pares y nones; carrera de costales, juego de muñecas.

2) De regulación escrita:

Aspectos a desarrollar:

- Sensibilidad.
- Ritmo.
- Orientación.
- Motricidad
- Socialización.
- Fuerza general.

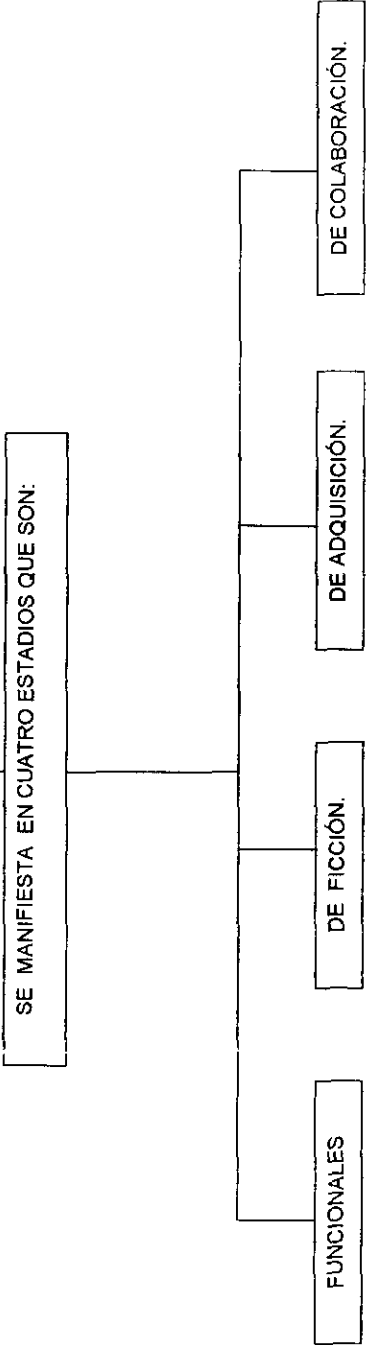
Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Juegos donde realizan porras, canciones, rimas, cantos, marchas; Juegos mediante el desplazamiento hacia diferentes direcciones y alturas, recorriendo espacios de distintos tamaños, juegos de los encantados, las estatuas de marfil; los movimientos corporales en forma libre con variedad en la velocidad; juegos de jalar llantas, transportar pelotas, ejercitarse subiendo escaleras, bailando.

1) y 2) Estos juegos son rápidamente olvidados, son solitarios y no pueden en consecuencia durar, en cambio preparan los juegos de competición. Todo juego de este género puede en efecto dar lugar a un desafío y a una apuesta. (la gallina ciega).

Finalmente a las ceremonias hay que agregarles las danzas, es decir, juegos de regularización estricta como las rondas, (generalmente este tipo de juegos se da más en las niñas).

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN WALLON.



D) CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN WALLON.

Para Wallon el juego en el niño se manifiesta en 4 estadios:

- 1) Funcionales: En estos juegos se realizan movimientos simples como estirar y doblar brazos o piernas, tocar objetos y producir ruidos; aquí la importancia fundamental se concreta a la utilización de nuestros movimientos que se hacen cada vez más variados.

Aspectos a desarrollar.

- Ritmo.
- Capacidad de reacción.
- Motricidad.
- Capacidad de diferenciación.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Juego de pares y nones; lanzamiento de pelotas con precisión; saltar la cuerda, a la víbora de la mar; manipulación de pelotas de diferentes texturas y materiales; juego de Doña Blanca; movimientos corporales en forma libre con variedad en la velocidad de la frecuencia y periodicidad de las pautas.

- 2) De ficción: Tales son como jugar con muñecas, montar en un palo como si fuera un caballo, etc. Aquí el niño se imagina que los objetos con los que juega tienen cualidades que en realidad no poseen.

Aspectos a desarrollar:

- Orientación.
- Ritmo.
- Motricidad.
- Destreza.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Juegos de las estatuas de marfil, los encantados; mediante desplazamientos hacia diferentes direcciones y alturas, recorriendo espacios de distintos tamaños; la gallina ciega; los columpios; saltar imitación de bicicletas; Realizar movimientos sentados; juego de los espejos; realización de las porras, canciones, rimas, cantos y marchas.

- 3) De Adquisición: Aquí el niño se esfuerza por percibir y comprender las cosas, seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones, etc. Que parecen absorberlo totalmente.

Aspectos a desarrollar:

- Sensibilidad.
- Imaginación.
- Sensopercepción.
- Fantasía.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Imitación de animales; cuentos y representación de ellos; juegos con plastilina; juegos con materiales los cuales se puedan dar uso y forma fácilmente; juego de muñecas, trénes; la gallina ciega; los encantados, las estatuas de marfil.

- 4) De Elaboración: El niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos (pasteles de lodo),

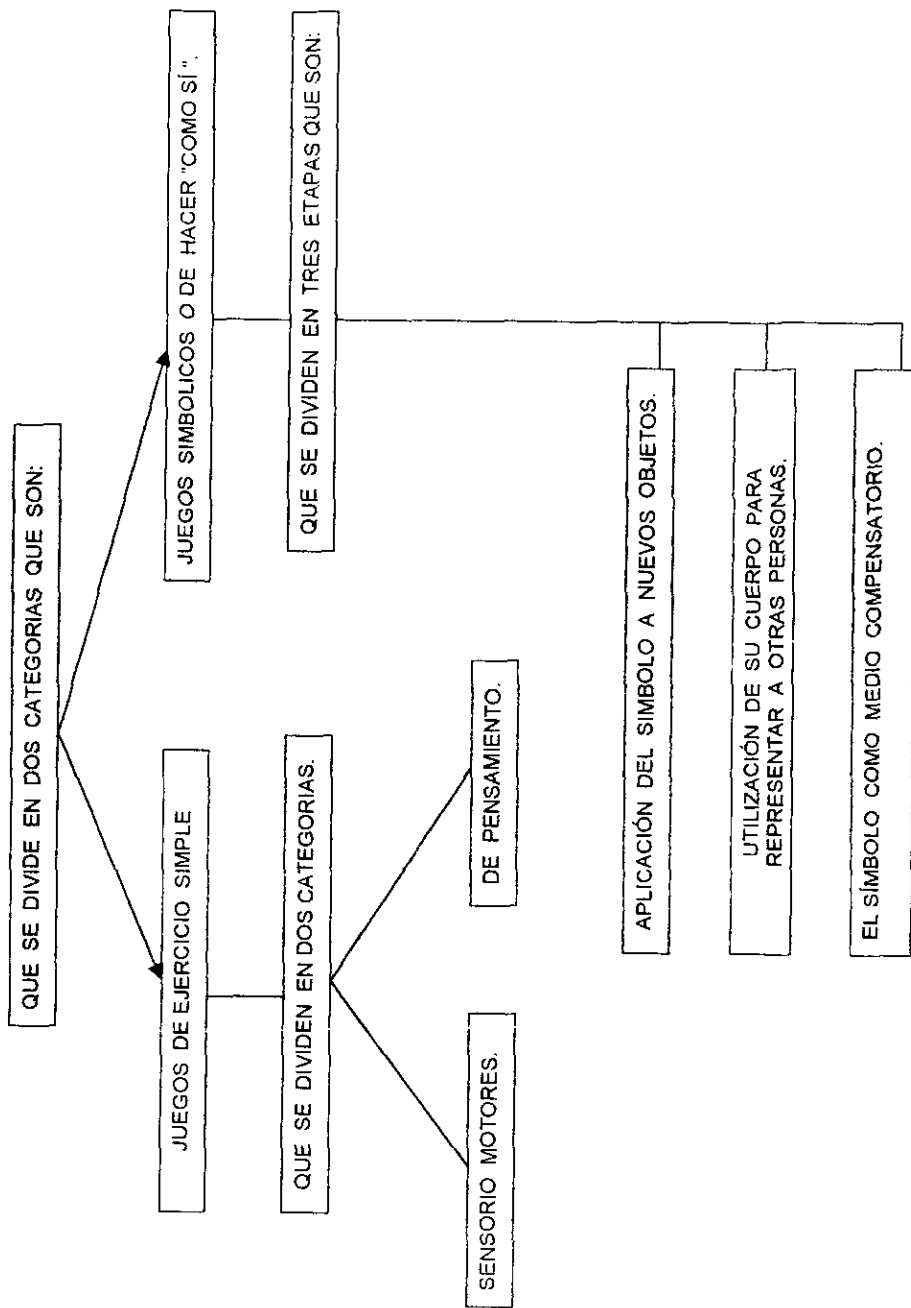
Aspectos a desarrollar:

- Capacidad de reacción.
- Orientación.
- Capacidad de diferenciación.
- Fantasía.
- Exploración individual.
- Imaginación.
- Motricidad.

Mediante los juegos que puede lograrse esto son:

Juegos de pares y nones; saltar con la cuerda; mediante sus desplazamientos hacia diferentes direcciones y alturas, recorriendo espacios de distintos tamaños; juego de los encantados; estatuas de marfil; la gallina ciega; los columpios; imitación de animales; juegos con plastilina y otros materiales los cuales se puedan manipular; construcciones de casas u otros objetos; juego con muñecas, trenes.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET.



E) CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET. (*).

De acuerdo a Piaget , el juego es una actividad necesaria en el desenvolvimiento cognoscitivo del niño. En su opinión el ejercicio, el símbolo y la regla son las 3 grandes clases en que se puede clasificar el juego infantil.

Las principales características de cada categoría o clase lúdica son:

1. - Juego de simple ejercicio. Se divide en 2 categorías.
 - a) Juegos sensorio - motores.
 - b) Juegos de pensamiento
2. - Juego simbólico o de hacer "Como sí".

1. juegos de simple ejercicio: Los juegos de ejercicio son los primeros en aparecer en el desarrollo mental del niño. Se presentan desde el nacimiento hasta los 2 años aproximadamente. Se encuentran en el nivel elemental de la clasificación piagetiana; aún no hay simbolismo.

El juego de ejercicio en un principio se confunde con los primeros reflejos del bebé, sin embargo con el progreso de las reacciones circulares, los reflejos del bebé se van diferenciando paulatinamente, hasta que los movimientos simples adquieren rasgos lúdicos como la risa y el goce personal.

(* Piaget, Jean "Seis estudios de psicología". Ed. Barral, Barcelona 1971

Aspectos a desarrollar:

- Sensopercepción.
- Capacidad de reacción.
- Ritmo.

Mediante los juegos que puede lograrse esto son:

Juegos de pares y nones, la víbora de la mar, juego de Doña Blanca, juego del lobo; realizar canciones, rimas, porras, cantos, rondas y marchas; saltar la cuerda, sentado realizando movimientos.

a) sensorio - motores: Aquí el niño se limita a repetir y a variar sus movimientos; esto le sirven para ejercitar sus brazos y piernas. Al mismo tiempo, que experimenta placer al intentar dominar sus propias acciones.

Aspectos a desarrollar:

- Motricidad.
- Ritmo.
- Capacidad de reacción.
- Imitación.

Mediante los juegos que pueden lograr esto son:

Las estatuas de marfil, los espejos, los encantados, realización de canciones, rimas, cantos, porras, marchas, juegos de imitación de animales, juegos con plastilina, juegos de muñecas, trenes, saltar la cuerda, realizar sentados movimientos.

b) Pensamiento: Aquí el niño plantea interrogantes por el simple placer de preguntar, sin que realmente le interese la respuesta ni el problema mismo.

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Capacidad de reacción.
- Motricidad.
- Fantasía.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Las estatuas de marfil, los encantados, los espejos, imitación de animales, juegos con plastilina, juego de muñecas, trenes.

2. Juegos simbólicos o de hacer "Como sí ".

La evolución del símbolo recorre las 3 etapas siguientes:

1ra. ETAPA. El niño aplica el símbolo a nuevos objetos; por ejemplo puede fingir que habla por teléfono con un zapato para después hacer intervenir en la charla a su muñeca.

Aspectos a desarrollar:

- Imaginación.
- Exploración individual.
- Fantasía.

Mediante los juegos que puede lograrse esto son:

Imitación de animales, juegos con materiales los cuales se les pueda dar uso y forma, juegos con plastilina, juegos de muñecas, juegos de trenes, construcción de objetos.

2da. ETAPA: El cuerpo del niño sirve para representar a otras personas, animales o cosas; el niño se convierte en un gato al caminar en 4 patas y al hacer "miau".

Aspectos a desarrollar:

- Sincronización.
- Socialización.
- Exploración individual.

Mediante los juegos que puede lograr esto son:

Juego de imitar animales, realizar movimientos como si fuera en cámara lenta, construcción de objetos o cosas, juego de carrera de costales.

3ra. ETAPA: El símbolo sirve de medio compensatorio tanto a situaciones desagradables; la vivencia de ser mordido por un perro es transmitida por el niño en el juego. Por ejemplo, él puede aparecer como muy valiente o el perro como un animal dócil. Conforme el pensamiento se aproxima al período de operaciones concretas, el símbolo social empieza a prevalecer sobre el símbolo individual.

Aspectos a desarrollar:

- Motricidad.
- Ritmo.
- Fantasía.
- Exploración individual.
- Imaginación.

Mediante los juegos que se puede lograr esto son:

Los encantados, estatuas de marfil, los espejos, juego de Doña Blanca, realización de canciones, rimas, porras, cantos y marchas, saltar la cuerda, saltar llantas, realizar movimientos estando sentados, realizar movimientos corporales en forma libre con variedad en la velocidad de la frecuencia y periodicidad de las pautas, imitación de animales, juego con muñeca, trenes, juegos con materiales los cuales se les pueda dar uso y forma.

2.2. EVOLUCIÓN DEL JUEGO.

En general podemos decir que todos los objetos que estimulan los sentidos del bebe se convierten en juguetes y por lo tanto su evolución en el niño se explica de la siguiente manera:

Según Château los primeros movimientos del bebe no pueden considerarse como juegos, sino como actividades prácticas de ejercitamiento que conducen a un mayor dominio de su propio cuerpo.

Château considera que él bebe grita o agita sus brazos por que es guiado por impulsos no controlables; es decir que el pequeño es un ser fragmentario, hecho de funciones juntas y dispersas. Por lo tanto, los primeros movimientos del bebé son definidos como pseudojuegos, de los cuales surgirá el verdadero juego.

Desde el punto de vista, de Wallon, los movimientos del bebe no pueden llamarse juegos por que aún no están integrados en formas superiores de acción; pero esto se logra a través de su desarrollo cronológico, mental, social y verbal, lo que tiene como consecuencia la adquisición de la madurez necesaria para alcanzar la evolución de la actividad lúdica y creativa.

Por lo tanto cabe señalar cómo se da la evolución del juego en el desarrollo del niño de 0 a 5 años.

En realidad los niños son iguales aquí, en Asia, Europa o Africa, por que todos son seres humanos, pero con diferentes costumbres, ideas y tradiciones. Sabemos que es necesario conocer el desarrollo del niño para evitar que se altere la postura natural y que se deforme su esqueleto (desviación de la columna, aplastamiento de la caja torácica, deformación de las piernas, etc.) los juegos y sobre todo los juegos con ejercicios fortalecen todo el organismo e incrementan su inmunidad ante diversas enfermedades.

Los juegos de los niños de estas edades estimulan la fuerza general dentro del sistema, ya que va implícita a la variedad de movimientos básicos como jalar, empujar, colgarse, balancearse, equilibrarse; todos ellos apropiados a las características de la edad preescolar.

A los 15 meses, el niño ejercita constantemente la marcha; lo que le permite conocer y explorar el medio ambiente (todo le provoca interés y curiosidad) aproximadamente a los 18 meses la atención del niño es inconstante. Debido al grado de desarrollo que ha alcanzado la marcha; él bebe esta en todas partes, arroja y recoge objetos, imita actividades hogareñas como: barrer, sacudir, lavar, etc.

A la edad de dos años, el niño se habla a sí mismo, repite las mismas palabras, su juego es solitario, aunque le gusta la compañía de otros niños, observa detenidamente los objetos que manipula, los palpa o los golpea, se apropia y defiende los juguetes dando puntapiés, empujando o jalando del pelo a su contrario, le gustan los ositos y las muñecas, etc.

A los 3 años la dramatización y la imaginación son elementos enriquecedores del juego infantil, intercala muñecos con objetos, intenta construir puentes, carreteras, empieza a interesarle la compañía de dos o tres niños, aprende a participar en actividades que requieren de cooperación; espera a que le toque su turno pero aún su juego es inestable, es decir, que constantemente cambia de actividad. Puede guardar sus juguetes en un lugar específico cuando se le vigila.

El niño de 4 años es egocéntrico, su curiosidad le proporciona una creatividad no intencionada." El niño de 4 años tiene mucha atracción por lo nuevo". el niño tiene sin embargo, poca interiorización, es decir, en él aún no están grabados los movimientos, los hábitos de higiene, los valores físicos, las costumbres, las tradiciones, las normas que le sirven para sobrevivir por sí mismo, aún se rige por los impulsos, y carece de integración. (*)

(*)¿se puede enseñar buenos modales a un niño jugando con él a las escondidas? Si, afirma Tralimas y otros, por que el juego le revela al niño que sus padres están dispuestos a dedicarle tiempo, que lo quieren y que él puede aprender a amar a otros. " Los buenos modales no se refieren a saber usar el tenedor correcto". Consiste en ser amable, felicitar a quien lo merece, jugar, hacer pequeños sacrificios... Los niños aprenden esto a través de sus padres.

El niño no se interesa por el mundo externo como lo hace el adulto, por que actúa de acuerdo a sus propios o intereses o por misma experiencia, donde manifiesta una conducta egocéntrica y no conoce la vergüenza.

Por otra parte su lenguaje es limitado y aunque observa muchos objetos o cosas, aún no son de su interés ni los integra a su razonamiento. Le es difícil realizar operaciones mentales y en consecuencia no pueden imaginar movimientos si no sólo los ha observado, ya que aprende por imitación cuando son de su agrado. Los juegos de esta edad se caracterizan por un uso abundante de juguetes e implementos.

En los niños de 4 años se observan ya algunos movimientos coordinados de piernas y brazos - frecuencia de movimientos -, pero en lo general son torpes, desequilibrados y arrítmicos cuando los brazos y las piernas están extendidas, es decir, les cuesta trabajo realizar movimientos coordinados, ya que muy fácilmente se equilibran. Se cansan muy rápido y los movimientos básicos presentan todavía dificultad para él.

En primero de preescolar en el niño existe cierta detención en su crecimiento, no posee todavía fuerza, pero tiene mucha energía que le permite estar siempre activo. Los saltos y lanzamientos se observan ya en los niños de 4 años pero con mucha descoordinación; empero le encanta el juego dramático y disfrazarse, tiene ideas muy complicadas que las lleva a la práctica, le gusta jugar con dos o tres niños, sugieren turnos, sin embargo, quiere que los demás lo obedezcan en todo lo que él dice.

A la edad de 5 años, el niño es más sociable con quienes ya conocen o han convivido, pero sin dejar de ser egocéntrico y egoísta. Aún se distrae con facilidad, pero pone más empeño en su trabajo - tareas - se entretiene recortando y pegando figuras, puede terminar un proyecto específico (crear un puente o una casa), aunque para lograrlo le lleve días en ello.

El niño es ya capaz de repetir las experiencias que le han sido agradables. El juego para el niño es un proceso durante el que se ensayan diferentes soluciones bajo acciones controladas en el mundo del juego, antes de que sean ejecutadas ya en forma modificada en la realidad cotidiana. Así el juego se va haciendo interno, y el proceso es efectuado en su totalidad a nivel mental.

Es muy activo y no le gustan los juegos de orden, a menos que se le propongan como juego y por poco tiempo.

El niño tiene mayor capacidad para diferencias y a algunas actividades y valores de respeto, compañerismo, además más fácilmente se interesa en grupos. Por otra parte es menos dependiente de sus padres, al aumentar el conocimiento del mundo que lo rodea; se disfraza con ropas de adulto, le atraen las excursiones, empieza a tener amistades y aceptar a otros compañeros de juego y se prepara para la convivencia social.

Cabe de destacar que entre los 3 y los 5 años, el desarrollo del lenguaje es fuente de una insaciable sed del niño por saber y averiguar el "Qué" y el "Por Qué" de las cosas. Su fantasía e imaginación se mezclan entre sí sin que exista un límite entre ellas; es decir, confunde los hechos reales con sus propias fantasías.

El niño de tercer grado de preescolar es menos egocéntrico, menos egoísta, ya puede compartir sus juguetes, su material didáctico y según su estado de ánimo modifica los acuerdos o normas de acuerdo a sus necesidades y deseos. Ya es capaz de realizar bromas puesto que puede diferenciar los valores, actitudes y conductas dentro de su casa o fuera de ella.

Exige atención individual y aún necesita de la guía del maestro para separarse de lo familiar, le cuesta trabajo explicar sus necesidades aunque ya posee un buen dominio del lenguaje. Sus impulsos y deseos son aún muy fuertes y no los puede controlar con facilidad; tiene mejor equilibrio, el ritmo y la orientación, el aumento en estatura y masa corporal hacen que crezca la capacidad de carga en huesos y músculos, lo cual hace que la fuerza general se incremente, si se le compara con años anteriores.

Por lo tanto la evolución del juego también se vincula a la producción de capacidades creativas en el niño, creemos que a medida que evolucionan las actividades lúdicas también progresan su fuerza creativa; entendiendo esta evolución desde el punto de vista cronológico, mental y social, lo que es entendido como madurez para actividades de acuerdo a su edad.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR:

PRIMER GRADO.

- Muy egocéntrico
- Creatividad no intencionada.
- Movimientos básicos limitados.
- Lenguaje limitado.
- Requiere de mucha atención.
- Movimientos con poco riesgo y dificultad.
- El niño presta muy poca atención (15 a 20 minutos.).

SEGUNDO GRADO.

- Egocéntrico.
- Creatividad intencionada.
- Movimientos más desarrollados.
- Se graba muchos movimientos y algunos los reproduce.
- Lenguaje más amplio.
- Requiere menos atención.
- Más riesgo y dificultad en los movimientos.
- Presta más atención (20 a 30 minutos).

TERCER GRADO.

- Poco egocéntrico.
- Creatividad razonada (experimenta).
- Movimientos básicos con más dominio.
- Conoce movimientos pero no los reproduce por sí sólo.
- Entiende más palabras y puede escribir.
- Requiere poca atención.
- Acepta más riesgo y dificultad en los ejercicios.
- Tiene mayor atención. (25 a 40 minutos).

CAPITULO III.

ANÁLISIS Y CONFRONTACIÓN DE PROGRAMAS Y LECTURAS DE APOYO.

ANÁLISIS Y CONFRONTACIÓN DE PROGRAMAS Y LECTURAS DE APOYO.

Dentro del marco de transformaciones económicas, políticas y sociales que en México se han puesto en marcha, la educación debe concebirse como pilar del desarrollo integral del país; se considera necesario realizar una transformación del sistema educativo nacional para elevar la calidad de la educación. Con este propósito se ha suscrito el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa.

Dicho acuerdo propone como líneas fundamentales la reformulación de los contenidos y materiales educativos, así como diversas estrategias para apoyar la práctica docente.

A partir de estos propósitos surge el Programa de Educación Preescolar, como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel.

El Programa de Educación Preescolar constituye una propuesta de trabajo para los docentes con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización.

Los fines que fundamentan el programa son los principios que se desprenden del Artículo Tercero de nuestra Constitución, tal como procede en cualquier proyecto educativo nacional.

El Artículo Tercero Constitucional define los valores que deben realizarse en el proceso de formación del individuo así como los principios bajo los que se constituye nuestra sociedad, marcando por tanto, un punto de encuentro entre desarrollo individual y social. (*).

(*). La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos." Artículo 3. Constitucional."

En efecto, el Artículo Tercero señala que la educación que se imparta tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano; es decir, propone el "desarrollo armónico del individuo". Por otra parte, señala la "Convivencia Humana" como la expresión social del desarrollo armónico, tendiendo hacia el bien común.

En el jardín de niños, primer nivel del sistema educativo nacional, se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia, y los cambios que se pretenden para una educación moderna han de realizarse considerando estos valores.

3.1. - LECTURAS DE APOYO DE LA SEP.

Recordemos que el proceso enseñanza - aprendizaje abarca varios aspectos importantes en el desarrollo del niño, es por ello que este material de apoyo tiene como finalidad aportar a los docentes de nivel preescolar, algunas lecturas interesantes sobre la práctica educativa en el nivel que los pondrán en contacto con ideas, experiencias y conceptos que provienen de la práctica docente en el campo de la educación infantil.

Estos temas tiene el objetivo de estimular las reflexiones teóricas, experiencias didácticas, vivencias de los niños en relación con la lengua oral, escrita, con las matemáticas, con las actividades musicales, etc. Que permitan la construcción de un proyecto global (*) a un nivel más amplio que el mero trabajo del profesor en el aula, trascendiendo hacia un proyecto educativo más comprometido con la problemática actual.

(*) Globalización no es un término que se reduzca a un modo de ofrecer una serie de conocimientos, si no un modo de concebir la vida.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA "Lecturas de apoyo" pág.14, 1992.

Se pretende que con el análisis del presente material los docentes conozcan algunos elementos que enriquezcan su práctica y sean motivo de recapacitar para elevar la calidad del trabajo con los niños, por medio de estrategias que favorezcan el desarrollo de los niños durante su infancia, por lo que es necesario que las educadoras desarrollen y cultiven todas las partes que integran la naturaleza humana, sin descuidarse ninguna potencia, estimulando su actividad espontánea mediante juegos apropiados, que tendrían como resultado una educación armónica de acuerdo con el desarrollo del niño.

A) UN PRINCIPIO BASICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: La globalidad del niño.

La escuela infantil debe facilitar y promover el crecimiento y desarrollo global del niño en todas y cada una de sus potencialidades (sentimientos, emociones, aprendizajes, etc.); éste debe ser no solo la transformación de contenidos, sino del desarrollo de todas sus potencialidades como un individuo, ya que el crecimiento no es una línea en una sola dirección, puesto que al crecer - el individuo- presenta cambios los que producen nuevas necesidades, estas deben valorarse con la misma importancia a la hora de ofrecerles un lugar en el espacio, es decir su medio ambiente, el cual abre una infinidad de posibilidades de existencia.

El medio ambiente son todos los factores y personas que forman parte del mundo exterior ya que de alguna manera influirá en el desarrollo del ser humano que será complementado junto con la herencia genética.

Durante el desarrollo del ser humano se presentan necesidades, intereses, tendencias, así como características de personalidad y pensamiento que irán cambiando de acuerdo a las experiencias y etapas en que se encuentre.

Un niño aprende teniendo contacto directo con el objeto de conocimiento, para poder obtener un aprendizaje de este mismo, que fortalecerá su desarrollo integral.

La educación preescolar toma en cuenta la forma de aprender del niño, por eso el aprendizaje activo debe formar parte de su enseñanza debido a que por naturaleza el individuo aprende mediante una actividad constante, cada una de las experiencias que adquirimos al actuar sobre objetos, son relacionadas con otras que están presentes con anterioridad.

Dentro del jardín de niños la educadora será una guía en el desarrollo del niño preescolar, le proporcionará libertad al pequeño para que pueda descubrir por sí solo las respuestas a las interrogantes que surgen en determinadas situaciones de su vida diaria. Para ello la educadora se debe encargar de proporcionarle al niño todo el material, información, y objetos que ayudarán al pequeño a descubrir el mundo que lo rodea y el acontecer de otros lugares lejanos a él, además de que el material e información que se proporcione al niño favorezca el desenvolvimiento de sus diferentes áreas de desarrollo las cuales son:

- a) El desarrollo Cognoscitivo.
- b) Desarrollo Afectivo - Social.
- c) Desarrollo Psicomotriz.

a) **DESARROLLO COGNOSCITIVO:** Se refiere a todos los conocimientos y procesos mentales. Según Piaget se delimitará en diferentes etapas progresivas y dependientes cada una de la anterior para desarrollarse.

ETAPA SENSORIOMOTRIZ: Que va aproximadamente desde el nacimiento a los dos años, en la que el niño aprende de las personas, y objetos que lo rodean y hasta de él mismo, al establecer el contacto físico con ellos. Aunque esta etapa no pertenece al período preescolar, se tomará como base de las posteriores.

ETAPA DEL PENSAMIENTO SIMBOLICO: Aparece entre la edad comprendida de 2 a 7 años y se caracteriza por el paso de la inteligencia que ocurre bajo la socialización y el lenguaje. Los pensamientos, concepciones de todo el mundo refuerzan el pensamiento individual.

Se realiza en dos formas: (*)

1. Pensamiento por incorporación o asimilación: es decir, pasan a tomar parte de la persona. "Pensamiento egocéntrico".
2. Pensamiento adaptado: a los demás o a la realidad y con esto prepara el pensamiento lógico.

ETAPA DEL PENSAMIENTO INTUITIVO: Representado generalmente de los cuatro a los seis años, en el que la capacidad del niño de representar con objetos es cada vez mayor, el pensamiento del niño es prelógico ya que no alcanza a establecer relaciones de reciprocidad, su percepción es global, capta solamente las grandes líneas de un objeto sin tomar en cuenta sus características particulares, es incapaz de analizar y sintetizar, por eso se dice que su pensamiento no es lógico y no posee la condición de reversibilidad, que es la capacidad de hacer y descomponer un conjunto (la reversibilidad le permite sacar conclusiones, establecer relaciones y hacer comparaciones). El pensamiento intuitivo sólo le permite razonar lo que perciba directamente y en forma global.

(*) Piaget, Jean "la formación del símbolo en el niño". Ed. Fondo de cultura económica, 1961.

b) **DESARROLLO AFECTIVO - SOCIAL:** Se refiere a los valores, sentimientos y actitudes del alumno. Es necesario que el niño conviva con las personas que lo rodean, principalmente, con sus padres y en dado el caso con las personas que lo sustituyan, puesto que necesita de su cariño para llenar su vida afectiva, en cambio el niño que no siente el cariño y afecto de sus padres o personas que lo rodean se sentirá solo, inseguro y desvalido y será muy difícil que logre tener confianza en sí mismo, en cambio si el pequeño sabe que puede contar con el apoyo y sobre todo con el cariño de sus seres amados se sentirá más seguro y no tendrá miedo a la equivocación y beneficiará en su relación con los demás niños de su misma edad o adultos, sin llegar a sentir el temor al rechazo, el rechazo aunque no lo digamos, de forma inconsciente, se lo podemos hacer sentir por ejemplo: Compararlo con otros niños, asustarlo, imponerle castigos demasiados severos o el no brindarles atención cuando lo requieren. El ser demasiado consentidores con los niños puede traerles problemas a su vida social - afectiva; el darles de comer en la boca, el vestirlo y realizar actividades que puede él hacer solo, todo esto es una forma de sobreprotegerlo impidiendo así que desarrolle su propia independencia, otro aspecto del desarrollo afectivo - social del niño que surge entre los tres y cinco años y se refleja a través de miedos como a la oscuridad, o criaturas creadas por su propia imaginación o alguna hecha por los padres para lograr una conducta, también surge el temor de ser abandonado, lastimado, o perder el afecto de sus seres amados, al ir creciendo sus temores ya no serán expresados de igual forma debido a la presión de sus padres y la sociedad quienes utilizan frases como: "los niños no lloran", "ya eres grande para tener miedo", limitan la expresión de sus sentimientos y en vez de disminuirlos, aumentarán los temores.

Debemos de tomar los miedos y temores como algo natural ya que forman parte del desarrollo, y para lograr que desaparezcan es preciso que el niño conozca mejor su medio ambiente y que con ello adquiera confianza y seguridad en sí mismo. La vida sexual del niño en la edad preescolar es otra característica importante de su desarrollo afectivo, es en esta etapa en donde surgen las dudas acerca de la vida, del nacimiento de un niño, la curiosidad por conocer las diferencias sexuales, el por qué de ella. Para contestar todas estas dudas los padres y las educadoras deben darles respuestas a los niños precisas y claras para que puedan entender.

Durante el período preescolar el educando tiene la oportunidad de ampliar su vida social, en sus inicios el niño antepone sus deseos ante los demás como una forma de adquirir seguridad y la refleja por medio de un comportamiento de resistencia o de oposición, mostrando así las primeras formas de defender su independencia. Es necesario permitir que él solo descubra que la sociedad e instituciones exigen reglas y que muchas veces limitan sus deseos.

Con el trato cotidiano con sus compañeros el niño experimenta la aparición de los celos, producto de su inseguridad; al observar que la educadora da atención a alguno de sus compañeros esto se solucionará conforme vaya madurando y aceptando la individualidad de los demás.

c) **DESARROLLO PSICOMOTOR:** Se refiere a las actividades neuromusculares o físicas que incluyen diferentes grados de destreza. Se divide en dos partes; motricidad fina y motricidad gruesa. El desarrollo de un niño va unido al aumento y volumen de peso, a su vez este crecimiento está relacionado con su desarrollo psicomotriz, éste le ayudará en gran número a lograr obtener su anatomía e independencia. El pequeño a los tres años logra dominar sus extremidades inferiores, con mayor facilidad, en la utilización de ambas piernas. A los cuatro años adquiere mayor movilidad y soltura, mantiene el equilibrio en un solo pie durante un período aproximado de 6 a 8 segundos. A la edad de cinco años tiene la posibilidad de saltar, correr en un solo pie, aumenta su habilidad para realizar actividades de equilibrio; corre con mayor seguridad, arroja, recibe, trepa, rueda, etc. Con mayor gracia y soltura. La coordinación de los movimientos es una habilidad que se va adquiriendo conforme el ser humano se vaya desarrollando, comenzará a aparecer la coordinación visomotora, que es la relación que se establece entre los movimientos y la vista, cuando el pequeño logra la aprehensión de un objeto que se encuentra bajo el control de su vista, haciendo así notar la evolución que ha logrado en este aspecto. Para favorecer este desarrollo, se puede aplicar actividades como escribir imitando movimientos, ensartar cuentas, pinturas dactilares, y otras en donde emplee sus dedos con libertad, logra tomar el lápiz correctamente su escritura será un poco apretada y pequeña, esto comenzará a mejorar a los cinco años cuando empiece a tomar el lápiz con mayor presión y control sobre los movimientos de sus dedos, pudiendo dar los primeros inicios de su escritura.

Un aspecto importante en el desarrollo motriz es la literalidad del niño, es decir, la preferencia de usar una mano sobre la otra. Se comienza a notar a los dos años pero queda definida a los cinco años, es necesario no modificar la tendencia del niño por usar una u otra mano puesto que traería consecuencias (por ejemplo en el habla, como es el tartamudear).

Las actividades motrices a cada edad serían:

TRES AÑOS: Le gusta la actividad motriz gruesa(*), pero no exclusivamente, también se entretiene con juegos sedentarios largos, le atraen los lápices, es de pies más seguros y veloz, corre más suavemente y disminuye la velocidad y domina frenadas bruscas. Es capaz de realizar un dibujo si uno lo hace enfrente de él. En su lenguaje inicia frases, aprende a escuchar y escucha para aprender.

CUATRO AÑOS: Le gusta demostrar que puede hacer las cosas (abrocharse botones, zapatos, etc.) en su lenguaje elabora preguntas ¿por qué? Y ¿cómo?, No le interesan las respuestas, sino que estas se ajusten a sus sentimientos, tiene mucho de charlatán y algo de irritante.

CINCO AÑOS: Es más ágil, le gusta la enseñanza, la danza, ya puede dibujar una figura reconocible de hombre, es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada, puede contar hasta los objetos; puede hacer algunas sumas pequeñas, aparenta ser dependiente, le agrada colaborar en la casa, *prefiere el juego asociado que al solitario.*

(*)Juegos sedentarios, construcción de algo, correr.

El trabajo del educador no debe centrarse en el aprendizaje o en el desarrollo intelectual, es importante que el educador se preocupe por el niño como ser global, enriqueciendo el trabajo del aula con impresiones, vivencias, deseos, sentimientos, preguntas, conquistas, ilusiones y decepciones de la vida diaria. No hay un gesto afectivo que no sea cognitivo y a la inversa.

Por ejemplo, cuando un niño se siente fuerte y seguro de sí mismo en un momento dado puede sentirse frágil, débil y profundamente dependiente, y minutos después necesitado; por alguna experiencia dolorosa o recuerdo asociado a su actividad ha roto su frágil seguridad y es aquí donde el adulto debe apoyarlo en la necesidad que tiene en ese momento de seguridad y confianza que necesita volver a tener en sí mismo.

Por ende el permitir que el niño viva y se reconozca como una unidad íntegra y armónica, facilitará su aprendizaje, al mismo tiempo que enriquecerá sus experiencias relacionándolas con su percepción y conocimiento; esto sólo se logrará mediante una intercomunicación de un lenguaje apropiado, con actividades de acuerdo a la edad e interés del niño que a medida que crece formará la base de desarrollo de la inteligencia, es decir, que su pensamiento le permitirá concebir la vida y una realidad desde distintos puntos de vista. Es por ello que la escuela debe responder a ese desarrollo de conocimiento y sentimientos, logrando así la integración de las distintas capacidades expresivas.

Para lograr lo anterior se debe de interesar realmente a los educadores y a los niños, tomando en cuenta edades, necesidades, estimulando su autonomía, su pensamiento creativo y proponiendo actividades que admitan una gran variedad de respuestas, las cuales favorezcan completamente y amplíen lo dicho anteriormente.

No es el interés del profesor sino, el niño el cual esta desarrollándose y es el que se tiene que tomar en cuenta como eje central, pues su desarrollo esta en constante evolución y transformación equivalente a sus intereses y sus núcleos de atención pues son elementos que van unidos a la vida del niño la cual está en constante evolución; luego entonces, el programa que se plantea para su educación debe ser flexible a cambios, apegado a la realidad y al auténtico interés, el cual motive con fuerza e intensidad e implique tanto al niño como al adulto en una adquisición de conocimientos y múltiples descubrimientos.

"Nos preocupamos por lo que un niño será mañana, pero se nos olvida que ya es alguien hoy". ()*

(*) TUAUSCHER, STACIA.

"Citas citables".

Reader's Digest, Selecciones junio 1998.

B) EL LENGUAJE DE LOS GESTOS: Situaciones de comunicación no verbal.

La práctica y el desarrollo de la actividad motriz se encuentran en la dimensión lúdica, el juego es considerado como actividad global; puesto que actúa en el plano emocional, subjetivo, simbólico, representativo y social ya que el niño logra sacar cosas vitales mediante esta actividad lúdica-motriz (correr, saltar, lanzar, trepar, etc.), hasta lograr un equilibrio que el niño así mismo se prueba, pero también es importante tomar en cuenta sus momentos libres, su ambiente y provocar situaciones espontáneas modificará sus movimientos usuales, como también su espacio, movimientos expresivos, situaciones simbólicas, etc. las cuales son de relevancia para su aprendizaje. Pero para que todo ello se lleve a cabo es necesario que los niños participen activamente haciendo que sean ellos mismos los que seleccionen sus temas para su aprendizaje y en caso dado sean ellos los que den conclusiones a sus logros o actividades: esto puede ser por medio de carteles, dibujos, explicaciones verbales, etc., Siendo el niño el que prepare y organice los juegos y el educador sólo sea un guía o coordinador en algunas actividades.

El educador debe encaminar situaciones en el interior del aula, teniendo en cuenta el ambiente, con objetos naturales o no, con *elementos que se modifiquen*, sugiriendo a los niños muchísimos movimientos (en el campo, jardín, las paredes, los árboles, la piscina, el asfalto, la hierba, los hoyos en la arena, etc.)

El educador debe proponer el uso de objetos grandes y pequeños con los que experimentan movimientos usuales o desacostumbrados (balancearse, arrastrarse, resbalar, revolcarse) con los que modifican el espacio, (vaciarlo o llenarlo, crear límites o aberturas, *modificarlo con objetos en distintas direcciones*).

El educador debe provocar situaciones simbólicas, (*) imitaciones juegos con la música, juegos de reglas, con la distribución de papeles, normas a respetar etc.

El educador debe producir movimientos expresivos (juegos de dramatización, uso de señales convencionales en situaciones interactivas, etc.).

Ejemplo: juego de adivina qué hago, los niños se ponen en semicírculo y el jugador pasará al centro y mediante gestos deberá representar una actividad para que todos traten de adivinarla (lavar la ropa, viajar en autobús, comprar en el mercado, etc.) jugando así cuantas veces quieran.

Según Piaget (17) Se puede repartir los juegos de ejercicio en dos categorías, según sigan siendo puramente sensorio - motores o se refieran al pensamiento mismo. Existen juegos de pensamiento que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simplemente, por ejemplo, las combinaciones de palabras, las preguntas por la pregunta, etc.

Los juegos de ejercicio sensorio - motor pueden clasificarse según los siguientes tipos.

(*) JUEGO SIMBOLICO: Conocido también como juego de imaginación, aparece casi al mismo tiempo que el lenguaje, pero de forma independiente a él, y representa un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales (a la vez cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa igualmente individuales.

Una primera clase es la de los juegos de ejercicio simple, es decir los que se limitan a producir una conducta ordinariamente adaptada a un fin utilitario tal cual, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de ejercer su poder.

La segunda clase es la de las combinaciones sin objeto, en donde el sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas tal cual en el plano de la adaptación inteligente, sino que construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo.

La tercera clase es la de las combinaciones con una finalidad, es decir, las que desde el comienzo tienen una finalidad lúdica.

Los juegos de ejercicio sensorio - motor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolo o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. cuando se convierten en combinaciones propiamente dichas, o bien siguen siendo incoherentes y aun destructivas, o bien se asignan fines, pero entonces el juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en una de tres:

1. Se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico.
2. Se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas.
3. Conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermedios entre estos dos extremos.

(17) Piaget, Jean. "Formación del símbolo en el niño". Ed. fondo de cultura económica. Pág. 158 - 163.

No obstante para que exista una buena comunicación es necesario para el que habla, el identificar características de connotación, especificar hechos, siendo entonces el hablar un proceso fundado sobre la maduración (esta debe ser tanto biológica como mental) la cual se relacionará con el ambiente, con lo social o sea su entorno y contexto, los cuales deberán de ajustarse a las reacciones del interlocutor.

Dicho lo anterior el ambiente social y cultural influyen sobre el niño, pues la relación que exista entre el tipo de comunicación y situación en la que esta inmerso influyen o influirán en su aprendizaje. Es aquí donde el docente deberá orientarlo a la producción de situaciones de la vida diaria a partir del juego. El establecer un contacto profundo que va más allá de un simple intercambio de información utilizando el instrumento del juego para comunicarnos de manera adecuada a las situaciones en las que esta llamado a vivir.

El educador debe propiciar situaciones que fomenten la expresión del lenguaje oral, con narraciones de la propia experiencia invención de historias, relaciones de salidas, excursiones, fiestas, situaciones de la vida diaria, etc.

Ejemplo: Contemos un relato, éste puede ser leído o improvisado, puede ser relatado con la voz y con el cuerpo, moviendo brazos y manos, haciendo gestos, etc. Contarlo de modo que los niños lo vayan sintiendo en carne propia. De cuando en cuando, preguntarles "¿ y qué creen que paso después?, O algo así. Escuchar lo que dicen, eso enriquecerá su ánimo y el de los demás.

El encontrar en el juego un momento propicio para corregir errores entre los propios niños pero también puede ser producto por los intercambios que se presentan dentro de esta actividad; entre los niños y los adultos. Ya que quedan implicados por los intereses nuevos que van surgiendo y descubriendo.

El niño tendrá curiosidad por conocer cosas nuevas y el docente propiciará estímulos y situaciones que favorezcan cierto tipo de valores y actitudes necesarias para una vida futura, convirtiendo al niño en un ser reflexivo y capaz de analizar.

Por lo que se hace importante la creatividad que tomen los padres como los maestros ya que ellos pueden insertarse en el contexto del niño, siendo la prioridad, el de tener la deposición de escuchar, pues los niños lo aprenden de la disponibilidad - actitud - del adulto.

Los temas de conversación que se realicen permitirán al niño probar su competencia verbal, y así introducirlo a la vida social ya que una conversación sobre los hechos vividos en común o en convivencia los cuales representan en su vida cotidiana, así como sus experiencias fundamentarán el lenguaje y por ende el aprendizaje; tanto estas características son importantes, así como el lugar donde sé de este tipo de actividades.

Lugares cómodos, agradables, con mobiliario adecuado, aislado, el cual deberá tener un valor significativo para los niños. Esta área debe ser lo suficientemente amplia para dar cabida a todo el grupo y no requiere de un mobiliario específico, es suficiente delimitarla con marcas en el piso, o bien con tapetes, costales, cojines, etc., objetos en los que se puede sentar los miembros del grupo. los materiales que pueden ubicarse en esta área son: pizarrón, láminas, cuentos, pliegos de papel, guiñoles, entre otros (18).

(18) Areas de trabajo. Educación preescolar. S.E.P. Pág. 34-35

C) MANUAL DE ACTIVIDADES GRAFICO- PLÁSTICAS.

Al hablar de la formación integral de la personalidad en educación preescolar se debe considerar en un primer plano las actividades de expresión creadoras (*), ya que desde sus primeros años de edad, el niño necesita expresarse a través del lenguaje oral, de juegos o de actividades artísticas, su capacidad expresiva, intelectual y sensitiva en los que puede proyectar su personalidad.

Las actividades deben ser un proceso de enseñanza, puesto que están ligadas al proceso de evolución del niño y contribuyen a facilitar el conocimiento de su entorno social y cultural, influyen en el lenguaje y desarrollan las ejercitaciones sensoriales.

A través de las actividades plásticas se pretende promover el desarrollo psicomotriz que el niño va adquiriendo en el dominio de su cuerpo y la coordinación de sus movimientos, hace que el niño establezca una relación adecuada con el espacio que lo rodea.

El movimiento y el grafismo representan una oportunidad, ya que al reproducir imágenes concretas, pasan por su imaginación, imprimiendo ideas, experiencias y conocimientos aún no condicionados por el medio en que se mueve.

Por tanto al experimentar con diversos materiales, se ejerce tanto una actividad motriz como una sensorial, que permite que el niño transforme sus pensamientos en actos y que adquiera una mayor habilidad en la ejecución de sus tareas.

(*) Son un medio para desarrollar la capacidad constructora y expresiva que nos permite unificar la realidad del niño y la del mundo en que vive. Como ejemplo: La manipulación y experimentación, es decir, amasar, mezclar, salpicar, hacer líneas, botar, etc.

En la utilización de las diferentes técnicas se debe de procurar pasar por las siguientes etapas, de acuerdo a lo establecido por la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (19)

a) Manipulación y expresión:

Durante esta etapa el niño manipula y experimenta diferentes materiales hasta familiarizarse con ellos y descubrir sus características (textura, resistencia, temperatura, olor, peso).

Algunas acciones comunes de esta etapa son amasar, mezclar, embarrarse, salpicar, manchar, hacer líneas, rasgar, arrugar, palpar, botar, etc.

b) Formas o diseño casual.

En esta fase, el niño explora diferentes materiales, verá un contorno o una forma en el material que le sugerirá algo.

Ejemplo : Dos palos que clava uno contra otro le sugiere un avión, un cilindro de barro o plastilina, que hace rodar con la mano será una vibora.

(19) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. "Lecturas de apoyo". Educación preescolar. Pág. 63. 75, 1989.

c) Diseño intencional o representativo.

En esta fase, el niño ha decidido que de ahora en adelante elaborará sus temas; por tanto los dibujará, pintará o modelará. Al término la mayoría de los niños explica lo que simbolizan sus figuras.

Las actividades gráfico plásticas le permiten al niño pasar a un estado concreto algo que sólo existía en la imaginación. La pintura, escultura, grabado, modelado, etc. *Integran las artes plásticas y de acuerdo a lo establecido por la SEP, cada una tiene una finalidad de desarrollar las capacidades del niño (20).*

ESCULTURA.

Crea formas corporales y está orientada al sentido del tacto, sus formas fundamentales son: La escultura, la arquitectura, y el relieve.

GRABADO:

Consiste en la transformación de imágenes de una superficie a otra por medio de la presión. En el jardín de niños se pretende utilizar con algunas adecuaciones.

(20) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. "Lecturas de apoyo. Educación preescolar, pág. 63-72. 1989.

DIBUJO

El niño desde sus primeros años comienza a realizar dibujos que demuestran la evolución del pensamiento infantil, cada vez que marca el piso para trazar dibujos, grabados o símbolos, formas representaciones del mundo tal como lo ve, con el propósito de auto-expresarse.

PINTURA.

Es importante que a través de la pintura se permita una descarga de las emociones y sentimientos que están reprimidos, y se brinde el máximo de oportunidades para desarrollar el pensamiento creador.

MODELADO.

Una de las necesidades propias de la edad preescolar es la de sentir, tocar, oler, en suma, la de experimentar con materiales blandos que permitan ejercitar el dominio muscular a través del modelado para experimentar la tridimensionalidad, esta actividad no sólo proporciona al niño placer sino que favorecerá el sentido de la proporción, cantidad y medida, así como la visualización.

ESTA TESIS NO SALE DE LA BIBLIOTECA

CONSTRUCCIÓN.

Esta actividad aporta experiencias que da al niño libertad y lo estimula para que con cada material desarrolle nuevas ideas y modifique su manera de expresarse, el niño experimenta e inventa a medida que trabaja, le permite usar los elementos y equivocarse tantas veces como sea necesario y es un recurso valioso para exteriorizar necesidades e intereses, canalizar impulsos y agresiones. (21).

Por tanto para desarrollar esta área el niño necesita de un ambiente apropiado, un espacio de expresión creadora, es decir, donde el niño se sienta libre para manipular y experimentar, y no tenga preocupaciones de ensuciar el espacio o sus ropas. Con respecto a los recursos materiales, se puede contar con engrudo, pinturas, líquidos, crayolas, plumones, gises, papel de diversos colores, tamaños y texturas, tijeras, cordones, masas elaboradas de arcilla, esponjas, cepillos, sellos, palillos, pinceles, estambres, corchos, semillas, hojas, etc.

En esta área es importante la creatividad que se tenga con los materiales, de acuerdo a las actividades que aquí se realizan, como contar con delantales, sino se tiene se puede sustituir con bolsas de las tiendas de autoservicio, costales, prendas de reuso, etc. Mesas, espacios para poner a secar los trabajos, caballetes, es necesario que todas las superficies sean fáciles de limpiar, o bien protegerlas con plástico o cartón así como contar con trapos, jergas, y agua para facilitar el aseo de los espacios y materiales.

(21) ibídem: pág. 72.

Por último se debe tomar en cuenta que las actividades de expresión creadora se dan en un proceso flexible, capaz de capitalizar el entusiasmo e intereses de los niños, destinar un momento a cada uno de los niños durante el periodo de trabajo, a fin de expresarle y ayudarle a establecer una relación cálida que favorezca su creatividad.

D) UN ACERCAMIENTO A LAS MATEMÁTICAS:

Para poder planear un proceso enseñanza - aprendizaje es importante no separar la realidad creada en la escuela y la realidad cotidiana del niño. Por ello, es necesario la renovación de programas, contenidos y métodos de la escuela. Uniendo los aspectos lógico-matemático a la formación del niño.

Establecer conceptos, relaciones, usos topológicos, símbolos de tipo matemático, volúmenes y dimensiones en situaciones cotidianas. Por ejemplo:

La cantidad de la comida, el tamaño de la ropa del niño, cuando va de compras con su madre, cuando recorre una superficie grande, cuando lanza un objeto. La hora de ir a la escuela, es pronto o es tarde para comer, es poca o mucha gente, etc.

También ligar estos conceptos con los juegos. La torre alta, las escaleras que suben y bajan contando, los cubos que llena de arena, etc.

Para Piaget (22) el inicio lógico - matemático en el niño es importante para su desarrollo cognitivo y en su organización general de la personalidad.

(22) Piaget, Jean, " 6 estudios de psicología", Ed. Barral, Barcelona 1971

El problema es encontrar un proceso donde el niño compruebe, unifique experiencias, reflexione y enriquezca su capacidad integradora, por lo que es necesario que en la escuela sé de una formación lógica - matemática para el desarrollo de su conocimiento y de su aplicación, creando situaciones, como seriar, clasificar, poner en correspondencia, poner en relación, etc. Esto implica nociones matemáticas.

Los juegos de las cocinillas, las tienditas, etc.

EJEMPLO:

JUEGOS DE CLASIFICACION: Son aquellos que clasifican, diferencian, agrupar, dividir, coleccionar, igual que redondo, cuadrado, curvo, poco, mucho.

Cada niño o grupo de niños juntan objetos parecidos por su color, por su forma, su textura, o bien juntar objetos de la misma clase: puras piedras, puras flores, puras hojas, etc. Después pueden hacer algo con su colecciones como formar figuras, etc.

RELACIÓN CON LA TEORIA:

El juego de clasificación se fundamenta en la teoría de la Gestalt, ya que su objetivo es la percepción, basada en la integración con elementos de tipo sensorial, ligados por asociaciones. Descrito en la "ley de la semejanza".

JUEGOS DE SERIACIÓN: Se caracterizan por seriar, agrupar por igual, diferente, grande, pequeño, ancho, estrecho, más grande que, más pequeño que, igual que, es decir, que los niños pueden agrupar objetos por características iguales o diferentes inclusive entre las características de los niños y agruparse por, la altura, la anchura, o lo que a ellos se les ocurra.

RELACIÓN CON LA TEORÍA:

El juego de seriación se fundamenta en la teoría de Spence y Hull, donde el aprendizaje por discriminación, es el proceso por medio del cual los estímulos llegan a adquirir un control selectivo sobre la conducta.

JUEGO "BUSQUEMOS CUANTOS HAY" Agrupar muchos, pocos, más que menos que, fuera, adentro, uno, dos, tres...

Se presenta a los niños un dibujo y se les pide a los niños que lo observen. El educador hace preguntas como: ¿cuántas flores hay?, ¿Cuántas manzanas hay?, ¿Que hay más, flores o manzanas?, etc. Después de haber realizado las preguntas, pasa a un niño a encerrar en un círculo las flores, encierra en un círculo las manzanas, pocas flores o muchas manzanas, etc.

RELACIÓN CON LA TEORÍA:

Según Piaget se denominan "operaciones concretas", consiste más que en operaciones aditivas y multiplicativas de clases y de relaciones: clasificaciones, seriaciones, correspondencia, etc. Constituyendo únicamente las estructuras elementales de "agrupaciones" que consisten en semirredes y en grupos imperfectos.

JUEGO "CARRERAS DE COCHES": Espacio, tiempo, igual que, relación de distancia, delante, detrás, después de, antes de, el primero, el segundo... el último.

Los niños pueden participar con carros hechos con cajas por ellos mismos o bien con carros de juguete, también realizarán una carretera por ellos mismos y crear una meta. La educadora puede hacer preguntas a lo largo de la carrera como: ¿Quién va primero?, ¿Quién va al último?, ¿Atrás de quien va Pablo?, etc.

RELACIÓN CON LA TEORÍA:

El juego, según Caillois, está constituido por 4 componentes fundamentales, el primero, representado en juegos de competencia; como las carreras. El segundo en azar, el tercero imitación y el cuarto en juegos de vértigo.

JUEGO "PARA APRENDER LOS PRIMEROS NUMEROS". Para aprender los números, orden, suma, resta.

Vocabulario matemático; calificadores y cuantificadores.

Los niños formarán colecciones con X objetos, los ordenarán, los contarán los cambiarán de posición, los volverán a ordenar y a contar. Así aprenderán cuantos objetos formaran el número (3) Ejemplo.

El niño ira agregando un elemento más al conjunto de 3 objetos, para aprender nuevos números, 4, 5...

Para aprender los números también podemos utilizar saltos, movimientos, gritos, etc.

Grande y pequeño, ligero y denso, ancho y estrecho, más grande que y más pequeño que, menos ligero que, tanto... como igual que, un poco más que un poco menos que, lo que queda, lo que falta, aun, demasiado, bastante, tanto, poco, todo, ninguno, algo, uno o blanco o ni... ni rojo ni, y margaritas y rosas, casi lleno, casi vacío, fuera, dentro, sobre, bajo, recto, curvo, redondo, cuadrado, el primero, el segundo... el último, antes, después, delante, detrás, lleno, vacío. (23).

Estos conceptos cuanto más estén en la experiencia inmediata del niño, serán registrados de manera efectiva para su desarrollo.

La educadora tendrá que establecer relaciones con estos conceptos y comprenderlos, como por ejemplo: las vacaciones (lejos o cerca), el río era (ancho o estrecho) o los miembros de la familia son (muchos o pocos), mi hermano es más (grande o pequeño), (más alto o más bajo que) etc.

(23) *ibidem*, pág. 105.

E) ORIENTACION DE ACTIVIDADES MUSICALES PARA PREESCOLAR.

La música es una de las manifestaciones por medio de la cual el hombre ha podido expresar su sensibilidad, riqueza y creatividad (24).

De tal modo que la música se considera un elemento necesario e importante para fortalecer el desarrollo integral del individuo, ya que forma parte de la cultura y es un elemento que estas presente en la vida cotidiana.

Esta guía de orientación pretende brindar a las educadoras, elementos conceptuales y metodológicos que permitan valorar la importancia de la música como un significativo elemento en la formación del niño preescolar.

La educación musical que plantea el programa de educación preescolar, menciona que proporcionada oportuna y adecuadamente, estimula todos los aspectos de la personalidad (afectiva, cognoscitiva y psicomotor) y ayuda a la creatividad y expresión espontánea, así como la responsabilidad en el trabajo. Así mismo facilita la integración cooperación y comunicación dentro del grupo.

En el aspecto físico las actividades musicales responden a las necesidades del movimiento del niño, logrando desarrollar su sensibilidad.

El objetivo de una educación musical es desarrollar actitudes creativas, mediante el ejercicio de las funciones psíquicas, sensoriomotrices, perceptuales y afectivas del niño.

(24) SEP. Guía de orientación, subdirección de actividades musicales para él Jardín de niños pág. 1.

A través de la música se pretende que el niño participe con toda su potencialidad de expresión y creación, exteriorizando sus emociones, sentimientos, ideas y atender así 3 aspectos básicos en el individuo: Sensibilidad, creatividad y autonomía, factores esenciales para buscar y preservar la humanización de la sociedad.

Aquí el papel del educador es relevante, pues es el encargado de alentar, en un ambiente de libertad, el empleo de los ritmos, cantos y juegos.

Para realizar actividades musicales en el jardín de niños se emplea varios aspectos fundamentales en la educación musical:

1. - Nuestro cuerpo.
2. - Desarrollo auditivo.
3. - Expresión sonora.
4. - El ritmo.
5. - La música como apoyo a la expresión gráfica.
6. - Instrumentos musicales y orquestas infantiles.

1. - NUESTRO CUERPO:

De acuerdo a lo planteado por la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (*) Nuestro cuerpo es el medio básico con el que contamos para vivir y convivir, para dar y recibir. Pero para poder utilizarlo es necesario tener imagen y consciencia de él y es precisamente que a partir del momento en que el niño se percató de las posibilidades de movimiento, expresión y comunicación que posee el cuerpo, que podemos aprovechar para propiciar su empleo como productor de sonidos, utilizando sus manos, pies, dedos, boca, voz, así como objetos cotidianos que le permiten inventar otras formas de comunicación.

2. - DESARROLLO AUDITIVO.

Este se refiere a la sensación que se produce al escuchar algo para empezar a desarrollar auditivamente al niño, es necesario hacer notar la diferencia entre lo que es oír y lo que es escuchar.

Oír es percibir el sonido mientras que escuchar es oír con atención.

Un niño aprende a distinguir los sonidos del medio ambiente que lo rodea cuando logra escuchar, es decir, cuando manifiesta reacciones de respuesta ante el sonido.

(*) SEP. *Ibidem* pág. 4-6.

La educadora, apoyando las actividades cotidianas con juegos rítmicos, juegos de expresión sonora y canciones, hará que el niño exprese y comunique sus sentimientos a los demás.

Por ejemplo:

- * Descubrir sonidos ambientales e identificar su procedencia.
- * Identificar el sonido de instrumentos musicales y compararlos.
- * Inventar juegos y movimientos corporales asociados con experiencias musicales.

Esta actividad se puede desarrollar escuchando un trozo musical, expresarlo, ambientarlo y hacer que lo imagine por medio de dibujos, cuentos, etc.

3. - EXPRESION SONORA:

Se designa "expresión sonora" al conjunto de experiencias que promueve el desarrollo de la capacidad auditiva, de tonalidad, ritmo, de creatividad y de sensibilidad ante el mundo sonoro.

La adquisición de esta capacidad tiene como punto de partida el proceso de percepción que le permitirá al niño aprender a captar y proyectar movimientos, a analizar y elaborar objetos.

El niño llegará a comprender, sentir, y gozar cada forma de expresión. Aquí la educadora promoverá la relación del niño con el lenguaje musical de forma dinámica permitiendo que explore y descubra, juegue y cree con elementos que conozca, maneje y ordene en forma tal que le sirvan para expresar y comunicar sus ideas, sentimientos e inquietudes.

Por ejemplo:

- * Producir sonidos con objetos: Golpear cada objeto con un lápiz e identificar los sonidos.
- * Crear una melodía con los sonidos de 2 o 3 objetos.

- * Tararear tonadas y melodías (simples o complejas),
- * Cantar una melodía que exprese sentimientos o actitudes de alegría, tristeza, etc.

4. - EL RITMO:

El ritmo de se encuentra en todas partes, se manifiesta durante todo el proceso del crecimiento de los seres vivos, y es de vital importancia para cualquier actividad: Para moverse, hablar, o jugar.

Es la capacidad que tiene el niño para repetir un movimiento o ejercicio con sus respectivas pausas y acentos (cadencias).

Todo estímulo de ritmo externo tiene que ser adaptado al ritmo interno del niño.

El ritmo musical es un medio muy útil para aprender el ritmo corporal, es decir, el ritmo de ejecución movimiento o ejercicio.

Si el niño aprende a "escuchar" música, la capacidad de placer aumentará paralelamente a la preparación que éste recibe, con ello se logrará que ame la música, cultivando así su espíritu.

Los pasos de un baile, los movimientos básicos, las porras, las canciones precisas de un ritmo corporal; y aquí la educadora propiciará que el niño explore las posibilidades rítmicas de su cuerpo y el mundo exterior, favoreciendo el desarrollo de su capacidad creadora, puede valerse de los juegos dado que éstos son ricos en estímulos para el ritmo. Las marchas, rondas, cantos, y rimas pueden ser aprovechadas para estimular el ritmo, la realización del movimiento a distintas velocidades de contracción, provoca contracciones distintas y desacostumbradas que favorecen la percepción del ritmo:

Por ejemplo:

* Descubrir los diferentes movimientos que se producen en su cuerpo en forma natural (los latidos del corazón, ¿Qué pasa? Si camina aprisa o si brinca), etc.

* Imitar diversos ritmos comunes (el tic tac del reloj, el repiquetear del teléfono).

* Caminar, marchar, aplaudir.

* Botar una pelota.

* Ejecutar diferentes ritmos bailando (vals, marchar, jarabe, rondas, etc.).

5. - LA MUSICA COMO ELEMENTO DE APOYO A LA EXPRESION GRAFICA.

La interacción del niño con todos los elementos que constituyen la música es fuente de constantes expresiones creadoras que lo introducen en el campo del arte (corporal, oral y gráfico).

En sus dibujos, el niño exterioriza lo que piensa, siente, comprende y desea en relación con el mundo en que vive; si proporcionamos su cercanía con la música, favorecerá la expresión de ideas, sentimientos, vivencias y emociones en un lenguaje gráfico.

Por ejemplo:

- * Inventar movimientos corporales escuchando música y reproduciéndola gráficamente.
- * Inventar cantos sencillos y representaciones gráficamente y "leerlos" después.
- * Pedir a los niños que expliquen sus dibujos.

6. - INSTRUMENTOS MUSICALES Y ORQUESTAS INFANTILES.

El instrumento musical es un objeto para producir sonidos, que sólo o en conjunto con otros o con la voz humana, permita cultivar el arte de la música.

El jardín de niños no pretende formar excelentes intérpretes, sino proporcionar a los niños la posibilidad de manipular, experimentar y descubrir sus sonidos, así como crear y enriquecer formas de expresión musical y con ello disfrutar la música.

Los instrumentos pueden ser desde los más simples (como semillas, ramas, piedras, cucharas, botellas), hasta los convencionales: Triángulos, panderos, etc. Lo importante aquí es poner en juego el potencial creativo y la capacidad de aprovechar los recursos regionales en su elaboración y permitirle al niño el trabajo colectivo con sus compañeros, desde la elaboración de los instrumentos hasta la interpretación de los sonidos rítmicos.

Por ejemplo:

- * Recolectar objetos naturales sonoros.
- * Descubrir los sonidos que producen al manipular libremente.
- * Identificar el instrumento por su sonido.
- * Reproducir sonidos con instrumentos musicales, variando la intensidad y duración.
- * Interpretar cantos acompañados con los instrumentos musicales.
- * Inventar cuentos musicales.

Es importante establecer juegos, rimas y cantos populares mexicanos, para que el niño conserve su cultura y tradición.

Las actividades musicales deberán ser enriquecidas con la creatividad de la educadora con base a las necesidades del grupo abordando todos los aspectos propuestos anteriormente.

"La mejor forma de conservar nuestro patrimonio musical, es introducir al niño en el mundo universal y maravilloso de la música".

3.2. - ANÁLISIS DE PROGRAMAS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR (1992):

Actualmente la educación del preescolar se destaca por la necesidad de priorizar la atención de los intereses y necesidades de aprendizaje que el niño tiene y con estas características el que hacer del docente organiza actividades que favorezcan el desarrollo integral del niño, creando situaciones que los conduzcan a aprender, pensar, decidir por si mismos, tomando en cuenta el punto de vista de los demás, dentro de un clima de afecto, confianza, cooperación y respeto que fortalecerá la seguridad en si mismos. También desarrollar una actividad reflexiva sobre el medio social y natural que los rodea, permitiendo que se formulen preguntas, planteen respuestas, amplíen, modifiquen y construyan nuevos conocimientos.

Los objetivos del programa:

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultura y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- Formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA:

Se ha elegido el método de proyectos como estructura operativa del programa, con el fin de responder al principio de globalización.

La globalización considera el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales), dependen del uno del otro.

El jardín de niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por lo que sería deseable que la escuela primaria pudiera abarcar estas dos grandes necesidades.

Esta propuesta ha permitido elaborar alternativas que brindan otra dinámica al trabajo escolar, al considerar la utilización del espacio, mobiliario, material y la idea de que el trabajo escolar debe preparar al niño para una participación democrática y cooperativa.

Trabajar por proyectos es planear juegos y actividades que responden a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

El proyecto es una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o a la relación de una actividad concreta.(25)

Este proyecto surge:

- * De los intereses y necesidades de los alumnos.
- * De un problema de la vida real.
- * De experiencias significativas de su entorno natural y social.
- * De sucesos imprevistos.
- * De sus tradiciones y costumbres.
- * De sus vivencias obtenidas a través de los medios de comunicación masiva.
- * De visitas a la localidad, etc.

(25) Programa de Educación Preescolar, SEP. 1992.

El proyecto lo plantea el niño mismo (o por el adulto al principio) pues de no ser así faltará la iniciativa y el propósito de quienes deban realizarlo, ocasionando proyectos artificiosos y proyectos no verdaderamente educativos.

Los principios básicos del proyecto son:

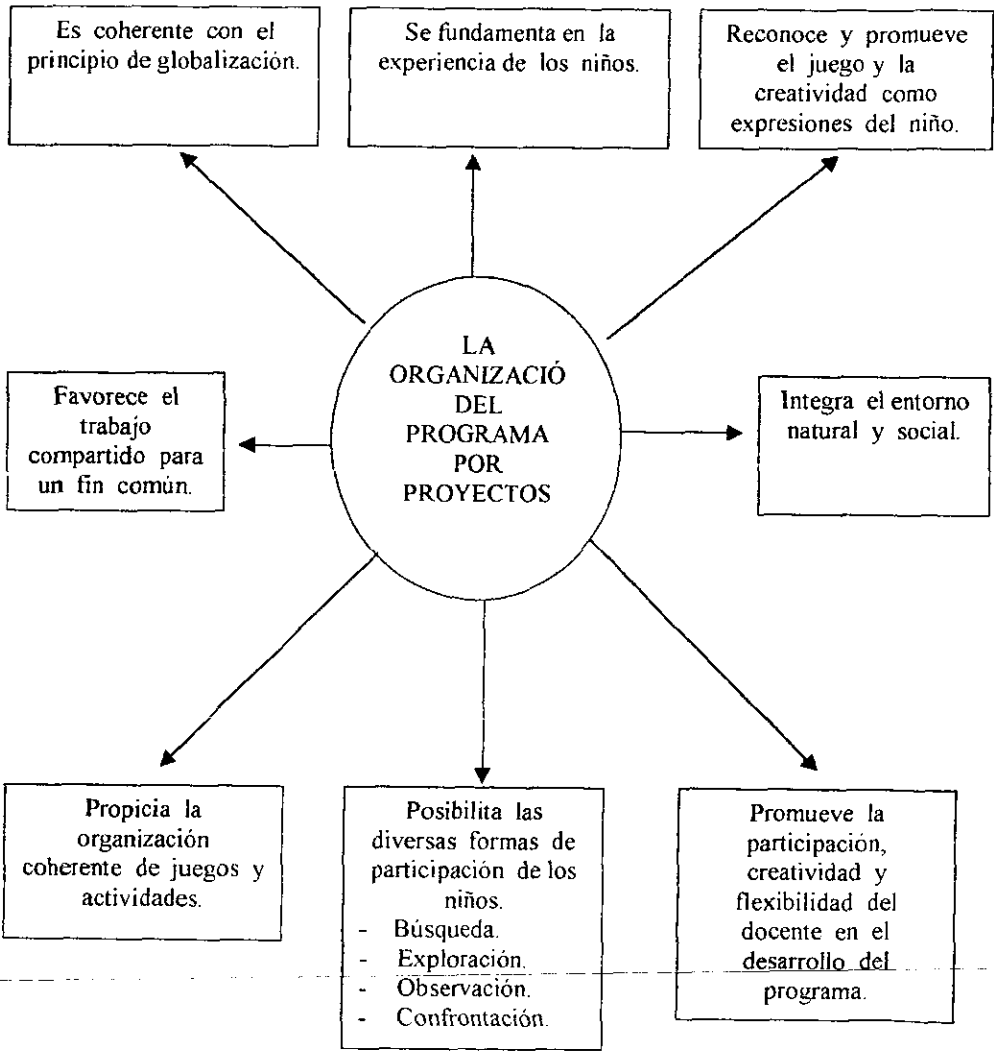
- * Posibilidad de intervención de todos los alumnos en la elección del proyecto.
- * Propicia la organización coherente de juegos y actividades a través de la globalización. (26).
- * Favorece la organización del trabajo colectivo de todos los alumnos de una clase, divididos en pequeños grupos.
- * Respeto a la iniciativa y autonomía de los alumnos en cuanto a la búsqueda, exploración, observación y confrontación de datos y materiales con relación al proyecto elegido.
- * Responde a una duración y complejidad diferente, pero siempre con una vinculación entre sí con todas las actividades.
- * Determinación previa del propósito y culminación del proyecto.

EL PROYECTO.

Constituye una organización de juegos y actividades en torno a un problema, una pregunta, una actividad concreta, etc. , que integra los diferentes intereses de los niños. Las diferentes acciones que se generan, organizan y desarrollan, cobran sentido y articulación con el proyecto.

(26) GLOBALIZACIÓN: Considera el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognitivos y sociales) dependen uno y otro.

CARACTERÍSTICAS:



ETAPAS DEL PROYECTO: Incluidas en el programa de preescolar.

ETAPA 1: Surgimiento y elección del proyecto.

En esta fase el docente propicia el diálogo entre los niños a partir de sus experiencias individuales y grupales acerca de sus juegos, actividades libres, visitas, excursiones sucesos imprevistos, tradiciones y costumbres, etc. Como un medio para la elección de un proyecto. Así como también se analiza la posibilidad del proyecto y se proponen actividades a realizar.

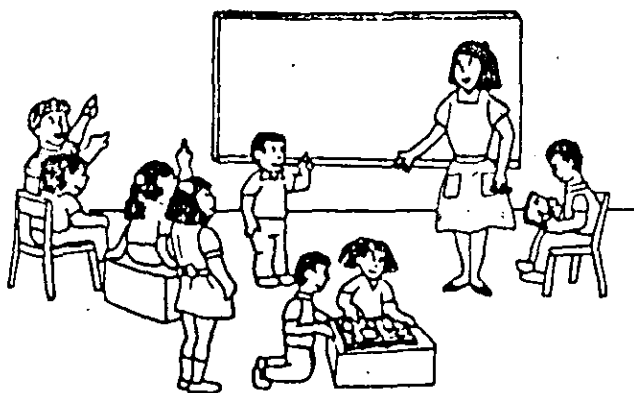
Posteriormente, alumnos y docentes gráfica en un FRISO(26) las ideas y sugerencias derivadas del consenso del grupo, mediante dibujos, modelado, símbolos diversos, escritura, etc. Teniendo cuidado de registrar solamente actividades abarcativas. (27).

(26) FRISO: Es un mural elaborado con diversos materiales y motivos alusivos a un tema en específico que tiene las siguientes características: su elaboración es colectiva (educadora - alumno), es visible para todos, accesible para su manejo, proceso flexible, es temporal y propicia el desarrollo de habilidades y capacidades. SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA 1990.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA:

(27). ACTIVIDADES ABARCATIVAS: Son aquellas de las que "se desprenden varias acciones", Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar. 1992, pág. 90.

ETAPA I SURGIMIENTO Y ELECCION DEL PROYECTO



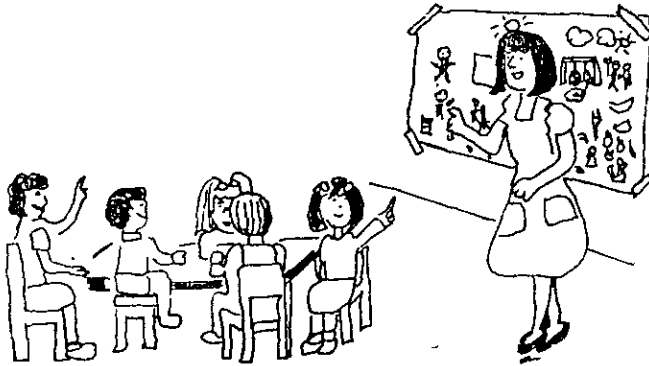
ETAPA II. Realización del proyecto:

Durante esta etapa se requiere la participación activa del docente durante todas las actividades del proyecto. De igual manera deberá relacionar los bloques de juegos y actividades del proyecto con otros contenidos como conocimientos, hábitos, habilidades, actitudes, o valores.



ETAPA III: Autoevaluación grupal al termino de cada proyecto.

En esta etapa el educador orienta la reflexión de todo el grupo hacia la valorización de las tareas realizadas con base en los resultados obtenidos.



PAPEL DEL DOCENTE:

- * Mantener una actitud de apertura a la participación y toma de decisiones por parte de los niños.
- * Coordinar orientar y organizar todas las actividades del proyecto.
- * Guiar técnicamente a los infantes sobre cómo utilizar los materiales.
- * Favorecer la creatividad y la libre expresión del niño median el respeto al juego libre y espontáneo.



NOTA. Cada proyecto tiene una duración y complejidad diferente, pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre si.

B) PROCEDIMIENTO.

En esta investigación, se utilizará el método descriptivo como objeto para describir la estructura de la organización social en la comunidad o las formas principales de conducta que esta presenta.

Los pasos a seguir son:

- 1) Definir la pregunta que va a ser contestada.
- 2) Designación de los métodos de recogida de datos (entrevista, observación y cuestionario).
- 3) Selección de la muestra.
- 4) Recogida y comprobación de datos.
- 5) Análisis de los resultados.

PROCESO:

La investigación se basa en una muestra aleatoria, realizada en jardines de niños estatales, ubicados en Ecatepec, Estado de México. Por cuestiones de flexibilidad en cuanto a los requerimientos para poder visitar dichas instituciones.

Se realizó el papeleo para poder hacer la visita a 15 jardines de niños de los cuales se nos permitió el acceso a 12 de ellos, debido a la política que en algunos se maneja (*)

(*) anexo (oficios de las instituciones).

SUJETOS:

Nuestra muestra seleccionada al azar, se escogió por la facilidad que los directivos nos brindaron, por las características de su población, por la flexibilidad de horarios así como días, así mismo por el conocimiento del objeto de nuestra investigación. Fueron 30 sujetos por cada una de nosotras solamente tomando en cuenta la edad que fluctúa entre los 4 y 5 años; podemos nombrar además que estos niños representan características dentro de lo normal como son: inquietos, desordenados, hijos de padres cuyas ocupaciones son de obreros, empleados, profesionistas y comerciantes, contando con un nivel socio-cultural que va desde la primaria hasta profesional, su nivel socio - económico es medio ya que las necesidades de las familias son cubiertas por ambos padres.

FASES:

Nuestra investigación se dividió en 3 fases:

- 1.- Observación.
- 2.- Aplicación de entrevistas a niños de preescolar.
- 3.- Aplicación de cuestionarios a educadoras y padres de familia.

OBSERVACIÓN.

DATOS GENERALES.	Profa. Diana G. Directora.
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN.	Instituto Cultural Renacimiento, A.C.
UBICACIÓN.	Calle, Netzahualcoyotl no.5 Ciudad Azteca, Ecatepec. Edo. de Méx.
FECHA DE VISITAS.	5 de junio de 1998.
NO. DE ALUMNOS.	35 alumnos.

TIPOS DE ACTIVIDADES QUE SE REALIZARON.

EDUCADORA	SI	NO	OBSERVACIÓN.
1) PLANEÓ SU CLASE	X		Inicio. Saludo: canción de saludo. Práctica de aseo: ejemplo revisión de uñas. Semanario: los niños participan diciendo que Día es hoy y se platica, si hace sol, esta nublado, llueve, etc. Pasar lista. Actividad de proyectos: Aseo: lavarse las manos. Refrigerio: descanso juegos en el patio. Artes plásticas: relacionada con el proyecto. Despedida: canción de despedida.
2) UTILIZÓ ALGUN JUEGO DENTRO DE SU CLASE	X		Actividad del proyecto: Se realiza alguna actividad relacionada con el proyecto que se este manejando esa semana por ejemplo; proyecto como cuidar a los animales domésticos.
3) UTILIZA DINÁMICAS PARA ÉL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	X		Como cuidar a los animales domésticos.
4) LE PROPORCIONA EL MATERIAL ADECUADO.	X		Plastilina, hojas, acuarelas, nescáfe, resistol, etc.
5) CUMPLE CON EL DESARROLLO DE LAS ÁREAS DE TRABAJO	X		Busca en el alumno sentido del: Aseo Alimentación. Creatividad.

VINCULACIÓN MAESTRA - ALUMNO.

	SI	NO	OBSERVACIÓN.
1) DEMUESTRA INTERES POR SUS ALUMNOS.	X		Por ser un número grande de niños, no hay una interacción adecuada.
2) TRABAJAN EN CONJUNTO MAESTRO - ALUMNOS.	X		
3) APOYA LA CREATIVIDAD E INICIATIVA DE LOS NIÑOS.		X	Limitada por que les proporciona casi todas las actividades a realizar, les dice como hacerlo sin tomar en cuenta su opinión en cuanto a sus intereses.
4) DEMUESTRAN INTERES POR PARTICIPAR EN LAS ACTIVIDADES.	X		Por que la maestra no tiene la misma atención para todos, ya que sólo algunos expresan su opinión.
5) EXISTE LIBERTAD PARA EXPRESAR Y EXTERIORIZAR SUS SENTIMIENTOS, EMOCIONES, ETC.	X		No todas hacen uso de ella.

Estos criterios se utilizaron para rescatar los elementos que se utilizan en el proceso enseñanza - aprendizaje.

APLICACIÓN DE ENTREVISTA A NIÑOS:

Se utilizo la entrevista ya que permite realizar estudios de carácter exploratorio, permite captar información abundante y básica sobre el problema, así como también para orientar las estrategias en la aplicación y recolección de datos y utilización de otras técnicas.

Por la forma en que se llevará a cabo la investigación se utilizará la entrevista dirigida, es decir, en la cual el investigador se sirve de una guía o cuestionario a fin de no divagar y centrar la conversación en lo que él busca. Debido a las características que mostraba nuestra población fue necesario utilizar esta técnica. (*)

APLICACIÓN DE CUESTIONARIOS A EDUCADORAS Y PADRES DE FAMILIA.

Como ya se menciona esta investigación es de tipo social es necesario elaborar un proyecto de cuestionarios en donde las preguntas se formulen teniendo en cuenta los métodos y reglas para que este se pueda considerar un cuestionario de investigación.

La construcción de éste, presupone seguir una metodología sustentada en: el cuerpo de teoría, el marco conceptual en que se apoya el estudio, las hipótesis que se pretenden probar y los objetivos de la investigación.

El cuestionario es una técnica de investigación que consiste en una serie de preguntas estructuradas en forma tal que de sus respuesta se obtenga la información deseada.

Algunas de las sugerencias que se utilizarán para elaborar este cuestionario son:

A) Preguntas Abiertas: Por que se requiere de opiniones expresadas en forma más amplia sobre algunos aspectos de la investigación.

B) Preguntas Cerradas: Por que se realizará un análisis descriptivo que nos ayudará a obtener información más precisa en cuanto a los objetivos establecidos en esta investigación.

En la estructuración de este cuestionario se contemplarán las siguientes etapas: la de codificación, el procesamiento y la exposición de los resultados.

Por lo tanto éste cuestionario quedará a la iniciativa de nosotras y a los fines que se propondrán para llevar a cabo dicha investigación. (*)

(*) ver anexo el cuestionario aplicado a educadoras, a padres de familia, así como la entrevista aplicada a los niños.

C) ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

MATRIZ DE DATOS

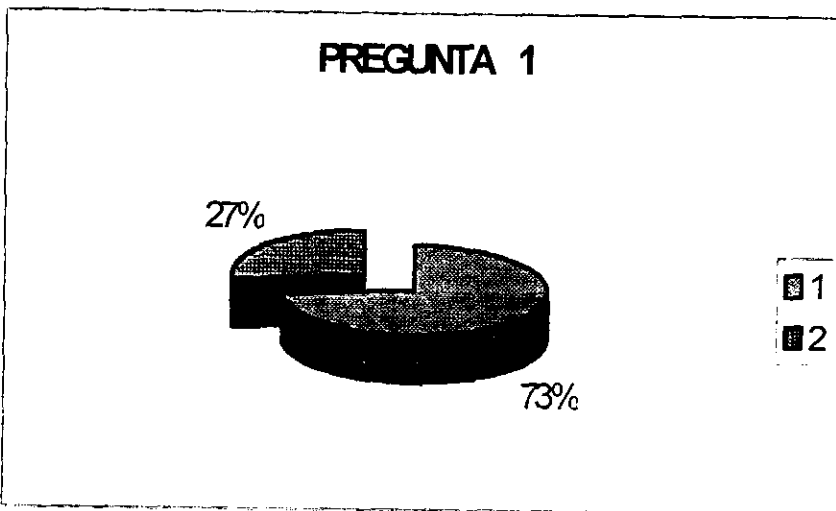
CUESTIONARIO APLICADO A LAS EDUCADORAS DE JARDÍN DE NIÑOS.

NO. PREGUNTAS	OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	22	73.3
	NO	8	26.7
2	A	24	80
	B	6	20
	C	-	-
	D	-	-
	E	-	-
3	A	18	60
	B	10	33.3
	C	-	-
	D	-	-
	E	2	6.6
4	SI	24	80
	NO	6	20
5			

NOTA: La pregunta tiene contestación abierta por lo que más adelante se interpretará.

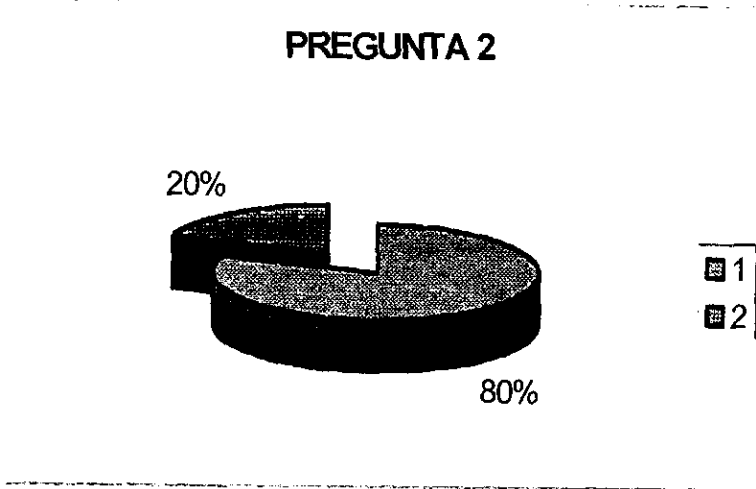
RESULTADOS EXPRESADOS DE MANERA GRAFICA DEL CUESTIONARIO APLICADO A EDUCADORAS.

PREGUNTA 1.- ¿Has tomado cursos de actualización donde te den a conocer y utilizar el juego como instrumento para tu práctica docente?



Un 73.3 % contestó que si había tomado cursos de actualización y utilización del juego para mejorar su práctica docente y el 26.7 % contestó que no, debido a la falta de tiempo.

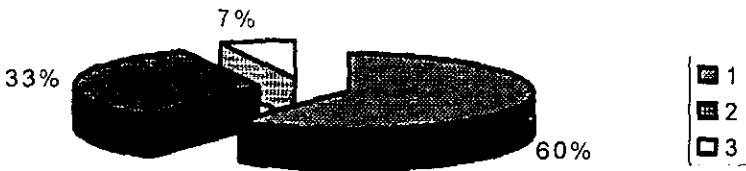
PREGUNTA No. 2. Importancia que tiene el juego en el aprendizaje del niño.



El 80% contestó que era muy importante utilizar el juego para lograr un mejor aprendizaje en el niño preescolar, pues le permite el desarrollar potencialidades a través de la fantasía e imaginación y transformar sus pensamientos. 20 % contestó que es de poca importancia, ya que el niño se inclina más a la diversión y no al estudio.

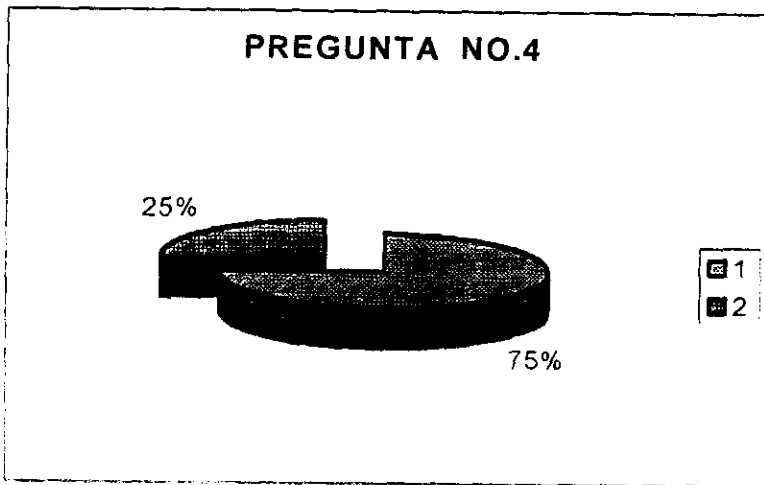
PREGUNTA 3.- ¿Qué juegos utilizas en las actividades con los niños?

PREGUNTA N. 3



El 60 % contestó que utiliza juegos que permiten mejorar el proceso enseñanza aprendizaje como puede ser; juegos que puedan interactuar varios niños, juegos donde puedan desarrollar su imaginación. El 33.3 contestó que sólo algunas veces utiliza el juego debido a la planeación que llevan de su programa. Y el 6.6 % no contestó.

PREGUNTA NO.4 ¿Qué aspectos desarrolla la utilización del juego en el niño.



El 80% contestó que la utilización del juego ayuda a desarrollar en el niño aspecto como el psicomotor, cognoscitivo y afectivo y que por lo tanto es importante aplicarlo. 20 %contestó que sólo ayuda en lo afectivo.

INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA APLICADA A LAS EDUCADORAS ACERCA DE LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE NIVEL PREESCOLAR.

Al analizar las gráficas anteriores se interpretaron los resultados de la manera siguiente:

PREGUNTA NO. 1: ¿Has tomado cursos de actualización donde te den a conocer y utilizar el juego como instrumento para tu práctica docente?

Un 73.3. % Contestó que sí había tomado cursos de actualización y utilización del juego para mejorar su práctica docente y el 26.7 % contestó que no, debido a la falta de tiempo.

PREGUNTA NO. 2: importancia que tiene el juego en el aprendizaje del niño

El 80 % contestó que era muy importante utilizar el juego para lograr un mejor aprendizaje en el niño preescolar, pues le permite el desarrollo de potencialidades a través de la ejercitación placentera y espontánea. El niño aprende jugando y al jugar crea su fantasía e imaginación y transforma objetos que los lleva a formar parte de su pensamiento. El 20 % contestó que es de poca importancia, ya que el niño se inclina más a la diversión que le produce el juego olvidándose de lo más serio que es el estudio.

PREGUNTA NO.3: ¿Qué juegos utilizas en las actividades con los niños?

El 60 % contestó que utiliza juegos que permitan mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje, como pueden ser: juegos que puedan interactuar varios niños, juegos donde puedan desarrollar su imaginación. El 33.3 % Contestó que sólo algunas veces utiliza juegos que permiten la interacción entre los niños debido a la planeación que llevan de su programa y el 6.6 % no contestó.

También se pudo observar que muchas veces no se utilizan los juegos por exceso de población en donde es muy difícil que la educadora pueda tener la disponibilidad necesaria sin que surja una problemática, ejemplo: Accidentes pues no pueden existir la misma atención para todos, incluyendo el material didáctico que se necesite y en ocasiones no se cuenta.

PREGUNTA NO. 4: ¿Qué aspectos desarrollo la utilización del juego en el niño?

El 80 % contestó que la utilización del juego ayuda a desarrollar en el niño aspectos como el psicomotor, cognoscitivo y afectivo y por lo tanto es importante aplicarlo. El 20 % contestó que solo se logra el desarrollo afectivo.

PREGUNTA NO. 5: Menciona algunas propuestas que creas necesarias para tu formación.

Para las educadoras el juego es fundamental para realizar las actividades ya que ayuda a desarrollar habilidades psicomotoras, cognoscitivas y afectivas que facilitan el proceso enseñanza - aprendizaje en el niño de preescolar, considerándolo también como algo básico, ya que se adapta a cualquier objetivo planteado en cuanto al programa escolar.

Dentro de las propuestas más significativas se encuentran:

- Cursos y talleres, sean más prácticos que teóricos donde se manifiesten sus experiencias de juego y se den a conocer de forma masiva.
- De a conocer a los padres de familia, la importancia del juego para que las educadoras no se sientan presionadas a que el niño debe salir diariamente con un "trabajo" y que el niño no fue solo a "jugar".
- Que los grupos sean más reducidos para darles así una educación de calidad.
- Motivación en cuestión de recursos económicos y recursos materiales para su labor docente, esto mejoraría su actitud de los maestros, así como su trabajo, por ende se reflejaría en el desarrollo del niño.

Podríamos suponer que el juego es importante en el nivel preescolar, pero desconocemos que las educadoras lo apliquen cotidianamente de manera creadora por lo que creemos que hay una necesidad de profundizar en el conocimiento y utilización del juego en la vida diaria escolar para lograr un desarrollo integral del niño.

MATRIZ DE DATOS.

ENTREVISTA APLICADA A LOS NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR.

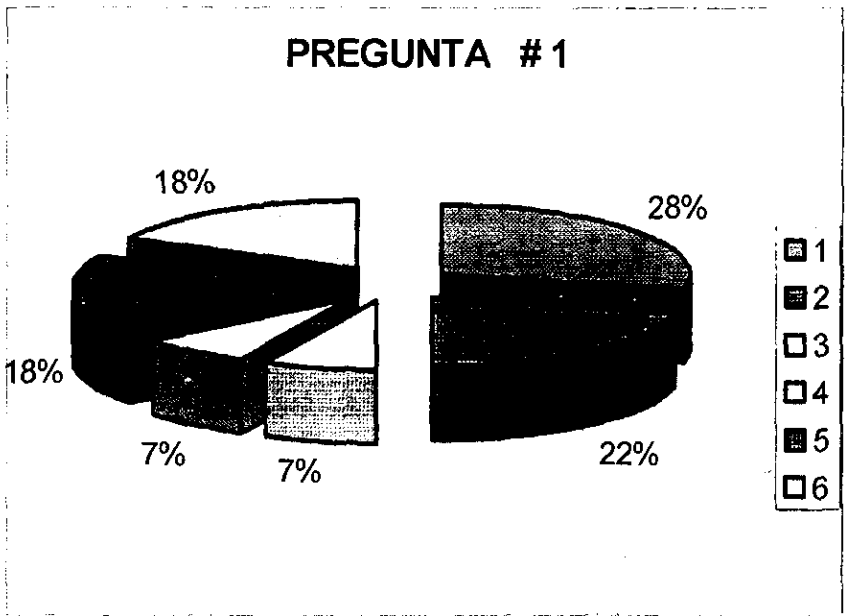
NO. PREGUNTA	OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES.	
1	A	-	-	
	B	-	-	
	C	6	20	
	D	-	-	
	E	-	-	
	F	-	-	
	G	8	26.6	
	NIÑAS			
	A	-	-	
	B	2	6.6	
	C	-	-	
	D	2	6.6	
	E	5	16.6	
	F	-	-	
G	-	-		
H	5	16.6		
NIÑOS				
2	A	-	-	
	B	2	6.6	
	C	-	-	
	D	2	6.6	
	E	26	86.6	
3		PERSONAJES NO VIOLENTOS.	53.3	
		PERSONAJES VIOLENTOS.	46.6	

4	NIÑAS	A	7	23.3
		B	8	26.6
	NIÑOS	A	14	46.6
		B	1	3.3
5	A	-	-	
	B	-	-	
	C	6	20	
	D	24	80	
6	A	2	6.6	
	B	6	20	
	C	-	-	
	D	10	33.3	
	E	12	40	
7	A	2	6.6	
	B	-	-	
	C	6	20	
	D	10	33.3	
	E	12	40	
8	A	22	73.3	
	B	2	6.6	
	C	2	6.6	
	D	4	13.3	

* VER ANEXO DE ENTREVISTA A NIÑOS.

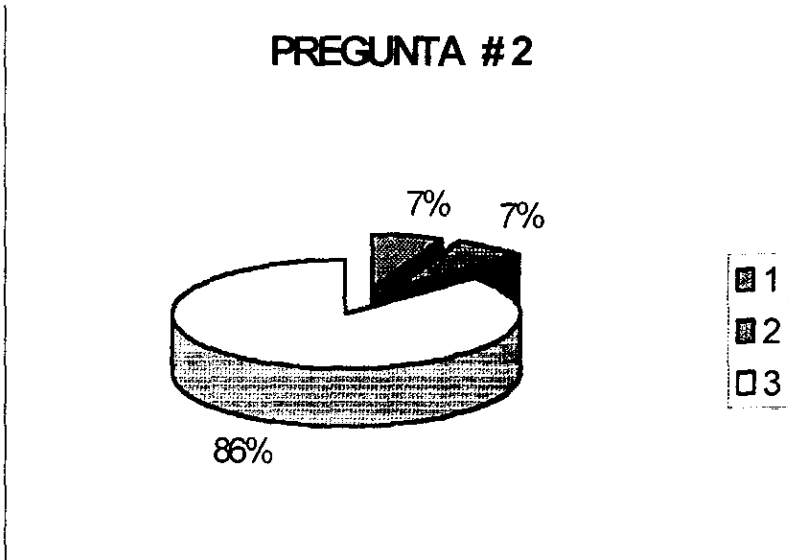
RESULTADOS EXPRESADOS DE MANERA GRÁFICA DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR.

PREGUNTA 1.-¿Qué te gustaría ser de grande?.



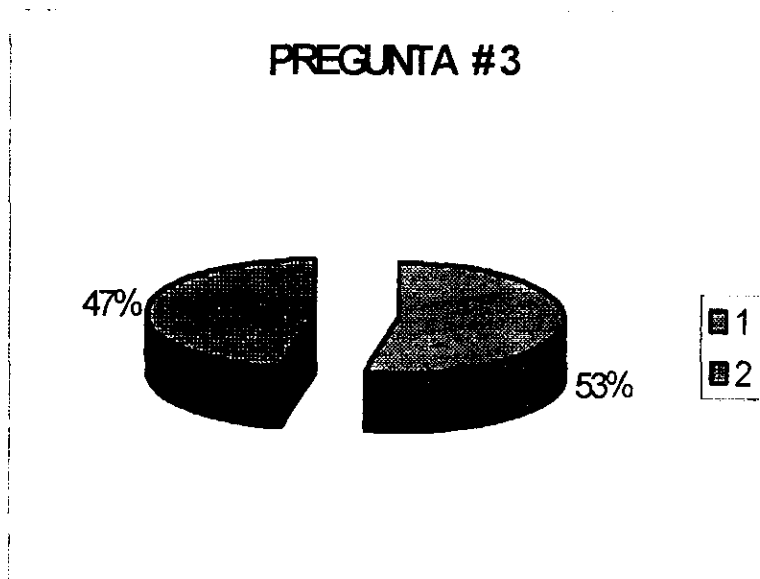
En el caso de los niños. El 26.6 % de niños optaron que les gustaría ser de grandes policías o soldados, en el caso de las niñas un 20 % contestó que les gustaría ser de grandes doctoras o maestras y el resto de los niños y niñas dieron diferentes alternativas.

PREGUNTA 2.-¿Qué juego es el que te gusta más?



El 86.6 % de los niños dieron preferencia a juegos de actividades motrices (fútbol, correr, columpiarse, brincar, etc) un 6.6 % prefería jugar sólo y el resto ver T.V.

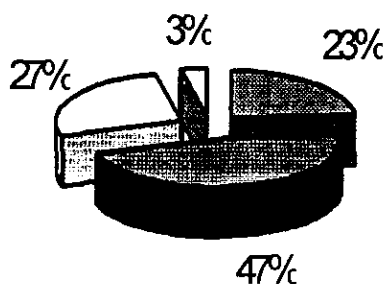
PREGUNTA 3.-¿Cuál de los personajes de T.V. te gustaría ser?



El 53.3 % de los niños tiene preferencia a los personajes de caricaturas que no son violentos como Heidi, Barney, etc. Y el resto de los niños optaron por personajes violentos como el caso de Dragón Bol Z.

PREGUNTA 4.-¿Te gusta jugar con niños o con niñas?

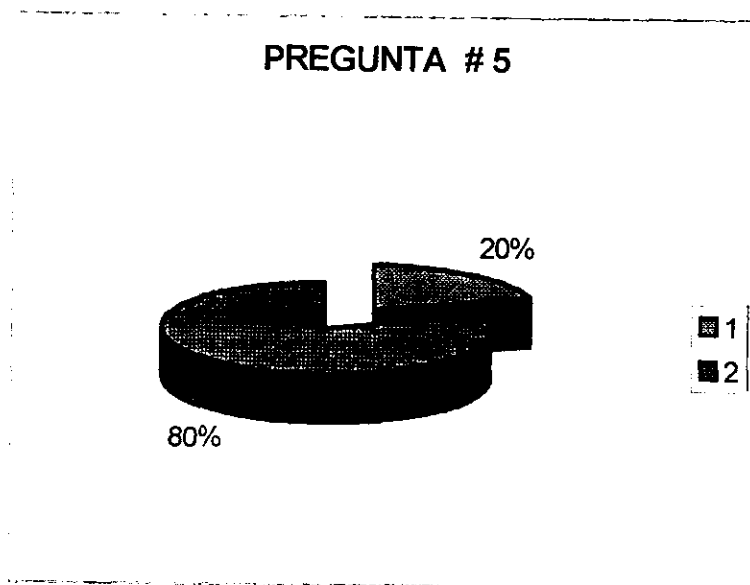
PREGUNTA#4



- 1
- 2
- 3
- 4

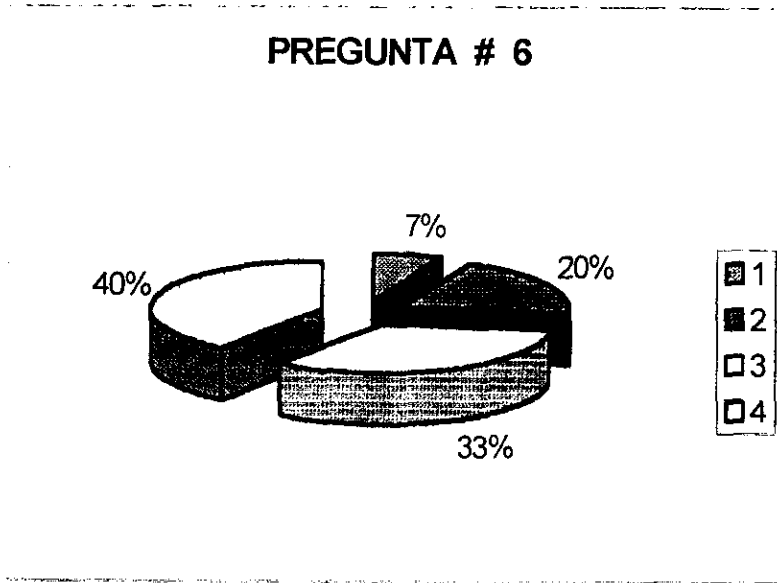
En el caso de los niños. El 46.4 % comento que prefieren la compañía de juego con niños de su propio sexo, y un 3.3. % le da igual jugar con niños o niñas. En el caso de las niñas el 26.6 % prefiere jugar con niñas que con niños y al resto le da lo mismo jugar con niños que con niñas.

PREGUNTA 5.-¿Cuántos amigos te gustaría tener?



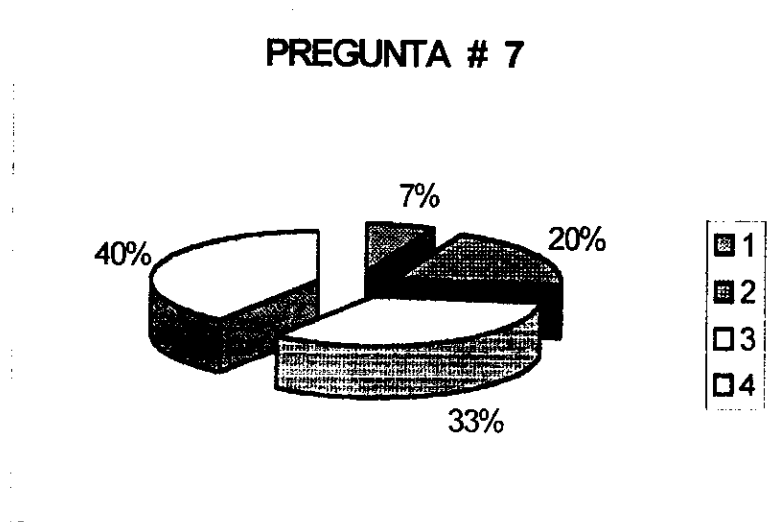
Aquí el 80 % de los niños comentaron que les gustaría tener muchos amigos y el 20 % contestaron que algunos amigos.

PREGUNTA 6.-¿Quién juega contigo?



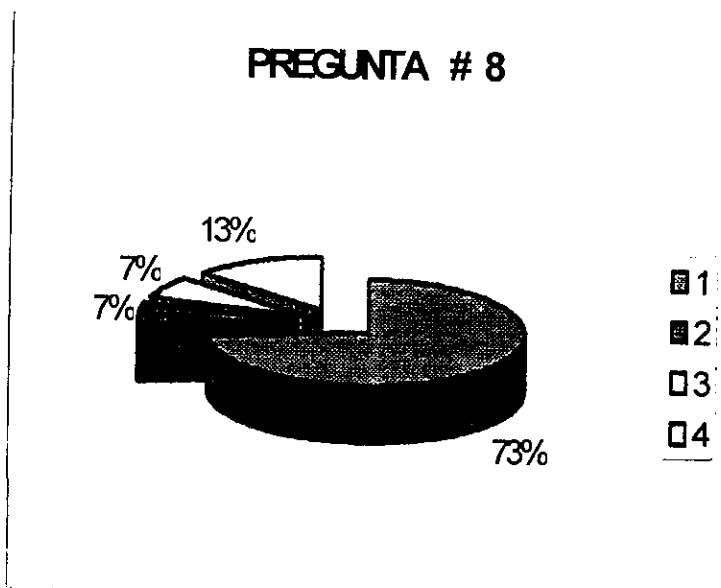
El 40 % tiene preferencia por el juego solitario, el 33.3 % prefiere el juego con amigos, el 20 % comento que prefiere jugar con su papá y el 6 % prefiere el juego con su mamá.

PREGUNTA 7.-¿Qué te gusta más de todas estas cosas?



En esta pregunta el 60 % de los niños contestaron que prefieren jugar con sus papás. Y el 26.6 % prefería jugar con niños de su edad.

PREGUNTA 8.-¿Te gusta que otra persona te diga cómo hacer las cosas?



El 73.3 % de los niños comentaron que les gustaría que una persona les dirigiera como hacer las cosas. Y el 13.3 % contestaron que no les gustaría que los dirigieran para jugar, en el 6.6 % les era indiferente si los dirigían o no, y el 6.6 % no contestó.

INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA APLICADA A LOS NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR.

Al analizar las gráficas anteriores se interpretaron los resultados de la manera siguiente:

PREGUNTA 1. ¿Qué te gustaría ser de grande?

Aquí 100% de los niños (a), entrevistados, se tomó como la mayoría que el 32.12. % de los niños les gustaría ser de grandes policía o soldados. Y en el caso de las niñas 46.6% les gustaría ser doctoras o maestra, el resto de los niños dieron diferentes alternativas de que les gustaría ser de grandes.

Esta pregunta se formuló por su relación con la teoría de la energía superflua que se encuentra en el 1er. Capítulo, la cual sostiene que los juegos de los niños son una imitación de las ocupaciones humanas y ve en el juego una parodia de la vida seria.

PREGUNTA 2. ¿Qué juego es el que te gusta más?

El 86.6% de los niños dieron preferencia a juegos de actividades motrices (fútbol, correr, columpiarse, brincar, etc.).

Esta pregunta se redactó en base a la clasificación general del juego desde el punto de vista de diferentes autores que presentamos en el 2do. Capítulo, en donde se rescata que el juego debe de desarrollar, la parte sensorial, la motora, la psíquica a su vez clasificada en intelectual y afectiva, siendo estas importantes para el desarrollo integral del niño, de ahí nuestra inquietud por saber si los juegos que practican, desarrollan los aspectos mencionados dentro de la clasificación.

PREGUNTA 3 ¿Cuál de los personajes de T.V. te gustaría ser?

El 53.3% de los niños tienen preferencias a los personajes de caricatura de T.V. no violentos (Heidi, Barney, etc.). El resto de los niños obtaron por personajes violentos como el caso de Dragón Bol. Z.

Se relaciona con la teoría del psicoanálisis puesto que el juego busca la satisfacción parcial, repitiendo todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión.

PREGUNTA 4. ¿Te gusta jugar con niños o con niñas?

El 46.6% de los niños comentaron que su preferencia de compañía de juego es con los propios de su sexo.

El 3.3% del resto de los niños les es igual el juego sea con niños o niñas.

En el caso de las niñas contestaron 26.6% que su preferencia en compañía de juegos es con su mismo sexo, el resto de las niñas contestaron no tener preferencia, en con quién jugar.

En relación con lo anterior se observa claramente que existen por parte de los niños ciertos juegos que prefieren la compañía del mismo sexo, en cambio en el caso de las niñas es más amplia y menos sexista la compañía de juego.

PREGUNTA 5. ¿Cuántos amigos te gustaría tener?

El 80% de los niños entrevistados contestaron que les gustaría tener muchos amigos, el 20% restante contestaron que algunos amigos.

PREGUNTA 6. ¿Quién juega contigo?

El 40% comentó que prefieren jugar solos. El 33.3% comentaron que prefieren jugar con amigos. El 20% contestó que prefieren jugar con su papá y un 6% comentaron que prefieren jugar con su mamá. Aquí se observó que el niño(a) no tiene una preferencia especificada con quién jugar, sin embargo sí pesa más la compañía de personas de su misma edad.

PREGUNTA 7 ¿Qué te gusta más de todas estas cosas?

Esta pregunta está encaminada al juego con compañía de algún tipo.

En esta pregunta el 60% de los niños entrevistados les gusta más jugar con sus papás. El 26.6% de los niños entrevistados comentaron que prefieren el juego con muchos amigos y no con sus papás, y el resto de los niños prefieren jugar solos o con pocos amigos.

PREGUNTA 8 ¿Te gusta que otra persona te diga cómo hacer las cosas?

El 73.3% de los niños comentaron que les gusta que otra persona les diga cómo hacer las cosas. El 13.3% de los niños contestaron que les molesta que sean dirigidos por alguien, para el resto de los niños les es indiferente que los dirijan o no.

En la entrevista se observó que en el juego de los niños (a), existe un tipo de imitación con respecto hacia el adulto, consideramos que esto se debe a que el niño tiene una necesidad de acercarse a sus padres para poder expresar su afecto e interés.

De la pregunta 4 - 8. Se formularon debido a la importancia que tiene la socialización del niño en su futura integración a la sociedad, se fundamentaron la teoría culturalista que sostiene que cultura y juego va entrelazados y forman parte en la creación de las instituciones sociales, en donde el niño adquirirá valores, conductas y actitudes que pondrá en práctica durante toda su vida.

En la mayoría de las respuestas del cuestionario a padres de familia, mencionaron que es de gran importancia convivir con sus hijos y sobretodo vincularse con sus juegos para conocerlos mejor y así tener una buena comunicación con ellos, empero el tiempo y sus actividades no permiten esta interacción.

NOTA: Se realizó un cuestionario a padres de familia para complementar información y verificar la importancia que le dan los padres a los juegos de sus hijos.

**CAPITULO IV.
PROPUESTA DE TRABAJO.**

CAPITULO IV

PROPUESTA DE TRABAJO.

El presente trabajo pone énfasis en el conocimiento y utilización del juego en el que hacer cotidiano de la escuela, apoyando así una nueva forma educativa.

El papel del maestro y su trabajo docente es el objeto de estudio y de transformación donde el juego sea valorado en el ámbito escolar, familiar, social y cultural, por lo que hemos visto en los educandos, la mayor parte de ellos han contado con pocas oportunidades de desarrollo de su capacidad creativa y ha introyectado muchas veces de manera mecánica ciertas técnicas de trabajo derivadas de un determinado modelo educativo.

La presente propuesta está encaminada a ampliar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego, dadas las características de nuestro trabajo el cual se baso en el constructivismo, (*) ya que nos brinda las armas para el estudio y el análisis de los fenómenos sociales, por que proporciona estrategias fundamentales de construcción de conocimiento.

(*) CARACTERISTICAS GENERALES DEL CONSTRUCTIVISMO.

En términos generales la experiencia como proyecto de investigación, se propone que la construcción del conocimiento sobre la práctica docente contribuye a la transformación de la misma. Así mismo destaca el papel del maestro como sujeto que conduce su proceso de aprendizaje y lo orienta a partir de las necesidades que experimenta en su práctica (1).

Todo esto constituye la dimensión protagónica en la formación docente que considera al maestro capaz de ser agente de su propia transformación.

~~En consonancia con este enfoque retomamos la teoría constructivista del aprendizaje. Esta sostiene que el conocimiento no se transmite sino que se construye a través de la interacción y la integración de nuevas experiencias e información considerando como relevante a los esquemas cognitivos, mediante los cuales la persona interpreta y reconstruye su propia comprensión de la realidad.~~

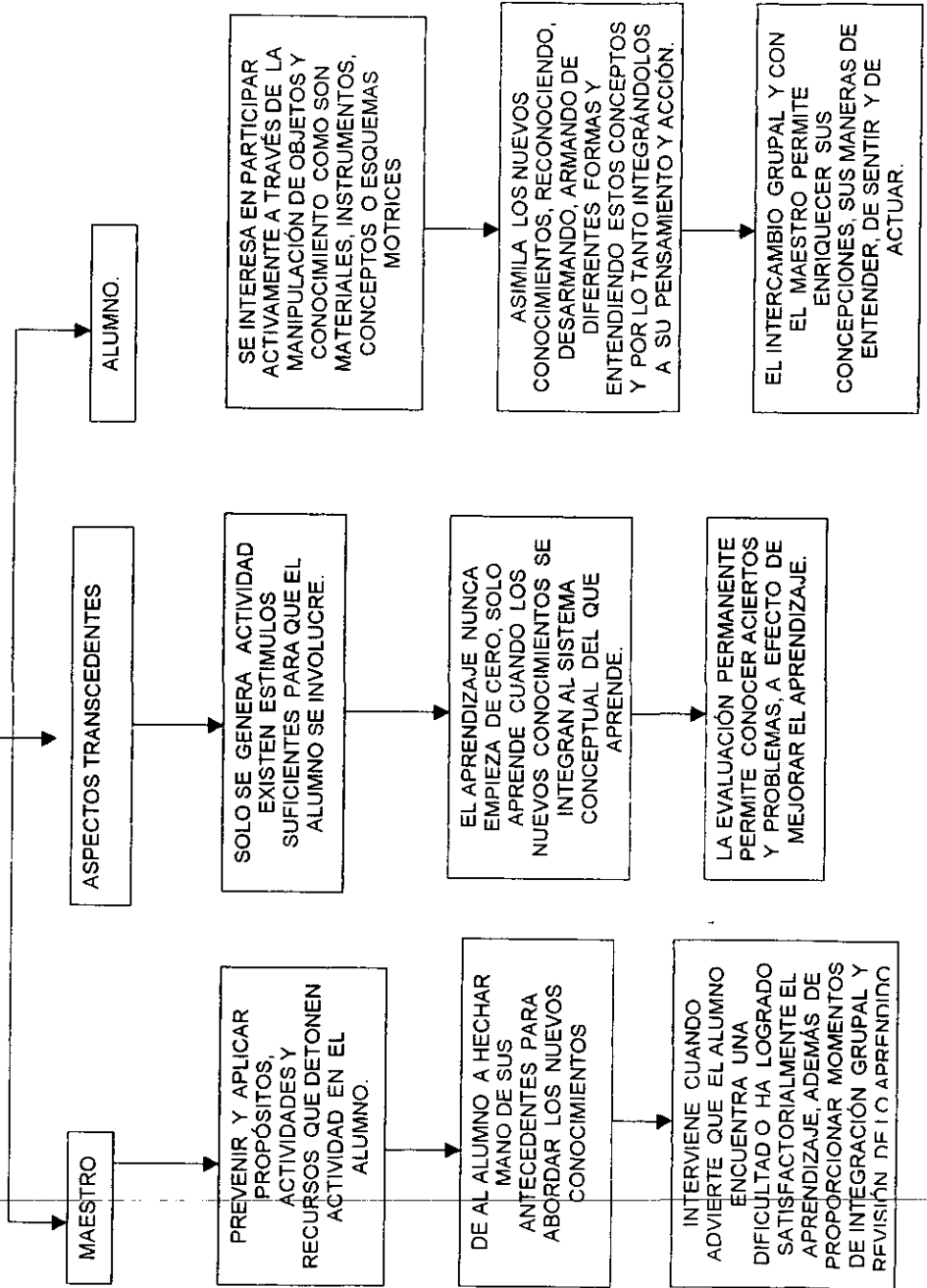
Por lo tanto nuestro objetivo va encaminado a la formación de la educadora, con la aplicación de estrategias fundamentales de construcción de la realidad que ella vivirá directamente en el proceso enseñanza - aprendizaje en el jardín de niños, y es ahí que se pretende que a través de un sentido de totalidad, explique la realidad entendiendo que totalidad engloba todos los ámbitos del individuo a diferentes niveles de abstracción siendo uno de estos niveles los cognitivos, sin dejar de lado el afectivo y el psicomotor, es decir se propone la construcción del conocimiento sobre la práctica docente, de tal manera que contribuya a la transformación de la misma a través del conocimiento y utilización del juego.

En donde el niño enriquece su experiencia y adquiere más elementos para enfrentar y resolver problemas cuando comparte inquietudes y recibe la orientación por parte de quienes poseen un concepto más amplio. No obstante, se insiste en reconocer, a la educadora sólo como un facilitador de acciones dirigidas al niño para que éste construya sus aprendizajes y desarrolle la capacidad para crear modelos, formas de vida acorde a sus necesidades y condiciones, pero a su vez desarrolle lógicas para enfrentar y resolver problemas que le plantea el quehacer cotidiano.

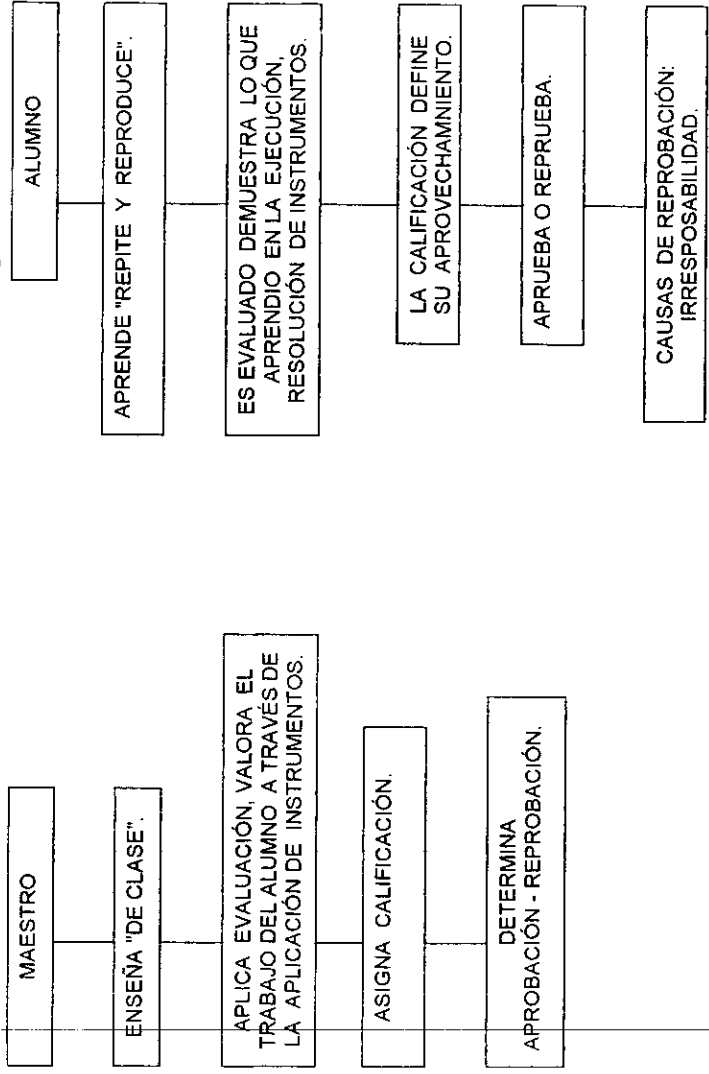
(1) Gajardo Marcela. "Investigación participativa propuesta y proyectos.
En revista latinoamericana de estudios educativos Vol. 8 # 1,
México 1983, pág. 73-74.

La autora señala como características esenciales de esta corriente que parte del análisis de la realidad concreta de las personas, establece relaciones horizontales de comunicación a través de mecanismos democráticos de las divisiones de trabajo, impulsa procesos de aprendizaje colectivos a partir de prácticas grupales; se propone la transformación de la realidad teniendo como último objetivo benéfico de la sociedad.

PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA.



MODELO TRADICIONALISTA



4.1. - ALTERNATIVAS PEDAGOGICAS PARA LAS EDUCADORAS.

En el contexto de la modernización del país, la sociedad requiere de una educación basada en procesos significativos y útiles para la vida personal, familiar, cultural y productiva de los individuos, una educación que permita el mejorar la calidad de vida caracterizada por una dinámica innovadora y flexible, que corresponda a un que hacer educativo derivado de una forma de organización escolar que propicie el trabajo colectivo en el jardín de niños.

De lo anterior desprendemos una serie de afirmaciones en relación en torno a los cuales de desarrolla nuestra propuesta:

* La formación de maestros y su quehacer educativo, necesita apelar no sólo a los conocimientos, sino a los intereses, motivos, valores y afectos que están presentes en su trabajo.

* Nuestra propuesta deberá centrarse en todas aquellas necesidades intereses y problemas que el maestro experimente día a día.

* El maestro es el sujeto que conduce al proceso de aprendizaje. Su práctica docente es el objeto de estudio y de transformación. De aquí que la propuesta se deba plantear desde un modelo pedagógico que asuma y respete su condición de adulto. Establezca relaciones horizontales, valore sus aprendizajes y experiencias, favorezca el diálogo y el trabajo en equipo todo ello con la utilización del juego, considerándolo una estrategia central para promover un aumento en la capacidad de resolver problemas, analizar situaciones, buscar información y aportar creativamente diversas soluciones.

La propuesta se elaborará a través de un paquete de fichas pedagógicas, en donde se buscará propiciar el aprendizaje a través de actividades lúdicas, todo ello con el fin de lograr un desarrollo integral en el niño preescolar.

En cada ficha se especifica el propósito de la actividad, los materiales requeridos y la forma de llevarse a cabo, en algunos casos surgirán variantes de la actividad lúdica.

Es importante que al desarrollar cualquiera de las actividades propuestas, se propicie que los niños hagan sus propios descubrimientos y conclusiones, a partir de la reflexión de las situaciones y de la opinión de los demás.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad. (Habilidades de movimiento).

INTRODUCCIÓN.

Este bloque es muy importante para el desarrollo del niño, ya que adquiere control corporal y le permite relacionarse con el mundo expresándose corporalmente mediante gestos, afectos, emociones, pensamientos, inquietudes, etc. Constituyendo una formación de identidad del niño.

Las actividades psicomotrices se dividen en tres:

- A) IMAGEN CORPORAL: En esta actividad se pretende desarrollar las actividades motoras, como movimientos espontáneos o por imitación tales como gritar, trepar, caminar, rodar, correr, etc.

- B) ESTRUCTURACION DEL ESPACIO: Durante esta actividad al niño se le darán las bases para establecer la noción espacial, ubicar objetos con relación a sí mismo y con otros puntos.

Por ejemplo: Utilizar juegos de desplazamiento (arriba, abajo; Derecho, izquierdo; adentro, afuera; etc.)

- C) ESTRUCTURACION TEMPORAL: El niño aprenderá a organizar por etapas los acontecimientos de la vida cotidiana como platicas, utilizando términos como ayer, ahora, mañana, etc.

FICHA # 1:

TITULO: DENTRO Y FUERA.

MATERIALES : Papel crepé de dos colores (rojo, azul). resistol, hojas, gis.

INDICACIONES: La educadora indica a los niños que van a jugar lo que es DENTRO y lo que es AFUERA.

ACTIVIDAD 1. - La educadora pregunta a los niños:

1. ¿En donde estamos dentro o fuera del salón?
2. Cuando yo dé una palmada todos salen del salón y se preguntan ¿Dónde estamos ahora dentro o fuera?
3. La educadora dibuja un círculo en el patio y pide a los niños que corran en todas direcciones y cuando de una palmada todos correrán adentro del círculo y se les preguntará nuevamente: ¿dónde están dentro o fuera del círculo?
4. Después la educadora hará salir únicamente a las niñas del círculo y preguntará a los niños ¿dónde están las niñas dentro o fuera Círculo?
5. La educadora les indica a todos que deben de ir al salón brincando y les pregunta por último ¿en dónde estamos ahora dentro o fuera del salón?

ACTIVIDAD 2.

INDICACIONES: La Educadora les entregará a los niños el material y les pedirá que hagan boleado con el papel.

1.- Se les pedirá a los niños que peguen el boleado rojo dentro del círculo y en otra hoja pegaran el boleado azul fuera del círculo.

RECOMENDACIONES: De acuerdo a las necesidades de la actividad se puede variar las formas de movimiento (saltar, caminar, etc).

FICHA # 2

TITULO: IMITANDO ANIMALES.

MATERIALES: Imágenes de animales, cartulinas, tijeras, cuerdas, cajas de cartón, pinturas, resistol, pinceles.

INDICACIONES: Platicar sobre características principales de los animales.

ACTIVIDAD #1. -

1. La educadora inicia la actividad preguntando a los niños qué animales pueden imitar con el cuerpo (dejar que los niños sugieran qué animales les gustaría imitar).

RECOMENDACIONES : Guardar el material, ya que se puede ocupar en actividades posteriores (teatro, representaciones, cuentos, etc.).

2. - Los niños imitarán los sonidos y los movimientos de los animales y a través de esto coordinarán sus propios movimientos avanzados hacia delante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro, lento, rápido, etc.

ACTIVIDAD 2.

1.- La educadora les proporcionará el material para que los niños REALICEN sus disfraces de los animales que imitaron (se puede utilizar material reciclaje)

FICHA # 3:

TÍTULO : CALENDARIO DE OBSERVACIONES DEL TIEMPO DIARIO.

MATERIALES: Calendario, tarjetas, ilustraciones del clima.

INDICACIONES. La educadora pregunta a los niños sobre el día y el clima.

ACTIVIDAD # 1. - La educadora pregunta a los niños ¿qué día es hoy? Y el que conteste acertadamente pasará al calendario a indicar en que día estamos.

ACTIVIDAD # 2. - La educadora pregunta a los niños, ¿cómo se encuentra el clima hoy? Y el que conteste acertadamente pasará al calendario a indicar con una tarjeta ilustrativa el clima de hoy.

NOTA : Esta actividad se puede utilizar para que el niño aprenda a utilizar los términos ayer, ahora, mañana, a través de narraciones libres que los niños contarán de sus vivencias cotidianas.

RECOMENDACIONES: Esta actividad se sugiere realizar diariamente para que el niño organice su estructuración temporal.

Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje.

En este bloque se pretende enriquecer la comunicación del niño a través de la expresión oral y escrita que se dividen en 3 etapas.

- A) **LENGUAJE ORAL:** En esta etapa el niño desarrollará su comunicación, expresándose a través de ideas, sentimientos, deseos y conocimientos.

- B) **ESCRITURA:** En esta etapa el niño descubrirá aspectos del sistema de escritura y otras representaciones gráficas, a manera de comunicación no hablada y como forma de comunicación.

- C) **LECTURA:** En esta etapa el niño descubrirá la utilidad de la lectura como medio de comunicación.

FICHA # 4.

TITULO: INVENTEMOS UN CUENTO.

MATERIALES: Cartulinas con imágenes (tamaño medio pliego).

INDICACIONES: La educadora indica a los niños que van a jugar a inventar un cuento con las imágenes que se les mostrarán.

ACTIVIDAD 1. La educadora mostrará las imágenes de las cartulinas e inducirá a los niños para que describan en forma oral las imágenes de las cartulinas.

ACTIVIDAD 2. Cada uno de los niños expresará las ideas que le transmiten las imágenes y a su vez relatarán un cuento, buscando de esta manera desarrollar la comunicación oral.

RECOMENDACIONES : De acuerdo a las necesidades de la actividad se puede variar la forma de estructurar imágenes e inclusive utilizar rimas, canciones, etc.

FICHA # 5.

TITULO : ¿QUIÉN LO HACE?

MATERIALES: Tarjetas de 20 x 10cm. Con los nombres de los niños.

INDICACIONES. La educadora les explicará a los niños la organización del juego.

ACTIVIDAD 1. - La educadora les dará a cada uno una tarjeta con su nombre.

A) La educadora escribirá un nombre en el pizarrón y los niños lo compararán con el de su tarjeta, quien lo tenga igual pasará al frente.

B) Los demás niños revisarán que la tarjeta de su compañero esté igual a lo que se escribió en el pizarrón y se hacen las siguientes cuestiones. ¿son iguales? ¿En qué se parecen? ¿Cómo empiezan? Etc.

RECOMENDACIONES : Hacer que participen todos los niños sin importar si identifican o no su nombre, procurando que se ayuden entre ellos y de ser necesario la educadora ayudará.

Se recomienda que para reforzar la actividad los niños copien de la tarjeta a una hoja su nombre para desarrollar su escritura.

FICHA # 6.

TITULO: CUENTA UN CUENTO:

MATERIALES: Cuentos de preferencia con ilustraciones grandes y pocas letras.

INDICACIONES: la educadora se pondrá al centro del círculo formado por los niños y leerá el cuento.

ACTIVIDADES: Al término de la lectura la educadora cuestionará a los niños acerca de lo leído por ejemplo.

¿Cómo se llamó el cuento?, ¿Cuántos personajes intervienen en él? ¿De qué trata la historia?, ¿Si les gustó o no el final y por qué?.

B) Al término del cuestionario la educadora, con la ayuda de los niños representará el cuento con la participación de todos.

C) Para terminar la actividad cada niño dibujará lo que más le gusto del cuento expresando así su fantasía.

RECOMENDACIONES: Si se cuenta con el espacio y el material necesario, se puede hacer una representación más formal, utilizando la ayuda de los niños en todo el proceso.

* Elaboración de vestuario.

* Elaboración de escenario.

~~* Elaboración de invitaciones a padres de familia, etc.~~

Bloque de juegos y actividades de matemáticas:

En este bloque se pretende desarrollar el pensamiento lógico, en donde se lleva a cabo la interpretación de la realidad y comprensión de una forma de lenguaje, ampliando los conceptos que se hayan abordado en el trabajo cotidiano.

Los contenidos de este bloque son 4:

A) CONSTRUCCIÓN DEL NÚMERO COMO SÍNTESIS DEL ORDEN Y LA INCLUSIÓN JERÁRQUICA: En esta etapa se crea mentalmente relaciones y comparaciones, estableciendo semejanza y diferencias de sus características para poder clasificar, seriar, y comparar y posibilitar a la estructuración del concepto número.

B) ADICCIÓN Y SUSTRACCIÓN: En esta etapa se trabajará la suma y resta, que consisten en separar o conjuntar objetos diferentes (piedras, semillas, palices, juguetes, etc.). O bien acciones físicas como (aplausos, saltos, golpes, etc.).

C) MEDICIONES: En esta etapa se trabaja con actividades cotidianas, como: ir de compras, pagar el pesero, calcular distancias, preparar alimentos, etc., utilizando términos como: volumen, peso, tiempo longitud, poco, mucho, alto, bajo, más, menos, etc.

D) CREATIVIDAD Y LIBRE EXPRESIÓN UTILIZANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS: En este tapa se trabajan las siguientes figuras geométricas.

Para el aprendizaje de esta etapa es necesaria una organización lógica del espacio, donde se manipulen objetos de diferentes materiales: cuerdas, madera, esponjas, plásticos, papel, etc. Que tengan como objetivo el que se reconozcan formas y figuras geométricas y así poder representar gráficamente objetos y acontecimientos en diferentes posiciones.

FICHA # 7.

TÍTULO: BUSQUEMOS CUANTOS HAY:

MATERIALES: Lámina (puede varias de acuerdo a tu iniciativa o tema que estés trabajando).

INDICACIONES: La educadora prestará al grupo el dibujo de la lámina y les explicará a los niños en que consiste la actividad.

ACTIVIDADES:

A) La educadora preguntará a los niños después de que hayan observado la lámina:

¿Cuántos conejos hay?, ¿Cuántas zanahorias hay?, ¿Cuántas nubes hay?.

B) Si los niños ya pueden contar, pídeles que muestren con sus dedos las cantidades que se hayan señalado.

RECOMENDACIONES: Esta actividad se puede ir modificando de acuerdo a las necesidades de la educadora y del grupo.

FICHA # 8:

TÍTULO: AL AUTOBÚS.

MATERIALES: Sillas, corcholatas.

INDICACIONES: La educadora explicará a los niños que jugarán a imaginarse que van en un autobús y se le entregará a cada niño 3 corcholatas que se utilizarán como dinero.

ACTIVIDADES:

1. - En este juego la educadora puede ser el chofer, cada niño que suba al autobús pagará con una corcholata y se preguntará ¿cuántos somos en el autobús?.

Cuando los niños suban al autobús el chofer arrancará y los niños imitarán el movimiento (hacia delante, retroceso, a la derecha, a la izquierda, frenos, topes, etc.).

2. Los niños irán bajando del autobús y se preguntará ¿cuántos quedan? En otra esquina suben otros niños y se preguntará 'cuántos somos ahora?.

INDICACIONES: Se relatará un viaje durante, el cual los niños utilizarán su imaginación para resolver los imprevistos que se presentan en el viaje

FICHA # 9:

TITULO: ENCONTREMOS FIGURAS.

MATERIALES: Salón de clases, hojas, crayolas.

INDICACIONES : La educadora mostrará a los niños una figura geométrica, para que la MIREN.

ACTIVIDADES:

1. - Después de observar la figura, la educadora pedirá a los niños que busquen en el salón de clases figuras semejantes a la que se presentó.
2. - Al término de la búsqueda se les pedirá a los niños que den sus observaciones de comparación.
3. - Posteriormente se saldrán al patio y les pedirá a los niños que representen la figura que observaron con su cuerpo (en diferentes posiciones).
4. - Para reforzar la actividad la educadora les dará material para representarlo gráficamente.

RECOMENDACIONES: Esta actividad se puede utilizar para todas las figuras geométricas y su refuerzo puede ser a base de distintas técnicas

Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

En este bloque se pretende que el niño manifieste diferentes formas de expresión como: deseos, ideas y conocimientos por medio del lenguaje, representación gráfico - plástica, la música, baile, etc.

Los contenidos de este bloque son:

1. - **MUSICA:** A través de ella el niño estructura un sentido estético desarrollo su imaginación, siente, expresa, etc.
2. - **ARTES ESCENICAS:** Aquí el niño participa en actividades de dramatización, representando diversos personajes de cuentos inventados, vivencias cotidianas, etc.
3. - **ARTES GRAFICO - PLASTICAS:** A través de ella el niño expresa sus ideas, experiencias, conocimientos, utilizando diferentes técnicas para desarrollar la creatividad del niño (modelado, repujado. etc.).

FICHA # 10.

TITULO : MURAL EXPRESIVO.

MATERIALES : Papel crac, pintura vinílica, brochas, grabadoras.

INDICACIONES : La educadora propiciará un diálogo entre los niños, para que expresen sus ideas, experiencias, conocimientos, acerca de unos temas determinados (cuidado del medio ambiente, lo que hizo el fin de semana, etc.).

ACTIVIDADES :

1. - La educadora pedirá a los niños que plasmen sus ideas o experiencias acerca del tema de manera libre en el papel crac.
2. - Como elemento de apoyo a la expresión gráfica se utilizará un fondo musical, como fuente creadora de expresión.
3. - Al término del trabajo se expondrá el mural como muestra de la creatividad de los niños.

RECOMENDACIONES : De acuerdo a las necesidades, el material puede variar.

Para resaltar la importancia del trabajo se recomienda que se utilice como: Periódico mural, frisos, adornos para el salón, etc.

Para esta actividad se requiere que el alumno utilice ropa cómoda que pueda ensuciar.

NOTA: Mediante esta actividad se puede trabajar para desarrollar las etapas de expresión artística que conforman dicho bloque.

CONCLUSIONES.

CONCLUSIONES.

De acuerdo a lo ya planteado y retomando la información de las teorías que hablan del juego, se puede concluir que cada una aporta diferentes elementos que coadyuvan a la comprensión y utilización del juego en el desarrollo del niño, considerándolo como una actividad integral, puesto que actúa en el plano emocional, subjetivo, simbólico, representativo y social desarrollando en el niño la creatividad, la adquisición de habilidades, hábitos y destrezas que le permitirán una adaptación a su medio.

Siendo nuestro objetivo conocer la formación de las educadoras para lograr un desarrollo en el niño preescolar, es preponderante verla como una guía, la cual proporciona los elementos básicos para lograr una educación global.

Es por eso que el niño siempre deberá tener juegos que correspondan al interés de su edad, y se adapten a su estado de desarrollo y a su vez le sirvan de estímulo. El material debe de responder a todos los intereses generales y a las necesidades más comunes de todos los niños, ya que la mayor parte de ellos tiene algún interés especial o necesidad; es por eso que para graduar el material, no sólo servirá la orientación de la edad cronológica, sino también la edad mental, el estado físico y social del niño, el ambiente que lo rodea. Sus intereses deben despertarse por medio del material. También debemos de tomar en cuenta ciertas características del material, que va ser usado por muchos niños; debe ser durable, de buena calidad, higiénico, bien hecho y de forma artística, adaptándose al niño todo lo posible, (el material del jardín de niños es casi igual para todos los grados, lo único que cambia es la manera de cómo el niño lo utiliza).

En cuanto al conocimiento del pequeño será indispensable para la educadora conocer sus características y sus intereses, y así poder hacer del proceso educativo una labor viva, adaptada a las exigencias del espíritu del niño en cada momento, para lograr éxito en el material didáctico (*) es indispensable que esté seleccionado, preferentemente graduado en cantidades y posibilidades de trabajo, pues el aumento excesivo del material impide la libre expresión del niño y es antieducativo, como el quitar el material no permite tampoco la libre expresión.

El juego lleva un papel importante en la vida del niño, aquél que despierta su curiosidad, su imaginación, su interés y a través de él conocerá todo su mundo que lo rodea, motivando y proporcionando un clima especial para el aprendizaje en el niño que va a aprender, los motiva a experimentar y a explorar conocimientos que produzcan en ellos experiencias significativas.

También debemos mencionar que el papel del profesor consiste en garantizar que el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo y abarque todos los factores intelectuales. Los aspectos emocionales, sociales, físicos, morales y estéticos se combinan con los intelectuales para lograr una concentración total del aprendizaje.

(*)El material didáctico es un instrumento que le sirve a la educadora para guiar y dirigir las actividades del niño; coopera al autoaprendizaje y a su vez estimula su poder creador.

Ahora bien, es necesario durante la etapa de preescolar estimular como principal elemento de desarrollo el conocimiento y dominio del cuerpo, las sensopercepciones, los movimientos básicos y los juegos tradicionales. Y en las actividades utilizadas para lograr esto, en especial en el juego como el medio más importante, no el único, se resaltarán el movimiento dirigido a estimular y mejorar aquellas capacidades.

El juego es una acción libre que al ser dirigida por el maestro se aprovecha para la formación del educando. En el juego existe un orden debido a las reglas que se aceptan libremente, con el juego el niño se motiva y a través del movimiento estimula su crecimiento y desarrollo, el niño que juega es un niño que experimenta, que descubre y que vive nuevos movimientos.

El maestro de preescolar debe seleccionar y elegir correctamente cada juego y dirigirlo correctamente como estímulo o carga que desarrollará determinada capacidad al jugarlo y después de jugarlo.

Finalmente en todos los juegos se permitirá al niño crear o inventar variantes estimulando su imaginación.

- El juego es muy importante en la vida del niño porque tiene que ver desde un punto de vista: biológico, psicológico y social en la adaptación del niño.
- A través del juego, el pequeño aprende del mundo que lo rodea.
- El juego induce al niño a la formación de hábitos, que bien orientados lo ayudarán al éxito de su vida, ya sea en cualquier área que se dedique en un futuro de acuerdo a su vocación

- Por medio del juego, la educadora conoce los estados de ánimo, carácter, aptitudes y personalidad de cada uno de sus educandos.
- El juego es un medio eficaz para que el niño pueda investigar cosas que no comprenda por sí solo.
- El juego es un excelente camino para motivar el aprendizaje.
- Por medio del juego se satisface, desenvuelve y encauza la imaginación creadora del preescolar.
- Por medio del juego podemos entablar una mejor comunicación y relación con los niños.
- El juego en cualquiera de sus fases, es un gran auxiliar para lograr en el pequeño la adaptación en el jardín de niños y el medio ambiente; es un factor importante para comenzar su socialización.
- El juego es considerado como una técnica proyectiva de la exploración de la personalidad infantil.
- El material didáctico debe ser ligero, seguro, que no sea tóxico y económico, por si se necesitara ser renovado.
- La educación preescolar está basada en el juego, por ser el principal centro de interés del niño.
- Es indispensable que el educador de preescolar les brinde seguridad y confianza a los niños sobre todo, cuando enseña nuevos conocimientos.
- Orientar a los niños para que no sean afectados por los medios de comunicación en la elección de sus juegos diarios.
- Lo importante es que la educadora sepa qué es lo que quiere desarrollar en el niño con el juego que propone.
- La educadora jamás deberá adoptar una actitud conductista en el niño, ni dejarlo todo a la improvisación.

- Dar a los padres orientación de que deben darse tiempo para jugar con sus hijos y así conocerlos
- Tienen los padres que contribuir junto con la educadora en las actividades lúdicas que se lleven a cabo en el jardín de niños.
- El juego debe ser una actividad característica y espontánea en el proceso enseñanza - aprendizaje y un recurso educativo para alcanzar el desarrollo integral del niño.
- La educadora será la guía en el desarrollo del niño preescolar, le proporcionará libertad para que descubra por sí solo las respuestas.
- El juego es considerado como acción global, puesto que actúa en el plano emocional, subjetivo, simbólico representativo y social.
- Para planear un proceso enseñanza - aprendizaje es necesario la renovación de programas, contenidos y métodos de la escuela.

LIMITANTES.

Encontramos varios limitantes en la práctica de la educadora externas a su trabajo educativo.

En jardines particulares incorporados a la S.E.P. se maneja una doble ética donde se tienen que trabajar aspectos para cumplir con la S.E.P. con la institución y con los padres de familia.

Se debe cumplir con la S.E.P. Al trabajar con la planeación designada de acuerdo al (PEP 92) y que a su vez están en discrepancia con los planes de la institución particular, al tener un interés más académico cuando tienen que enseñar lectoescritura, (vocales, consonantes y leer frases simples) matemáticas (números, sumas, restas, etc). Ya que los padres de familia piensan que en el jardín de niños "no" se debe ir a jugar y exigen un aprendizaje más concreto, sin tomar en cuenta el desarrollo integral del niño donde debe adquirir primordialmente habilidades, destrezas, hábitos, motricidad, imaginación, creatividad, socialización, etc.

Otra limitante es que para la educadora resulta difícil cubrir las necesidades de los alumnos sobre todo en jardines de niños de gobierno donde hay un promedio de 35 a 50 niños por grupo y por ende el apoyo debiera ser más alentador por parte del seno familiar, donde el niño tiene más confianza con sus padres para estimular sus aspectos de maduración con la utilización del juego.

Aquí es donde la educadora debe fomentar la verdadera importancia del juego en el desarrollo del niño preescolar.

BIBLIOGRAFÍA.

B I B L I O G R A F I A.

- ANDERSON JONATHAN DURSTON, BERRY H.
"Redacción de tesis y trabajos escolares",
Ed. Diana 1986.
- ASTIVERA, ARMANDO.
"Métodos de la investigación".
Ed. Fondo de cultura económica, México 1986. Pág. 36-45.
- BAENA P. GILLERMINA.
"Instrumentos de investigación documental".
Ed. Mexicanos Unidos S.A Méx. 1980 pág. 1043.
- BEST. JOHN W.
"Cómo investigar en educación."
1ra. Ed. Morata, Madrid. 1981, pág. 310 -335.
- BETTELHEIM B.
"El juego y la educación".
Educación de hoy. Vol. 1, No.10 Barcelona. 1973, pág. 391 - 398.
- BETTELEHEIM, B.
"Psicología de los cuentos de hadas".
Barcelona, 1977, pág. 464.
- BIBER BARBARA.
"Educación preescolar y desarrollo psicológico".
Ed. Gernika 2da. Edición, 1978. pág. 123 - 128.
- BIJOU SIDNEYW.
"Psicología del desarrollo infantil".
Ed. Trilla. Vol. 3. 1984. Pág. 236
- BOSCH GARCIA CARLOS.
"La técnica de la investigación documental".
MÉX. UNAM.

- BLUM S. GERAL.
"Teorías psicoanalíticas de la personalidad".
Ed. Paidós, Buenos Aires. 1978. pág. 286.
- BUYTENDIYK.
"El juego y su significado".
Trad. Cast. Ed. Revista de Occidente, Madrid. 1927. Pág. 238.
- BRAVO G. ROSA MARINA.
"Revista de padres e hijos".
Ed. Provemex. Méx. 1990.
- BUHLER CH.
"El niño y su familia".
Ed. Siglo XXI, 1982. Pág. 96 - 110.
- CHATEAU, JEAN.
"La fuente de lo imaginario".
Fondo de cultura económica. Méx. 1976, Pág. 358.
- CHATEAU JEAN.
"Psicología de los juegos infantiles".
Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1958, pág. 149.
- CLAPAREDE EDWARD.
"Psicología del niño".
Ed. CECSA. Méx. 1957, pág.537
- DECROLY O. Y MONCHAMP. E.
"El juego educativo".
2da. Ed. Morata S.A. 1986.
- DEL RIO PABLO.
"Psicología de la edad preescolar y desarrollo psicológico".
Ed. GerniKa. 1ra. Ed. Moscú 1975. Pág. 115 -122.
- DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION EDUCATIVA.
"Manual del instructor comunitario".
CONAFE, Junio de 1987, Pág. 250.

- ERIKSON.
"Infancia y sociedad".
Buenos Aires Hormé, 3ra. Edición. 1966.
- EUGENE ROBERT.
"Psicología del niño".
Colección sobre psicología infantil. Serie Broner. Ed. Morata.
1987. pág. 174 - 186.
- FINGERMANN GREGORIO.
"Lecciones de psicología pedagógica e infantil".
Novena Edición. Ed. Ateneo. 1969. Pág. 301 - 334.
- FREUD ANA.
"Psicología del niño".
3ra. Edición. Buenos Aires. Hormé. 1965.
- GARVEY CATHERINE.
"El juego infantil".
Ed. Morata S.A. ediciones. Madrid.1981 Pág. 163-166.
- GARZON MARTINEZ A.
"La fantasía y el niño".
Ed. Nova Terra. Barcelona. 1976, Pág. 260.
- GAUPP ROBER.
"Psicología del niño".
Ed. Labor. Buenos Aires. 1982. Pág. 210.
- GESSELL ARNOLD Y OTROS.
"El niño de 5 a 6 años".
Ed. Paidós. Méx. 1989. Pág. 322.
- GONZALEZ GIL LETICIA, MORENO FRAGOSO ALM
"Característica e importancia de la actividad lúdica".
España. 1979 Pág. 250.
- HASSENSTEIN BERNARD.
"Biología del comportamiento infantil".
1ra. Edición Ed. Siglo XXI. 1979. Pág. 222 - 228.

- HERVER. G.R. Y OTROS.
"Introducción a las ciencias sociales II".
Ed. Porrúa S.A. Méx. 1986. Pág. 41 - 58.
- HYRLOCK B. ELIZABETH.
"Desarrollo psicológico del niño".
4TA. Edición 1978, Ed. Macgraw - Hill, pág. 475 - 477.
- HUIZINGA J.
"Homo lúdens, el juego y la cultura".
Trad. Eugenio Imaz. Ed. Fondo de cultura económica. Méx. 1943 Pág.13.
- JAULIN ROBERT.
"Juegos y juguetes".
Ensayos de Etnotecnología. 1ra. Edición. Ed. Siglo XXI 1981.
Pág. 120 (capítulo I y III).
- JOHN GABRIEL.
"Desarrollo de la personalidad infantil".
Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1971.
- JUNG. C. G.
"Conflictos del alma infantil".
Quinta edición. Ed. Paídos. Buenos Aires. 1964.
- LABINOWICZ G.
"Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza".
Traduc. Humberto López y Felix B. Ed. Fondo educativo interamericano.
Méx. 1984. Pág. 61.
- LOPEZ CANO J. LUIS.
"Métodos e hipótesis científicas".
Ed. Fondo de cultura económica. 1974. Pág. 428.432.
- LURIA LEONTLEV VIGOTSKY.
"Psicología y pedagogía".
Akal Editor. 1979 Pág. 59 - 73.
- LUZURIAGA LORENZO.
"La pedagogía contemporánea "
3ra. Edición. Ed. Losada S. A. Buenos Aires. 1947.

- MARTIN DEL CAMPO CONCPECIÓN.
"A ti educadora".
Ed. Paidós. Méx. 1963
- MENDOZA VICENTE.
"Lírica infantil de México".
2da. Edición. Ed. Fondo de cultura económica. Méx. D.F. 1983. Pág. 110
- MARTINEZ SANCHO MA. TERESA.
"Introducción a las ciencias sociales".
UNAM. 1985. Pág. 274.
- MILLAR SUSANA.
"Psicología del juego".
Ed. Siglo XXI. 1986. Pág. 20 -35.
- OLEA F. PEDRO.
"Manual de técnicas de investigación documental".
Ed. Fondo de cultura económica. 1979. Pág. 182.136.
- PIAGET JEAN.
"La formación del símbolo en el niño".
Ed. Fondo de cultura económica. Méx. 1961. Pág. 402.
- PIAGET JEAN.
"Seis estudios de psicología".
Ed. Barral. Barcelona. 1971. Pág. 31 - 48. 61 -66.
- PRIETO, AURA M.
"Las técnicas de la investigación manual para la elaboración de tesis".
Monografías e informes.
- PRIETO GARCIA Y TUÑON M. A.
"El juego simbólico de los 3 a los 7 años".
Aula Abierta No.14. 1976. Pág. 162.
- PROYECTO ESTRATEGIO #3.
"Desarrollo y aprendizaje del niño".
UPN. 1987. Pág. 14 - 29.

- QUEYRAT.
"El juego de los niños".
Traduc. Cast. D. Jorro. Madrid. 1926. Pág. 76 -89-
- RAMBERT.
"La vida afectiva y moral del niño".
Traduc. Cast. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1948.
- RICHERO NADYA Y VELAZQUEZ IRMA.
"Manual del instructor preescolar".
CONAFE. Ed. Regina de los Angeles. S. A. Méx. D.F.
Octubre 1992. Pág. 250.
- ROJAS SORIANO RAUL.
"Guía para realizar investigaciones sociales".
UNAM. 1985. Pág. 274.
- SANUY CORTES L.
"Enseñar a jugar, juegos educativos para el desarrollo de la personalidad".
Madrid. 1974. Pág. 162.
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Educación preescolar".
Áreas de trabajo. Pág. 3 - 4. Y 35.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Dirección general de educación preescolar".
Julio 1986. Pág. 61.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Lecturas de apoyo".
Educación preescolar. 1992 Pág. 63 - 105.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
Gobierno del Estado de México. Secretaría de educación, cultura y bienestar social. Dirección general de educación coordinación estatal de carrera magisterial.
Programa del curso "El desarrollo del programa por proyectos en el nivel preescolar". Agosto 1994. Secretaría de Educación Pública.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Programa de educación preescolar".
Septiembre 1992. Pág. 24 - 30.

- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Sinopsis de la política educativa nacional".
Dirección general de planeación, programación y presupuesto, Agosto
1993. Méx. Pág. 20 - 43.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Guía de orientación sobre actividades musicales para el jardín de niños".
Méx. 1990. Pág. 29.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.
"Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el
jardín de niños".
Méx. D.F. 1993. (CAP. IV).
- SOLCHAGA PEÑA L.
"Expresión oral infantil".
Tomo I. Ed. Avante S.A. Méx. D.F. 1984 Pág. 260.
- TUAUSCHER, STACIA.
" Citas citables ".
Reader's Digest. Selecciones junio 1998.
- TULA MA. ARSENIA Y TOLOSA NELY E.
"Psicología, pedagogía".
3ra. Edición. Ed. de los autores. Buenos Aires. Pág. 69 - 87.
- WADSWORTH B.J.
"Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo".
1ra. Edición. Ed. Diana. Méx. 1991 Pág. 201.
- WALLON H.
"La evolución psicológica del niño".
Ed. Grijalbo. 1982 Pág. 301 - 310.
- WINNICOTTED D. W.
"Realidad y juego".
Ed. Grijalbo. 1982. Pág. 301 - 310.

A
N
E
X
O
S

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

Nombre: _____

Edad: _____

Hijos: _____

Edad del niño preescolar: _____

Las siguientes preguntas nos ayudarán a comprender la relación que existe entre padre e hijo.

1.- ¿Considera que jugar con sus hijos es?:

a) Importante _____

b) Tiempo perdido _____

c) No opina _____

2.- ¿Cree que es importante dedicarle tiempo a su hijo para jugar?

a) Si

b) No

3.-¿Cuál es el juego favorito de su hijo?

4.- ¿Participa en las actividades escolares de sus hijos?

Si _____

No _____

¿Por que? _____

5.-¿Considera importante que las actividades escolares se realicen a través de Juegos?

Si _____

No _____

¿Por qué? _____

GRACIAS POR SU COLABORACION

ENTREVISTA A NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR

Nombre: _____

Edad: _____

Jardín de niños: _____

1.-¿ Que te gustaria ser de grande?

NIÑA

- A) Mamá
- B) Artista
- C) Maestra
- A) Enfermera
- B) Princesita
- C) Un personaje de T.V.
- D) Otro _____

NIÑO

- A) Papá
- B) Piloto
- C) Maestro
- D) Doctor
- E) Policia
- F) El rey
- G) Un personaje de T.V.
- H) Otro _____

2.-¿Qué juego es el que te gusta mas?

- A) Los juegos rudos: _____
 - B) Donde juegue con muchas personas
 - C) Jugar solo
 - D) Prefiero ver T.V.
 - E) Otros: _____
-

3.- Imaginate que eres un personaje de las caricaturas de T.V. ¿Cuál te gustaria ser? _____

4.-¿ Te gusta jugar con niños ó niñas ?

- A) Niños
- B) Niñas

5.-¿ Cuántos amigos te gustaria tener?

- A) Ninguno
- B) Uno o dos
- C) Algunos amigos
- D) Muchos amigo

6.-¿ Quien juega contigo?

- A) Tu mamá
- B) Tu papá
- C) Tu maestra
- D) Tus amigos
- E) Otros _____

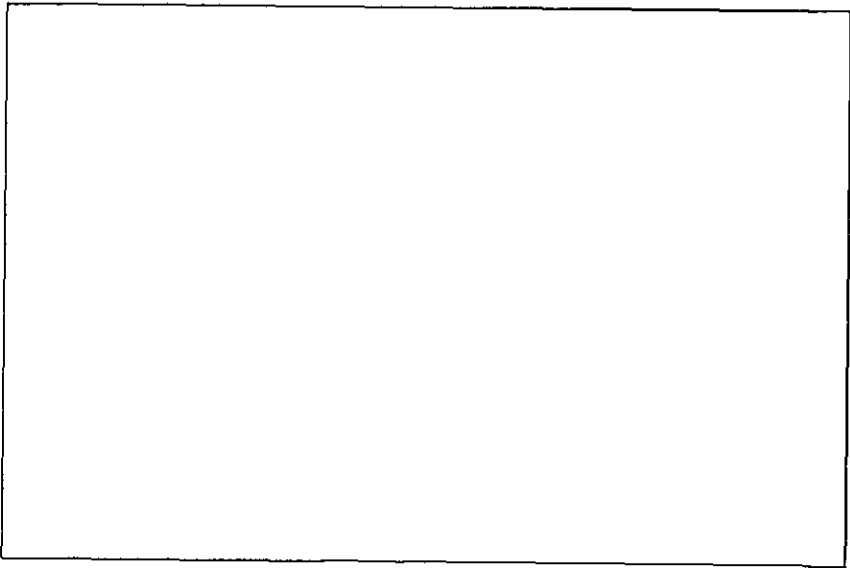
7.-¿ Qué te gusta mas de todas estas cosas?

- A) Estar solo para jugar e imaginar
- B) Jugar con 1 o 2 amigos
- D) Jugar con mis papas
- D) Jugar con muchos amigos
- E) Jugar con mi maestra

8.- ¿ Te gusta que otra persona te diga como hacer las cosas?

- A) Si me gusta
- B) Me da lo mismo
- C) Prefiero hacer lo que me gusta
- D) Me molesta mucho que me digan lo que tengo que hacer

OBSERVACIONES:



CUESTIONARIO A EDUCADORAS

Mi nombre es: _____
Edad: _____
Egresado de: _____
Centro de trabajo: _____
Grado que imparto: _____

Las siguientes preguntas nos ayudaran a comprender el proceso enseñanza-aprendizaje a nivel preescolar

1.- ¿Has tomado cursos de actualización donde te den a conocer y utilizar el juego como instrumento para tu práctica docente?

Si _____

No _____

¿Cuales? : _____

2.- Importancia que tiene el juego en el aprendizaje del niño:

A) Mucha importancia

B) Poca importancia

C) No tiene importancia

D) Solo distrae a los niños

E) Otra _____

3.-¿Qué juegos utilizas en las actividades con los niños?

4.-¿Qué aspectos desarrolla la utilización del juego en el niño?

5.-Menciona algunas propuestas que creas necesarias para tu formación docente:

GRACIAS POR TU COLABORACION

JARDIN DE NIÑOS OCTAVIO PAZ
CALLE REPOSADERO PAZ 521 L. 20
COL. JARDINES DE BOBILES.
ECATEPEC

ASUNTO: CONSTANCIA DE ASISTENCIA.

ESTADO DE MEXICO A 20 DE MAYO DE 1996.

QUE SE CORRESPONDA:

R E M E M T E -

LA DIRECCION DEL JARDIN DE NIÑOS OCTAVIO PAZ, HACE CONSTAR QUE
AS ALUMNAS: CONZALEZ CRUZ CLORIA No. DE CUENTA 5706379-0
OLIVERA HERNANDEZ GABRIELA " "
VELAZQUEZ JIMENEZ PAZ. REBECA " "
ASISTIERON EL DIA DE HOY A UNA VISITA DE OBSERVACION EN DICHO PLANTEL
EDUCATIVO.

SE EXTIENDE LA PRESENTE CONSTANCIA PARA LOS EFECTOS Y FINESES QUE
LEA QUE A ELLAS CORRESPONDA.

A T E N D I E R O N T E -

PROPA: MARTHA BRAVO PEREZ
DIRECTORA DEL PLANTEL.





Gobierno del Estado de México
 Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social
 Dirección General de Educación
 Dirección de Educación Básica
 Departamento de Educación Preescolar
 Jardín de Niños "Jean Piaget"

C.C.T. 15EJN0093N

C.R. 1524105

C.E. 0602BJESUM0100

C.R.E.S.E. 06

Z.E. 08

1998 CINCUENTENARIO DE LA DECLARACION UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS

OFICIO: 058/97-98

ASUNTO: CONSTANCIA DE ASISTENCIA

Jardines de Morelos, Ecatepec, Méx., 21 de Mayo

de 1998

A QUIEN CORRESPONDA:

La que suscribe, Profra. Laura Rodríguez Cardona, Directora de la Escuela - arriba citada; hace constar que el día de hoy asistieron a una visita de observación a los grupos 1º "A" y 1º "J" las alumnas:

GÓZALEZ CRUZ GLORIA

No. de cuenta 8706379-0

OLAFRÍA HERNÁNDEZ SANDRA V.

No. de cuenta 8709137-9

VELAZQUEZ JIMENEZ MA. ELENA

No. de cuenta 8707061-3

Se extiende la presente a petición de las interesadas para los usos y fines que a ellas convenga en los veintinueve días del mes de mayo de mil novecientos noventa y ocho.



PROFRA. LAURA RODRÍGUEZ CARDONA



Gobierno del Estado de México
 Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social
 Dirección General de Educación
 Dirección de Educación Básica
 Departamento de Educación Preescolar
 Jardín de Niños

C.T. 15DJHII35D.

CLAVE: MXIV_47/0. SECTOR: II
 ZONA: XXII

ECATEPEC, EDO. DE MEX. A 26 DE MAYO DE 1998.

JARDIN DE NIÑOS "LUIS DE LA BENA V."
 COMIUNIDAD: NEMOTENI Y CANAL DE SALES S/H
 D. AZTECA 3A. SECC. ECATEPEC EDO. DE MEX.

A QUIEN CORRESPONDA:

LA QUE SUSCRIBE PROFESORA DEL PLANTEL ARRIBA DESCRITO; HACE CONSTAR
 QUE EL DIA DE HOY ASISTIERON A LA VISITA DE OBSERVACION LAS ALUMNAS:
 GONZALEZ CRUZ GLORIA No DE CUENTA 8706379-0
 OLVERA HERNANDEZ SANDRA V. No DE CUENTA 8709137-9
 BELAZQUEZ JINENEZ Ma. ELENA No DE CUENTA 8707061-3

SE EXTIENDE LA PRESENTE A PETICION DE LAS INTERESADAS PARA LOS USOS
 FINES QUE A ELLAS CONVENGA.

GOBIERNO DEL ESTADO DE MEXICO



A T E N T A M E N T E

S E I E M.
 DEPTO. DE EDUC. PREESCOLAR
 VALLE DE MEXICO
 Jardín de Niños
 "LUIS DE LA BENA V."

PROF. ANA ESTELA HERRERA ARREDONDO
 DIRECTORA DEL PLANTEL
 Ed. Azteca 3a. Secc. Mpio. Ecatepec



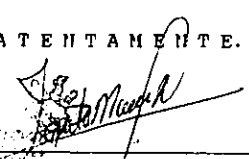
ASUNTO: CONSTANCIA DE ASISTENCIA.

TECAMAC, EDO. DE MEXICO A 27 DE MAYO DE 1998.

A QUIEN CORRESPONDA:
P R E S E N T E.

LA DIRECTORA DEL JARDIN DE NIÑOS FASCINACION, HACE CONSTAR QUE LAS
ALUMNAS: GONZALEZ CRUZ GLORIA No DE CUENTA 8706379-0
OLVERA HERNANDEZ SANDRA V. No DE CUENTA 8709137-9
VELAZQUEZ JIMENEZ Ma. ELENA No DE CUENTA 8707061-3
ASISTIERON EL DIA DE HOY A UNA VISITA DE OBSERVACION EN DICHO PLANTEL EDUCA
TIVO.
SE EXTIENDE LA PRESENTE A PETICION DE LAS INTERESADAS PARA LOS USOS Y FINES
LEGALES QUE A ELLAS CONVENGAN.

A T E N T A M E N T E.



LIC. Ma. ANGELICA ZAPATA MARROQUIN.
DIRECTORA DEL PLANTEL.



INSTITUTO CULTURAL RENACIMIENTO, A.C.

JARDIN DE NIÑOS PRIMARIA SECUNDARIA Y PREPARATORIA

CLAVE DE CENTRO DE TRABAJO

15PJN0287G

15PPR2613P

15PES0621D

15PBH3023Z

Ecatepec de Mor., Edo. de México a 5 de Junio de 1998.

ASUNTO : CONSTANCIA DE ASISTENCIA.

A QUIEN CORRESPONDA :
P r e s e n t e .

La Directora de Jardín de Niños del INSTITUTO CULTURAL RENACIMIENTO, A. C., hace constar que las alumnas :

GONZALEZ CRUZ, GLORIA	Cuenta No. 8706379-0
OLVERA HERNANDEZ, SANDRA V.	Cuenta No. 8709137-9
VELAZQUEZ JIMENEZ, MA. ELENA	Cuenta No. 8707061-3

asistieron el día de hoy a una visita de observación en ésta Institución Educativa.

Se extiende la presente a petición de las interesadas para los fines legales que a ellas convengan.

A t e n t a m e n t e .

PROFA. MA. ELENA ORTEGA RODRIGUEZ,
D i r e c t o r a .



COLEGIO INFANTIL NUEVO MILENIO

Maternal, Jardín de Niños y Preescolar

ECATEPEC DE MORELOS, EDO DE MEX. A 9 DE JUNIO DE 1998

ASUTO: CONSTANCIA DE ASISTENCIA

A QUIEN CORRESPONDA:
PRESENTE.

LA DIRECTORA DEL COLEGIO INFANTIL "NUEVO MILENIO", HACE CONSTAR QUE LAS ALUMNAS:

GONZALEZ CRUZ GLORIA
OL VERA HERNANDEZ SANDRA VERONICA
VELAZQUEZ JIMENEZ Ma ELENA

No DE CUENTA 8706379-0
No DE CUENTA 8709137-9
No DE CUENTA 8707061-3

ASISTIERON EL DIA DE HOY A UNA VISITA DE OBSERVACION EN ESTA INSTITUCION EDUCATIVA.

SE EXTIENDE LA PRESENTE A PETICION DE LAS INTERESADAS PARA LOS FINES LEGALES QUE A ELLAS CONVENGAN.



ATENTAMENTE


PROFRA. ELIZABETH ANICA GONZALEZ
DIRECTORA.

NUEVO MILENIO

PRIVADA DE SANTA RITA No. 241 ESQUINA SUR 16 MZ 129 LT 1
COL. NUEVO PASEO DE SAN AGUSTIN 3ª SECC. "C" ECATEPEC, EDO. DE MEXICO.
TEL.: 57-55-31-75 C.P. 55130