

320823
10
24



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO

PLANTEL TLALPAN
ESCUELA DE PEDAGOGIA

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FOMENTO DE LOS RINCONES DE JUEGO PARA EL
DESARROLLO DE LA AUTONOMIA Y CREATIVIDAD
EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE 4 A 6 AÑOS.
ESTUDIO EN UNA ESCUELA PARTICULAR.

T E S I S

QUE PRESENTA

.PATRICIA MARTHA MACHORRO MORENO
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

ASESOR DE TESIS:
LICENCIADA CARMEN PEREZ BLANQUET

MEXICO, D. F.,

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

1993



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 está 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.

INDICE

	PAG.
INTRODUCCION	1
CAPITULO I EL JUEGO EN DIFERENTES MODELOS EDUCATIVOS.	
1.1 El juego en la Escuela Tradicional.	2
1.2 El juego en la Escuela Nueva.	11
CAPITULO II DIFERENTES ENFOQUES DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NINO DE CUATRO A SEIS AÑOS.	
2.1 Características del niño de 4 a 6 años y la importancia del juego, según H. Wallon.	20
2.2 El papel del juego en el niño, de acuerdo con Arnold Geseil.	31
2.3 Características del niño de 4 a 6 años, según Jean Piaget, y la importancia del juego en esta edad.	42
CAPITULO III EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NINO DE 4 A 6 AÑOS.	
3.1 El juego como instrumento educativo.	54
3.2 Rincones de juego.	52

3.3	Que se entiende por Creatividad , que por autonomía.	79
-----	--	----

CAPITULO IV: ESTUDIO DE LA IMPLEMENTACION DE LOS RINCONES DE JUEGO EN LA ESCUELA PARAISO INFANTIL EN PREESCOLAR CON NINOS DE 4 A 6 ANOS. PARA OBSERVAR EL DESARROLLO DE SU AUTONOMIA Y CREATIVIDAD.

4.1	Justificación y Planteamiento del problema.	86
4.2	Objetivos.	89
4.3	Hipotesis y variables.	89
4.4	Escenario, población y muestra	89
4.5	Metodología, Técnica e Instrumentos	90
4.6	Análisis e interpretación de la información.	97
	CONCLUSIONES.	108
	ALCANCES Y LIMITACIONES DEL ESTUDIO.	114
	SUGERENCIAS PARA LA IMPLEMENTACION DE LOS RINCONES DE JUEGO.	118
	BIBLIOGRAFIA.	
	ANEXOS	

INTRODUCCION

La inquietud por llevar a cabo la presente investigación, surge por la preocupación de observar que a pesar del valor educativo inquestionable que tiene el juego en la Educación preescolar, se sigue limitando al niño en cuanto a su autonomía y el desarrollo de su creatividad, sería precisamente por medio del JUEGO, que se deberían fomentar dichas actitudes, a fin de que el infante se muestre tal y como es, y la forma en que ve el mundo adulto.

Sin embargo, los niños de cuatro a seis años con quienes se trabajó en la presente investigación, mostraban en la práctica educativa una gran dependencia en cuanto a la toma de decisiones, siempre esperando a que el maestro indicara las actividades a realizar, y por tanto, también se mostraban inseguros al intentar tomar decisiones propias.

Al efectuar alguna actividad, solo buscaban la aprobación del maestro, restándole valor a sus propios resultados alcanzados.

Con base en esta problemática y buscando una forma de ofrecer una Educación integral para los niños en edad Preescolar, se adoptó la utilización de los Rincones de Juego, propuestos por UNICEF, para la educación no formal adaptándolos en la presente investigación a las necesidades de los niños de cuatro a seis años, teniendo como objetivos:

- Identificar los niveles de interrelación que se dan en los infantes al estar en un ambiente de libertad.
- Identificar los tipos de trabajos que elaboran los niños al no

contar con patrones preestablecidos

- Identificar el grado de concentración que presentan los niños al elaborar su trabajo libremente.
- Organizar el material didáctico que han utilizado en el labo de Rincones de Juego sin que el maestro lo indique.

La presente investigación se llevó a cabo en el Jardín de niños "Paraiso Infantil", ubicado en Marmolería # 146, Colonia 20 de Noviembre.

Se trabajó con los pequeños de cuatro a seis años, pues se considera que es una edad en la cual al infante se le empieza a limitar su creatividad natural a causa de las restricciones que se le van imponiendo con la Educación, tanto en el ámbito familiar como en la escuela, por ello, la inquietud de fomentar su creatividad y su autonomía, brindandole un ambiente estimulante que propicie su curiosidad, su interes.

La investigación consta de cuatro capítulos:

En el Capítulo I, se da una vision del papel que ha desempeñado el juego dentro de los dos grandes modelos educativos, que es la Educación Tradicional y la Educación Activa.

En el Capítulo II, se ven diferentes características del niño de cuatro a seis años y la importancia del juego a dicha edad, con base en los enfoques de tres autores, que son, H. Wallon, que maneja el punto de vista Dialéctico-Social (nada es estático, todo está en constante movimiento), acerca del desarrollo del infante, el cual está interrelacionado con el medio que lo rodea, no se puede estudiar de manera

independiente, puesto que el medio que rodea al pequeño será determinante para su desarrollo psico-social y cultural.

Enseguida, se estudia el punto de vista de Arnold Gesell, con base en un enfoque del cual se retoma la orientación descriptiva de las características de dicha edad desde la perspectiva de conducta observable.

Por último, Jean Piaget, quien proporciona una visión de cómo se va generando y evolucionando el conocimiento del niño.

Los tres autores coinciden en la importancia del juego, como una herramienta para incrementar la convivencia familiar, como un valioso instrumento educativo por medio del cual el infante puede desarrollar sus capacidades y potencialidades de manera natural y agradable.

En el Capítulo III, se analiza el papel del juego como instrumento educativo para fomentar la creatividad y autonomía en los niños preescolares, así mismo se dan las características de los Rincones de Juego y su funcionamiento.

En el Capítulo IV, comprende un estudio sobre el uso de los Rincones de Juego para fomentar la creatividad y autonomía en el niño de 4 a 6 años, el cual se llevó a cabo en un Jardín de Niños particular.

Para ello, se utilizaron guías de observación, en las cuales, primero se observa el juego libre de los pequeños durante el recreo, enseguida se analizan sus diferentes actitudes al implementar los Rincones de Juego y el cambio de disposición que ello originó.

Se presenta para finalizar el trabajo, un apartado de conclusiones sobre los resultados obtenidos de la práctica, derivando de ello una sección de sugerencias para implementar los Rincones de Juego.

Se cierra el trabajo con los apartados de Bibliografía y Anexos.

Con esta investigación, se buscó aportar una herramienta educativa, que son los Rincones de Juego, basados en la actividad lúdica, para estimular y desarrollar la autonomía y creatividad del infante preescolar, así como el que se pueda generalizar el uso de dichos Rincones de Juego, en la Educación Formal, para ofrecer una Educación integral a los infantes.

CAPITULO I

EL JUEGO EN DIFERENTES MODELOS EDUCATIVOS

1.1 El juego en la Escuela Tradicional

La educación, al igual que cualquier otra Ciencia se ha ido desarrollando a través del tiempo, cada sociedad trata de educar de acuerdo a un modo de vida establecido.

Antiguamente, la educación se daba de forma espontánea, en el seno familiar, de generación en generación, sin prestarle mayor importancia; es en los pueblos orientales donde aparecen las primeras reflexiones educativas, en forma de proverbios, sentencias y prescripciones de carácter religioso.

Las obras de "La República" y "Las Leyes" del filósofo griego Platón, surgen como los primeros ensayos importantes de carácter Pedagógico. En dichas obras se expone el proceso integral de la vida educativa, y es en la escuela Socrático-Platónica donde nace la Teoría Pedagógica. *"Así como en los otros dominios del saber, la actividad precede a la reflexión sobre tal actividad, también aquí el hecho de la educación es anterior a la teoría pedagógica, a la ciencia de la educación. Primero, espontánea o deliberadamente se educa; después se observa y se reflexiona sobre ello, y poco a poco se va gestando un concepto acerca de la esencia y método de la educación que en el curso de la historia se convierte en una teoría pedagógica. Mas tarde, recogen las nuevas generaciones esta teoría, que suelen poner en práctica de donde sacan nuevas experiencias para postformar o reformar la inicial teoría"*

(LARROYO, Francisco: 1981, p.36)

De ahí a la actualidad. la educación intenta ir a la par de la sociedad actual, pero desafortunadamente esto no ha sido posible, ya que tanto el aspecto económico, como el cultural, psicológico y social son determinantes en la educación.

A la educación tradicional, se le puede situar en los colegios-internados de los Jesuitas del siglo XVII, no con ello, se quiere decir que sólo en ellos se encuentra la educación tradicional, sino que es un ejemplo representativo de dicha educación.

"Los internados tenían la finalidad específica de:

Ofrecer a la juventud una vida metódica en su interior, lejos de las turbulencias y problemas de la época y de la edad, la vida externa es considerada peligrosa, es temida como fuente de tentaciones, los jóvenes que están en el internado son a su vez, propensos a la tentación, débiles, sienten atracción por el mal. Es necesario, por tanto, no sólo aislar la vida del internado de la del mundo, sino también vigilar constantemente al alumno para que no sucumba a sus deseos y apetencias naturales." (PALACIOS, Jesús: 1984, p.18)

En esta cita se observa la escuela tradicional, se mantenía completamente al margen de la sociedad y de la vida misma, ahí existe una contradicción de dicha escuela, pues quería preparar al alumno para la vida, estando al margen de ella.

Es entonces en ese mismo siglo, que surgen los primeros intentos de reformas pedagógicas, con Comenio y Raticius, quienes en 1657, con la "Didactica Magna" ó "Tratado del arte

universal de enseñar todo a todos", son considerados los fundadores de la Pedagogía Tradicional.

La Escuela Tradicional se basa en el método y el orden, para ellos estas dos condiciones son los pilares de dicha educación, sin tomar en cuenta en ningún momento las necesidades e intereses del desarrollo del estudiante.

Se marca que la tarea del maestro es la base del éxito de la educación, y es a él a quien le corresponde organizar el conocimiento, trazar el camino y llevar a sus alumnos hacia él.

Es decir, que todo debe estar perfectamente delimitado, los programas, el empleo del tiempo, la clase, el manual escolar, los auxiliares didácticos y todo lo relacionado a la impartición de la materia, todo con el fin de evitar la distracción y la confusión de los niños.

Dentro de la clase no se daba margen a ninguna actividad espontánea por parte de los alumnos ni de los maestros, se empleaban ejercicios rutinarios de repetición y memorización, los cuales también eran utilizados como instrumentos para evaluar el aprendizaje.

Comenio también marcó que el método de enseñanza debía ser el mismo para todos los alumnos, de igual manera tenía un papel fundamental el repaso, ya que se pedía a los niños que después de explicar el maestro algún tema, los estudiantes se levantarán y repetirán todo lo que había dicho el maestro, repesando el mismo orden, las mismas palabras y los mismos ejemplos.

Comenio también manejaba el principio de que los niños debían acostumbrarse a hacer la voluntad de otras personas y no la propia, debían obedecer a sus superiores sin objeciones, a fin de cuentas, debían someterse a la voluntad del maestro, que era el modelo a seguir.

Dentro de este tipo de educación, juega un papel básico, la disciplina y el castigo, Comenio y Ratichius estaban convencidos de la eficacia del castigo, pues decían, que éste último obligaba a los alumnos a trabajar, primero por miedo pero ya después le tomarían gusto al trabajo.

Dichos autores, buscaban por medio de la disciplina y el orden desarrollar en los alumnos las virtudes humanas fundamentales.

A pesar de todas estas limitaciones en la educación, *"Comenio y Ratichius postularon la importancia de una escuela única, exigen la escolarización, a cargo del Estado, que todos los niños sean chicos o chicas, sean pobres o ricos, dotados o deficientes. También se oponen a que los niños aprendan a leer en latín y no en la lengua materna, uno y otro exigen que las primeras frases que el niño lea y los primeros conocimientos que adquiera estén enunciados en la lengua del niño y que se apliquen, a objetos que le sean familiares y no a ejemplos sacados de los grandes autores."* (PALACIOS, Jesús: 1984, p.20)

Esto fue fundamental, pues la educación era totalmente elitista y fue una gran crítica a los internados jesuitas.

Otros autores como Aristóteles, San Agustín, John Locke, de la corriente tradicionalista en mayor o menor medida, se

guilaban por dichos principios, es decir, buscaban el desarrollo de las habilidades del niño, pero mediante el castigo, la represión de expresar sus ideas y deseos, coartando su libertad en todos sentidos, ya que se creía que el maestro era el modelo a seguir y sería el que decidiera el camino que debían tomar los alumnos, sin importar sus capacidades o deseos, "es necesario que los maestros mantengan una actitud distante con respecto a los alumnos, según Alain, el maestro debe ser insensible a las gentilezas del corazón". (PALACIOS, Jesús: 1984, p.22)

Con todo esto, se ve que en la Educación Tradicional se limita el desarrollo intelectual, afectivo y de maduración, por que ésta aísla al niño de su realidad social, no lo enfrenta a ella, ya que todo se lo da establecido y enmarcado, no hay oportunidad para elegir, ya que sólo se da importancia primordial a la memorización de los conocimientos sin realmente entenderlos y aplicarlos, así como se restringe la espontaneidad y creatividad del alumno, para dar paso a las limitaciones y castigos por medio de la obediencia.

Se veía a la educación como: "una recapitulación del pasado, que no quiere variar nada de él, ni avanzar nada mas de él. Tiende a formar hábitos de pensamiento y de acción idénticos a los del pasado sin desenvolver habilidad alguna que pueda modificar o adaptar el hábito a las nuevas condiciones. Allí donde se añade la instrucción al entrenamiento se hace sin ninouna base radical. No es intruccion en el sentido de

proponerse descifrar al individuo la significación de una costumbre social. Toda la educación consiste en indicar al individuo lo que debe hacer, sentir o pensar." (LARRYOY, Francisco: 1944, p.p.57,58)

En la Educación Tradicional, el alumno tiene solamente un papel pasivo, es sólo una persona a la que hay que guiar de forma autoritaria, para que imite modelos preestablecidos ó que sea sólo una copia fiel del maestro, todo ello bajo el principio de autoridad.

Al niño se le preparaba para la vida, aislandolo de ella, ya que se le consideraba incapaz de asimilar su realidad social.

La Educación Tradicional no toma en cuenta la Psicología del niño, por lo tanto pasa por alto todas sus necesidades, sus inquietudes, su problemática en general, y lo pone como un ser sin intereses ni necesidades propias, por ello, es que ve a la educación, como la forma para guiarla e imponerle lo que el maestro cree que es lo mejor para su educación.

Por ejemplo, Freinet decía "La escuela tradicional no respeta al niño. Fracasa, entre otros motivos, porque pretende cambiar el orden de las cosas. En lugar de dedicarse a provocar la sed de los niños, pretende hacerles beber sin tenerla, a troche y moche. En lugar de interesarse por las necesidades del niño, la escuela se empeña en servir su plato único, común y obligatorio, sin preocuparse de si produce en quienes lo ingieren indigestiones que hacen que el alimento les repugne en adelante, que producen en el alumno una especie de

asco fisiológico que cerrara para siempre los caminos que conducen al aprendizaje y a la verdadera educación"

(PALACIOS, Jesús: 1984. p.114)

El rol del maestro, en la Educación tradicional, es el de autoridad, el que lleva la interpretación del mundo exterior al conocimiento del alumno, pero sólo lo que él considera es necesario enseñar, sin tomar en cuenta el interés personal del alumno, en otras palabras, se impone a los alumnos un programa educativo, el niño se debe adaptar al programa, a las materias, a la clase, haciendo a un lado todo su desarrollo psicológico, sus necesidades e intereses.

En este tipo de educación no se promueve el desarrollar la inteligencia, ya que todo se da al alumno, de manera que él ya no debe cuestionar ni analizar la información que esta recibiendo, por lo contrario, sólo debe memorizar y aceptar como verdad absoluta todo lo que el maestro le enseña, por que como se recuerda él es la autoridad y único poseedor de la verdad.

La relación maestro-alumno, es muy limitada puesto que no hay lugar para el cuestionamiento, ni para la reflexión, es una relación muy pobre, en la que el maestro no obtiene ninguna retroalimentación, puesto que la información que se da en la clase, sólo lleva un solo sentido, del maestro al alumno, y éste último lo único que hace es memorizar la información que se le dió, sin razonarla, esto ocasiona que al dar el alumno la clase, o pasar un examen, esa información sera olvidada porque

a él no le interesaba puesto que no le vio fines prácticos, y sobre todo porque no se le dió oportunidad de razonar dicho material, de tal forma que sólo lo ve como un requisito para pasar alguna materia, o en el caso de preescolar, porque lo ordenó el maestro y de no obedecer será castigado.

La relación maestro-alumno, es una relación manipuladora y de represión, ya que como se mencionó anteriormente, no se toman en cuenta los aspectos psicológicos, sociales, culturales y familiares del alumno.

"El problema que plantea Rousseau, es el del desconocimiento del niño, si pretendemos educarlo, antes debemos conocer su naturaleza y si la educación que se les proporciona a los niños es tan inadecuada, ello se debe en gran parte, a la ignorancia de sus características y necesidades." (PALACIOS, Jesús: 1984, p.40)

Derivado de los anteriores postulados, la educación tradicional no toma en cuenta las características del alumno, en este caso del niño, por ello es también que él "juego" no tenía mayor importancia, se toma sólo como un distractor, o un entretenimiento, sin valorarlo y sin explotarlo, como una herramienta valiosa del proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Por medio del "juego" se pueden incrementar aspectos fundamentales como son, el desarrollo de las habilidades cognoscitivas, afectivas, psicosociales, el lenguaje y otras; lo más importante es que es connatural y agradable para el niño, y factor elemental en el desarrollo del niño.

Para él no es sólo una actividad de descanso, es la forma

de incorporarse al mundo de los adultos de manera agradable y accesible.

Dentro de la Educación Tradicional, no se le daba importancia al desarrollo de dichas actividades, es por ello que no se le prestaba atención al "juego", incluso no partía de que para que el niño aprenda algo, es necesario que lo manipule, que lo conozca por medio de los sentidos, para de ahí incorporarlo a su esquema cognoscitivo como ya sucede en la Nueva Escuela. *"Estudiar en el niño solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible, por el cual el niño modela él mismo su propia estatua. No se debería decir de un niño solamente que "crece", habría que decir que, "desarrolla por el juego". Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor."* (RUSSEL, Arnulf: 1958, p.4)

Como educadores se deben buscar diversas formas de Enseñanza-Aprendizaje, para lograr que este proceso se lleve a cabo de la forma más agradable y completa posible. A través del tiempo se han conocido las grandes limitaciones de la educación tradicional y entre ellas, el papel limitado que tenía el "juego" para el aprendizaje, al valorar los resultados y el apoyo que puede brindar dicha actividad, se vuelve necesario

incorporario, en las actividades educativas de los niños en edad preescolar, para lograr su desarrollo integral.

1.2 El juego en la Escuela Nueva.

La Nueva Escuela se remonta a finales del siglo XIX, con autores tan importantes como son, Roger Cousinet en Inglaterra (1899) con la escuela nueva en el campo; en Italia la Casa de los Niños de María Montessori (1900), en Bruselas la escuela del Hermitage de Ovide Decroly (1907); en Massachusets, las escuelas de Miss Parkhurst de Dalton (1922); la escuela de Neill en Inglaterra (1921); en Francia la escuela de Freinet y su invención de la imprenta en la escuela (1921).

Todos ellos y muchos más fueron los precursores de la Nueva Escuela, llegaron a puntos convergentes, por ejemplo:

El reconocer la importancia de la Psicología del niño, para de ahí partir y saber qué es lo que necesita él. El rol que juega el maestro, como autoridad, se convierte en un amigo, en un guía. También ahora, los programas se van a elaborar en base a los intereses de los alumnos, por supuesto sin dejar de lado las exigencias de la sociedad. Otro punto es que se le va a educar para la vida y eso se llevará a cabo sólo si la escuela forma parte de la vida misma, y no al margen de ella.

También le dan gran importancia a la movilización integral de todas las potencialidades del niño, es decir, recibe gran importancia el que el niño llegará al conocimiento por medio del manipuleo, de lo concreto a lo abstracto (Piaget), para

llegar al desarrollo de su inteligencia.

La creatividad es un elemento básico de la Nueva Escuela, se le va a dar la libertad al niño para que desarrolle su creatividad, iniciativa, e interés por investigar y observar, para llegar al conocimiento.

También postulan, el respeto de la individualidad, el respetar y entender que cada niño es diferente de los demás, se le respeta como individuo y no sólo como un elemento que forma parte de una clase.

La Nueva Escuela, busca también la autodisciplina, aunque no todos los autores están de acuerdo en sólo dejarlos ser a los alumnos, puesto que es difícil que se logre de entrada una autodisciplina colectiva, pero sí el que el alumno razone sobre la importancia de ella.

En todos los puntos antes mencionados, los diferentes autores, los tratan por distintos caminos, pero todos buscando una mejor educación para darla a la sociedad, ya que la escuela tiene que cumplir con los objetivos establecidos por ella, no se dice que todos los precursores de la Escuela Nueva estén totalmente de acuerdo en las propuestas de unos y otros, pero si a grandes rasgos todos buscaron los puntos antes mencionados.

Desde su nacimiento, el movimiento de la Nueva Escuela es amplio y progresivo, ya que sus diferentes exponentes, parten de las mismas bases, cada uno enunciando de distinta forma su teoría, buscando el proceso de Enseñanza-Aprendizaje adecuado

para fomentar el desarrollo psico-social, afectivo y familiar del niño, tomando en cuenta sus propias necesidades y limitaciones.

Los sucesivos estatutos que iba elaborando la Liga para la Educación Nueva son una prueba del carácter evolutivo y disperso de sus orientaciones.

A pesar de la gran diversidad existente dentro de la Nueva Escuela, en los estatutos de la liga de 1921, se sintetiza la orientación de la Nueva Escuela: Básicamente le interesa preparar al niño para la vida, dentro de la vida misma, respetando el desarrollo y la personalidad del niño, formar el carácter y desarrollar aspectos intelectuales, artísticos y sociales del niño, respetando su individualidad, para formar un ser integral.

La Nueva Escuela, se basa, como ya se menciona, en el desarrollo psicológico, afectivo, social, familiar del niño y por ello, sabe que el niño antes de los procesos intelectuales, tiene que pasar por la acción, por la interacción con lo que va a aprender, y que mejor forma, que por medio del juego, el cual es parte inseparable de las actividades del niño.

En la Nueva Escuela se marca la necesidad de NO privar al niño del contacto con su realidad, sino al contrario, que interactúe en ella, que tenga un ambiente objetivo, visible, palpable, entendible, para que esto apoye sus actos y aprendizaje.

En el juego, el niño se puede mover con libertad, claro respetando las reglas que ellos mismos se imponen, al igual, en

la Educación Activa, los alumnos se desenvuelven en un ambiente más libre y más acorde a sus necesidades.

Mediante el juego, el niño va a descubrir ó a crear un nuevo conocimiento exterior y no sólo le llega el conocimiento exterior para serle impuesto, ya que de esta manera (que es la forma en que lo maneja la Educación Tradicional), el conocimiento sólo se convertirá en algo que hay que memorizar, y recordemos que la Nueva Escuela está en desacuerdo con la sola memorización del conocimiento, al contrario, se basa en el RAZONAMIENTO de ellos, por medio del juego, los niños están razonando, imitando, expresando, aspectos de su conocimiento y personalidad, que la Educación Tradicional pasa por alto y que son básicos para la Educación Activa, ya que el conocimiento debe ser un proceso que el niño asimile como parte de sus vivencias, para que de ésta forma, lo integre a su esquema intelectual, y el juego puede ser el medio para lograr dicho objetivo, puesto que forma parte de su desarrollo.

Por ello el juego tiene un gran valor educativo, ya sea para estimular el interés del niño o para agudizar su sentido de observación, de cooperación y de socialización.

El juego es una necesidad para el niño, por ello es que genera creatividad, despierta su interés hacia el objeto que juega, al igual que el niño siente que lo puede tocar, manipular, cambiarlo a como él desea, si observamos a los niños jugando, sería equivalente a ver al adulto realizando un trabajo que es de su agrado en el que se siente libre y

responsable de lo que está creando. "La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo, el empleo para el adulto". (MAKARENKO, Anton: 1985, p.47)

Por ejemplo, si el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la lecto-escritura no se lleva a cabo en niños de edad preescolar de forma de juego, el niño aprenderá, pero será con desagrado y apatía, no será un proceso que incorpore a su esquema cognoscitivo, será algo que el niño se sienta obligado sólo a memorizar.

"El juego permite un desarrollo plausible de las actitudes infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando"-Alfonso Pruneda (Citado por: FOZO SANCHEZ, Hugo: 1979, p.20)

Todo lo mencionado anteriormente, tiene cabida en la Nueva Escuela, porque ella si toma como punto de partida la Psicología del niño, es por eso que considera que para que se de el aprendizaje se necesita partir de la necesidad o interés que tenga el niño para ello.

Es aquí donde entran aspectos fundamentales de la Nueva Escuela, como es, el respeto al niño y a su libertad, éstos dos aspectos los maneja dicha escuela, y es por ello que fomenta la creatividad, el desarrollo del lenguaje, el aspecto psicomotor, afectivo y social del niño, así como el aspecto cognoscitivo del alumno.

La educación debe fomentar desde la edad preescolar, la

curiosidad natural del niño, ya que así sentirá la necesidad de investigar, de crear su propio conocimiento ya que de lo contrario, el niño sólo sentirá que se le está dando algo que él no necesita, porque no ha sentido la necesidad de aprender lo que se le está enseñando en ese momento.

Por tanto, la Nueva Escuela ve por un lado las necesidades del desarrollo infantil, pero al mismo tiempo ve las necesidades de la sociedad a la cual se va a enfrentar el niño, pero como hemos visto, ahora este tipo de educación está de acuerdo en que para preparar al niño para la sociedad en la cual está inmerso, es necesario que el niño viva dentro de esa sociedad y no como se hacía en la Educación Tradicional, que se le preparaba al niño para la vida, aislandolo de ella.

La Escuela Nueva, al ofrecer respeto y libertad al niño, hace a un lado la autoridad irracional, para cambiarla por compañerismo, es decir, ahora no va a ser sólo el maestro el que diga que camino seguir, sólo porque él supone que es el idóneo, sino al contrario, va a mostrar las diferentes opciones, para que el niño pueda decidir cual es la que le agrada mas, al sentir el respeto del maestro hacia él, el niño ya no lo vea sólo como una autoridad a la que hay que obedecer sin cuestionar su posición, sino por el contrario, sentirá que el maestro se convierte en su amigo, en su guía y con él puede establecer una relación de compañerismo y cooperación.

La educación es entendida por el movimiento de la Nueva Escuela como un proceso para desarrollar cualidades latentes en

el niño y la misma naturaleza infantil mas que para llenar su espíritu con otras cualidades elegidas arbitrariamente por los adultos; por otra parte, para que pueda darse la educación es imprescindible que el niño pueda asimilar de manera directa e inmediata aquello que le rodea, sin imposiciones ni mediaciones propias de los adultos". (PALACIOS, Jesús: 1984, p.34)

Para la Nueva Escuela, la infancia no es solamente una etapa de preparación, sino que es una edad, una etapa con su propia finalidad, su propia funcionalidad, por ello es que el educador debe partir de que hay que guiar al niño, pero con base en las necesidades propias de él, de su infancia, no se trata de que pase la infancia lo mas rápidamente posible para llegar al mundo adulto, se trata de que disfrute dicha etapa y desarrolle cualidades latentes.

Por todo ello, es que en la Escuela Nueva, la relación maestro-alumno es muy diferente a la existente en la Educación Tradicional.

Esta relación, ya no se ejerce sobre la autoridad, sino que es mas abierta, se da la libertad al alumno que exprese lo que siente, lo que le disgusta y lo que le interesa, el maestro se convierte en su amigo, es una relación en la que se da el respeto mutuo, no el autoritarismo, ademas ve la diferencia que hay entre cada niño, ya que no todos son iguales y por lo tanto, necesitan un trato diferente cada uno de ellos, cosa que para la educación Tradicional, es diferente, porque toma a los alumnos como si tuvieran todos las mismas características.

La Nueva Escuela ya no es libresca, toma como base la experiencia, la investigación, la observación, el interés y necesidades del alumno. un ejemplo de ello, se puede ver con el trabajo de autores como, Montessori, Decroly, Piaget, Freinet y muchos más.

Por las características que se han dado de la Nueva Escuela, se puede ubicar al "juego" dentro de dicha escuela, de ahí que en ella es donde se darán las condiciones para que el juego desempeñe la doble función, la de educar y la de lograr el desarrollo integral del niño.

En el siguiente capítulo, se establece la trascendencia del juego, de acuerdo a las características del niño de cuatro a seis años, desde el punto de vista de diferentes autores.

CAPITULO II

DIFERENTES ENFOQUES DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR

El propósito de este capítulo, es presentar las características de los niños de cuatro a seis años de acuerdo al estudio realizado por diferentes autores.

Se retoman a tres autores: Henri Wallon, Arnold Gesell y Jean Piaget. Ellos analizan las características del desarrollo del niño de 4 a 6 años, con diferentes enfoques complementarios entre sí para de ahí partir a analizar cómo ven la actividad lúdica en relación a dichas características.

2.1 Características del niño de 4 a 6 años y la importancia del juego en dicha edad, según Henri Wallon.

Henri Wallón, Doctor en Letras y Medicina, se especializó en la Psicología del niño, cátedra que dictó en la Sorbona y en el Colegio de Francia. Dirigió durante casi treinta años el laboratorio de psicología del Instituto de Orientación Profesional.

Es importante antes que nada, situar a H. Wallon, (1879-1962); se considera que la Nueva Escuela llega a su madurez con él, ya que él hizo planteamientos más amplios en lo relativo al análisis de la escuela y el papel social que desempeña y que está llamada a desempeñar.

La metodología de Wallon, es básicamente Dialéctica, (nada es estático, todo está en constante movimiento), "la explicación Walloniana del desarrollo es una labor de integración, un esfuerzo por develar las interacciones

dialecticas que integran cada uno de los aspectos y momentos de la evolucion infantil. Su trabajo es una aproximacion concreta y genetica a la totalidad del niño, sin primar unos aspectos sobre otros, sin hacer abstracciones discutibles y sin olvidar el conjunto de vectores en el que se engloba la realidad infantil" (PALACIOS, Jesús: 1984, p.127)

Wallon decía que el desarrollo y la conducta individual, se ven limitados y posibilitados por tres condiciones que son: La Fisiológica, la Psicológica y la Social.

La fisiológica, es obvia, pues decía él, que era el cimiento y armazón del edificio evolutivo, aunque también va a influir el aspecto social que rodee al individuo.

El sustenta que el niño y su medio son inseparables, puesto que se complementan indispensablemente, es por ello que ve lo biológico y lo social como complementarios y por ende, el aspecto psicológico no puede ser tratado al margen de los dos anteriores, al contrario, estan en íntima unión, y por ello es que ninguno de estos aspectos puede ser estudiado independientemente de los demás, entre lo social y lo psicológico, se forma una interacción que no se puede dividir.

Wallon dice que el entorno que forma la personalidad, no es el físico, sino el social.

Por ello es que la evolucion de la personalidad del niño, no es uniforme ni estática, sino que va a ir variando de acuerdo a la edad del niño y los cambios de su medio, así como las limitaciones ó facilidades que le brinde éste. es decir, puede ser un medio social que inhiba o aliente las

potencialidades del niño. por ello es que cada niño será distinto a los demás. tanto en edades. como en otras características que definen su individualidad.

Para Wallon, el individuo es esencialmente social, el papel del "otro" es un acompañante eterno del "yo", en su vida psíquica. es decir que está íntimamente relacionado con el medio que le rodea.

Wallon maneja tres conceptos claves para el desarrollo del niño, que son: Preponderancia, Alternancia e Integración Funcional.

Para él, cada etapa del desarrollo se caracteriza por una actividad Preponderante, es decir que en cada etapa se da un conflicto específico que el niño debe resolver.

La Alternancia, se refiere a que las diferentes respuestas de que dispone el niño, motrices, intelectuales y afectivas no son independientes, sino que interactúan, y de ahí surgiran las características de cada edad o estadio para H. Wallon.

"El desarrollo del niño está jalonado por 'crisis', por "conflictos", para usar los términos de Wallon. Hay momentos en la vida del niño en los cuales las condiciones posibilitan un nuevo orden que, sin suprimir las conductas anteriores, reorientan y reorganiza toda la actividad del niño. Las crisis evolutivas son verdaderas reestructuraciones de la conducta infantil, puesto que no son lineales ni uniformes, el desarrollo deviene discontinuo y dialéctico".

(PALACIOS. Jesús: 1984, p.130)

En lo referente a la Integración Funcional, es para Wallon la más compleja función del desarrollo, puesto que el "yo" tiene la tarea de integrar las actividades primitivas a las más recientes de manera dinámica, dialéctica, es decir, que va a integrar las funciones para dar lugar a la evolución de una etapa a otra.

Wallon manejaba que la evolución psíquica, presenta condiciones en las cuales, se hace posible un nuevo orden de los hechos (cambio de estadio), pero éste cambio no es negando al anterior, ya que parte de él.

Dichas evoluciones no son improvisadas por el individuo, sino que son la razón de la infancia que tiende a la realización del adulto como fin, así las funciones psíquicas del niño cambian con base en la madurez biológica del niño y la influencia del medio ambiente, es decir, que las funciones psíquicas del infante, irán cambiando de acuerdo a su desarrollo biológico, pero también en relación a la influencia que ejerce el medio social sobre él, puesto que el niño se encuentra inmerso dentro de una sociedad, y por lo tanto esta influenciado por ésta.

A continuación, se mencionan las características del niño de 4 a 6 años según Wallon.

H. Wallon, no hace una diferencia tajante entre una edad y otra, por ello es que se ha manejado la información de una manera global. El dice que el desarrollo es discontinuo y dialéctico, por eso es que la sucesión de una etapa a otra se

de modo discontinuo, ya que es una recomposición, de actividades que predominaron en una etapa, reduciéndose en la siguiente y dando lugar a otras, por ejemplo, el lenguaje interno, el egocentrismo del niño, van a ir desapareciendo a medida que va creciendo, éste cambio, en ocasiones puede crear crisis que se pueden reflejar en la conducta del niño, es decir, que el crecimiento se ira dando a través de conflictos, con esto nuevamente se ve la posición dialéctica de H. Wallon.

El divide las etapas que recorre el niño con base en, la afectividad, el acto motor, el conocimiento y la persona, estando siempre estos aspectos en interrelación y en constante cambio.

Wallon dice, que a la edad de cuatro años, el niño esta atento a lo que puede ser y parecer ante los ojos de los demás, le gustan los chistes, las muecas, y las actividades que le ofrecen diversion

Sus datos personales, como es su nombre, apellido, dirección, forman una imagen de su pequeña persona y también forma parte como testigo de sus propios pensamientos. Ya es apto para la observación, es menos dispersa su atención, puede concentrarse mas en las tareas comenzadas, se contempla en sus obras / se funde con ellas, las compara y se compara, nace la necesidad de camaderia, aunque sus grupos aún son gregarios (que se forman sin iniciativa), su percepción es mas abstracta, comienza a distinguir entre líneas, dibujos, posiciones, direcciones, los signos gráficos, aunque, dice Wallon, que en

su observación de las cosas, el detalle exige un perpetuo retorno al conjunto, a lo diferente, a lo único y permanente.

Wallon, describe que a la edad de cinco años, que es la edad preescolar el niño permanece empeñado en sus actitudes y ocupaciones presentes, por eso es difícil pasar a los alumnos súbitamente de una tarea a otra, también dice que el niño que aprende a leer, pierde rápidamente hábitos adquiridos anteriormente, como son las manipulaciones prácticas e investigaciones concretas, es decir, por ejemplo, al leer un cuento, el niño, ya no va a inventar toda una historia fantástica acerca de las ilustraciones que está viendo en ese momento, ahora se va a concretar a lo que está leyendo, pero por otro lado, va a desarrollar otras habilidades cognitivas que están íntimamente ligadas al lenguaje, y que forman parte de su desarrollo, así se va integrando en mayor medida al mundo adulto que tanto le llama la atención, puesto que sabe que él se convertirá en un adulto.

Es la etapa en la que la escuela le exige al niño una movilización concertada en las actividades intelectuales hacia materias elegidas arbitrariamente; dice Wallon, que las tareas que se les imponen en esta edad, desvinculan al niño de sus intereses y por ende la mayoría de las veces no se logra del niño más que un esfuerzo obligado, una atención artificial o una somnolencia intelectual.

Por ello es que se recurre, a la alternativa del premio o castigo. (Educación Tradicional), y por otro lado (Educación Nueva), el pretender que las actividades obligatorias del niño

descansen sobre su propia responsabilidad, para que se sienta comprometido tanto con sus actos como con sus elecciones,

Wallon dice que el niño de entre tres a seis años, tiene gran necesidad del apego con las personas, cuando se le priva de ella, se pueden ocasionar en él, grandes "atrofias psicicas", el Gurú Hindú, Natarajn dice "*la Educación del niño debe estar llena de simpatía, debiendo comenzar entre cinco y seis años a liberarlo de ella y terminarla a los siete años.*" (WALLON, Henri: 1974, p.188)

Esto es para irle dando al niño la independencia que va requiriendo a través de su evolución, por supuesto siempre cuidando el aspecto afectivo.

Para concluir, Wallon dice, que en dichas edades, aparecen lo que él clasifica como Juegos de Ficción, de Adquisición y Elaboración.

a) Los de Ficción, son aquellos juegos en que los niños utilizan muñecas, palos, y otros objetos, imaginando que son los artículos reales, para desarrollar historias propias con ellos.

b) En los juegos de Adquisición, como dice la expresión popular, el niño es todo ojos y oídos, se encuentra dispuesto a observar, escuchar, comprender tanto imágenes, como cuentos, canciones, relatos y otras actividades que le interesan, absorben por completo su atención.

c) El juego de Elaboración, se refiere a las acciones del niño hacia el objeto de estudio, ya sea modificando, transformando ó creando otros nuevos objetos, por ejemplo, con el modelado, la

plastilina, el barro, y otros materiales. Por supuesto que estos tres tipos de juego, se encuentran interrelacionados entre sí.

Así el juego en Wallon, significa "una infracción a la disciplina ó a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia ó a las preocupaciones por su situación y por su persona. Pero el juego no niega ni desconoce esa disciplina o esas tareas. Por el contrario, las toma en cuenta. Es en relación con ellas que se disfruta del juego como de una distensión, como si fuera un escape y también un impulso, ya que bajo tales exigencias es el inventario libre o el toque final de estas ó aquellas disponibilidades funcionales" (WALLON, Henri: 1974, p. 62)

Para Wallon, el juego también requiere una gran energía, por ejemplo, en un adulto que tiene ocupaciones de tipo intelectual, el juego, lo puede encontrar en actividades manuales ó deportivas, ó por ejemplo, el dedicarse a actividades físicas, puede crear el gusto por el deporte, así el infante puede encontrar en el juego un conjunto de circunstancias que le permiten insertarse en ese mundo, para modificarlo y entenderlo, por eso dice que el juego del niño se asemeja a una explosión jubilosa en la que tiende a probar todas las posibilidades de la función predominante en ese momento, por ejemplo, algún movimiento de tipo motor.

Wallon maneja, que el medio social se superpone al medio natural, por ello es que el niño de menor edad, necesita de más cuidados y depende más del medio, por eso es que el juego

tradicional se puede ir transmitiendo entre los mismos niños de manera sutil.

Todo ello, lleva al mismo punto, que el juego es una necesidad del niño para poder actuar sobre el mundo exterior, con el fin de ir adaptando el medio a las propias disponibilidades del niño para así poder entender mejor el mundo que le rodea.

Ya que la evolución del niño está encadenada al desarrollo de sus condiciones fisiológicas, se puede decir que el "juego", será la prefiguración del aprendizaje de actividades que deberán imponerse mas adelante, es decir, que los juegos de los niños y niñas difieren mucho, debido a su desarrollo fisiológico y a la imitación del padre ó tutor del mismo sexo, por eso es que, los que de niños, jugaban a la familia ó a la casita, al ser adultos se convertirán en actividades impuestas por la diferencia de sexos, por ello, dice Wallon que, el juego desempeña un importante papel en la evolución psicológica del niño. puesto que desde pequeños, el juego estará determinado por la diferencia de sexo. de ahí que el papel que desempeñaba el pequeño dentro de sus juegos, al ser un adulto, ese papel se convertirá en el rol que esté jugando dentro de su vida adulta, es decir el niño que juega a ser el papa, que va a trabajar, se está preparando para desempeñar un rol semejante al que ejecuta el padre ante los ojos del niño.

También dice que en el "juego", son necesarias las reglas y restricciones de este, pues al no contar con ellas, podría

caer rápidamente en una actividad monótona, pero también dichas reglas pueden quitarle el carácter de "juego", por ello es necesario recurrir al juego funcional, puesto que las reglas asumen un rigor absoluto y formal y por ende dan un aspecto de limitación a la actividad lúdica, que puede desencadenar en una rifa, un descontento entre los jugadores y con ello el "juego", deja de ser una actividad placentera, por eso es importante que al inicio del juego se establezca si existirán reglas y cuales serán.

Esta es una de las contradicciones del juego, por un lado, busca el triunfo y por otro, el olvidarse de momento de los intereses de la vida, es como un descanso. Sin embargo, se encuentran juegos que presentan dificultades, y enseñan al participante a superar obstáculos, a alcanzar metas y disfrutarlas, (por ejemplo, los juegos de destreza) pero ello, depende del objetivo del juego, de la imposición ó supresión de reglas, pues ello delimitará las características de la actividad lúdica.

Por otra parte, en el niño, la ficción y la observación son dos actividades alternas para él, aunque el infante a veces las confunde, también las diferencia, pero nunca las disocia, porque sus observaciones dependen de sus ficciones pero estas están saturadas de observación, por ejemplo, el niño no se engaña al darle el nombre de comida a un trozo de plastilina, pero se divierte con su fantasía y con la credibilidad que muestra el adulto hacia su juego.

Entonces, el infante repite en sus juegos, sus

experiencias, va a reproducir y a imitar, pero dice Wallon, que no imitan de manera indiscriminada, sino de forma selectiva, es decir, solo imitar a personas que tienen un gran prestigio para él, que llegan a sus sentimientos, con las que comparte sus experiencias, es el niño el que se convertirá en esas personas, pero al sentirse inferior a dichas personas, esto le puede ocasionar sentimientos encontrados, como por ejemplo, el de amor y odio, y será ahí donde el niño se recupere y sea el conquistador, la autoridad dentro del juego, y no el conquistado y el subordinado.

Con todo lo anterior, se puede ver como Wallon siendo un exponente de la Nueva Escuela, no está casado con ella, y por ende, proporciona una visión mas amplia y abierta de la evolución del niño, sus elementos y el papel del juego para su desarrollo, planteando la necesidad del mismo, conduciéndolo en su aprendizaje a través de él siempre, respetando su desarrollo fisiológico y el medio social que lo rodea, de manera que el juego sea una actividad agradable como parte fundamental de su infancia.

2.2 El papel del juego en el niño de 4 a 6 años de acuerdo con Arnold Gesell.

Arnold Gesell, (1880 - 1961), profesor de la Universidad de Yale, ocupó el primer lugar en el estudio del niño durante la primera mitad de nuestro siglo.

El compara el desarrollo del niño con una planta, su descripción del desarrollo es como representar el progreso de una serie de etapas psicológicas, como si hubieran sido ordenadas en el niño desde su nacimiento, y él sólo las irá siguiendo como si estuviera dentro de un plan de crecimiento designado por la naturaleza.

Su método de estudio consistió en observar, fotografiar y medir a los niños jóvenes de una determinada edad y así describir el promedio de estos grupos como representativos.

El maneja, que el crecimiento del niño está constituido por una serie de progresos, de etapas naturales, por ejemplo, un niño antes de caminar, gatea, se sienta antes de pararse, llora antes de reír y así sucesivamente, como que cada niño tiene una única pauta de crecimiento, pero esa pauta está dentro de un plan básico de crecimiento.

Por lo tanto, para Gesell, las manifestaciones psicológicas superiores de la vida de un infante están sujetas a las leyes del crecimiento, y por tanto, dichas leyes las considera aplicables a las cuestiones morales, a las emociones, a las de personalidad, así como a sus reacciones físicas.

Las características del infante de 4 años, según Gesell son:

El niño categórico y expansivo, tiene una gran actividad motriz, su actividad mental es enorme, usa mucho su vocabulario sin pensar mucho en las palabras, en sus juegos teatrales cambia con gran facilidad de un papel a otro, le gusta improvisar en sus dibujos y ante el comentario libre, se convierte fácilmente en alguna otra cosa.

Es un niño voluble, porque la red de neuronas que sustenta el lenguaje florece con brotes que forman nuevos adjetivos, conjunciones, adverbios y una nueva sintaxis.

El infante fantasea y cuenta historias exageradas, también chismea, amenaza, inventa coartadas, insulta, pero todo ello no debe tomarsele en serio, pues está luchando básicamente por identificarse con su cultura, también se muestra sumamente interesado por cumplir cinco años y así lo expresa.

En lo que se refiere a sus características motrices, tiene una gran actividad, le gusta competir y ponerse a prueba siempre y cuando sienta que puede salir airoso.

También le gustan pruebas de coordinación motora fina, ya que sus movimientos son mas finos y precisos que en etapas anteriores, por ejemplo, para dibujar ya es capaz de hacerlo respetando los límites marcados por el dibujo, pero por otro lado, es incapaz de copiar un rombo de un modelo.

Con respecto a su conducta adaptativa, el niño de 4 años, acosa a los adultos con una serie de preguntas elaboradas e

improvisadas, porque tiende a conceptualizar todo lo referente a la naturaleza y al mundo social que le rodea.

A esta edad, el niño, ya se da cuenta de su posición con respecto a los demás niños, esto aumenta su nivel de vida social.

Su comprensión del pasado y futuro es escasa, aun cuando se le cuentan cuentos, demuestra poco interés por la historia en si, le gusta mucho ver las ilustraciones de los cuentos.

En los juegos teatrales, cambia continuamente la trama del juego de un momento a otro.

Su lenguaje es aún algo infantil, pero le agrada platicar con los adultos, y a veces consigo mismo, para llamar la atención. Disfruta el cambiar él mismo las palabras, es muy platicador. No le gusta repetir las cosas, es cuando nos dice "eso ya te lo dije" y no lo vuelve a repetir.

Su conducta social y personal, muestra una combinación de independencia y sociabilidad, ya se puede separar con mayor facilidad de la madre, pero siempre ansioso de regresar con ella.

Los juegos solitarios van perdiendo interés, ahora le gusta jugar en grupos de dos a tres chicos.

Muestra cierta conciencia de las actitudes y opiniones de los demás, va naciendo el interés social; en su autocrítica o autoestimación ya hay implicaciones sociales, por ejemplo, el "yo se todo", también critica ya a los demás.

A los cuatro años, el chico no está aún tan maduro como lo está su lenguaje, todavía, por ejemplo, le da miedo la

obscuridad, las personas viejas, y otras situaciones. Aun no diferencia por completo entre la verdad y la fábula.

Se puede concluir que el niño de cuatro años tiene una gran actividad motora, así mismo su actividad mental, es una etapa total de crecimiento, en la cual el niño desea con gran entusiasmo llegar a los cinco años y así lo expresa.

Gesell, dice que el desarrollo del niño de cinco años, ya no es tan veloz como había sido en años anteriores, por ello, es que los cambios que se dan de los cinco a los diez años, no impresionan tanto como los ocurridos anteriormente.

El infante ya tiene su individualidad, pero también tiene rasgos generales y tendencias de conducta que son características de una etapa de desarrollo y de una cultura, a la cual pertenece.

"El niño de cinco años ya recorrió un largo camino por el sinuoso y ascendente sendero del desarrollo. Debera viajar aún quince años para llegar a ser adulto, pero ha escalado ya la cuesta más escarpada y ha llegado a una meseta de suave pendiente. Si bien no es aún de ninguna manera un producto terminado, muestra ya indicios del hombre (o de la mujer) que ha de ser en el futuro. Sus capacidades, sus talentos, sus cualidades temperamentales y sus modos distintos de afrontar las exigencias del desarrollo-todos se han puesto ya de manifiesto en grado significativo. Lleva ya el sello de su individualidad. (GESELL, Arnold: 1985, p.7)

Su mundo del pequeño es de yo-aquí-ahora, mas que el

tú-allí-luego, todavía tiene dificultad para distinguir el ayer del hoy y mañana.

Así mismo le da trabajo el suprimir su propio punto de vista para comprender el de los demás, aunque él ya tiene sentido elemental de la vergüenza y la desgracia, por ello es que busca el afecto, el aplauso, la aceptación.

El centro de su universo, lo ocupa su madre, la obedece, le gusta ayudarla en casa, le gusta que le lea cuentos y que esté con él. La madre es una figura muy importante en el mundo del niño de cinco años, puesto que es de la figura que emanan todas las autorizaciones y restricciones.

En esta edad, planteará preguntas como, para qué sirve?, de qué está hecho?, cómo funciona?.

Sus juegos son espontáneos no son estereotipados, pero tiende a restringirlos a pequeñas variantes conservadoras sobre algunos temas, es decir que al jugar a la familia, por ejemplo, no limita su nuevo personaje, pero sí lo marca dentro de su patrón real.

Sus juegos colectivos, por lo general se limitan a pocos participantes y se organizan teniendo principalmente los objetivos individuales más que los colectivos.

Suelen jugar niños y niñas, porque se aceptan libre e independientemente del sexo. No existe una competencia jerárquica dentro del juego entre sexos.

El infante tiende a establecer relaciones pacíficas con sus compañeros de juego colectivo sencillo.

Sólo va a pedir ayuda del adulto cuando lo necesite.

porque ya le gusta asumir pequeñas responsabilidades, pues tiene ya un buen dominio de sí mismo.

Se muestran ansiosos por saber cómo hacer las cosas que están dentro de sus posibilidades, les gusta sentir la satisfacción del logro personal y la aceptación social.

El ya va a pensar antes de hablar, también le gusta platicar mucho, aunque muchas veces su plática es un monólogo.

En seguida, Gesell, marca rasgos de madurez en el niño de cinco años, esto no quiere decir que fragmente al niño, sino que es una forma de entender más claramente el desarrollo del infante.

Dentro de éstos rasgos, Gesell los diferencia en diez rubros, que son los siguientes: habilidades motrices; higiene personal; expresión emocional; temores y sueños; personalidad y sexo; relaciones interpersonales; juegos y pasatiempos; vida escolar; sentido ético e imagen del mundo.

En lo referente a las habilidades motrices, el niño ya posee un equilibrio y control, está bien delimitado con respecto a sí mismo.

Los brazos los mantiene cerca del cuerpo, se para con los pies juntos. Los ojos y cabeza se mueven casi simultáneamente al dirigir su mirada hacia algún objeto. Al patear una pelota, puede arrojar y patear simultáneamente.

Su actividad motriz gruesa está bien desarrollada, le gusta andar en triciclo o bicicleta y la controla bien.

Puede jugar durante más tiempo en un lugar limitado. Es

capaz de mantener una sola posición durante más tiempo, por ello es más fácil conservar su atención hacia alguna actividad cognoscitiva.

Utiliza con mayor habilidad los juguetes preescolares, le gustan los rompecabezas, copiar dibujos, letras y números.

Así como también gusta de seguir utilizando bloques de madera "Los bloques de madera continúan gozando del favor tanto de los varones como de las mujeres. Estas construyen casas para sus muñecas y proyectan situaciones personales, mientras los varones construyen caminos, vías ferroviarias, puentes, y usan sus casas para albergar tanques, aeroplanos, camiones militares y autobombas. La casa desempeña un papel de importancia en la conducta que el niño de cinco años evidencia en el juego" (GESELL, Arnold: 1985, p.34)

También le gusta iluminar, tratando de mantenerse dentro de las líneas. Ya reconoce la mano que usa para escribir.

En lo que se refiere a su higiene personal, el niño es más organizado y puede ya valerse por sí mismo, aunque todavía no asume totalmente la responsabilidad de sus prendas de vestir, ni el ponerlas en su lugar ni para seleccionarias, a menos que sea un evento especial.

En cuanto a su expresión emocional, el niño de cinco años es más tranquilo que el de cuatro, le gusta ayudar y es servicial, le gusta mucho platicar, pero ahora ya piensa antes de hablar.

El niño de ésta edad, muestra un gran temor al verse privado de la madre, esto es más angustiante para él, que la

obscuridad o cuentos de terror. En sus sueños frecuentemente tienen pesadillas, o sueños de intensa acción. también pueden soñar con la madre y con un grupo de amigos.

A los cinco años, al niño le gusta empezar a asumir responsabilidades. es parte de su personalidad, así como el imitar al adulto, le gusta planear y preparar a corto plazo, muestra una buena memoria de hechos pasados, le gusta hacer un gran acopio de información por medio de un sin fin de preguntas.

En cuanto al sexo, no se preocupa demasiado, es más "pudoroso", no le gusta estar mostrando su cuerpo a los demás, entiende que un bebé nace del vientre materno y ello no le preocupa demasiado, más bien su interés está en el bebé mismo.

Hay un rechazo latente hacia los objetos y juegos del sexo opuesto, sobre todo por temor a la crítica.

En sus relaciones interpersonales, el niño demuestra mayor capacidad para jugar con otros niños, algunos prefieren los de su mismo sexo, otros, los del sexo contrario y otros se adaptan fácilmente a ambos, prefieren jugar con niños de su misma edad, aunque cuando juegan con niños mayores, llegan a aceptar un papel secundario, en cambio cuando el juego es con niños más pequeños, le gusta que acepten sus imosiciones.

Le gusta estar en su casa y disfruta las relaciones familiares, le agrada sentir que cuida a su hermano pequeño, aunque también se puede sentir celoso de él, con relación a sus padres.

La figura paterna es una figura de la cual el niño está orgulloso y le gusta mucho convivir con él, pero el lazo es más fuerte con respecto a la figura materna.

Hay niños muy dóciles o tímidos que necesitan mayor protección en situaciones sociales, con el fin de que adquieran seguridad de sí mismos.

En lo que respecta a sus juegos y pasatiempos, podemos decir que la actividad que más le agrada es el juego, ya puede prescindir de la ayuda del adulto para ello, sus juegos van a ir variando de acuerdo a su sexo y edad.

Le interesan los diferentes materiales que se manejan en el jardín de infantes, le gusta pintar, recortar, jugar con bloques de madera, rompecabezas y otros, le agrada que le lean historias o estar viendo ilustraciones de los libros, aunque no los comprenda todos aún.

Le agrada el juego. en el que dramatiza situaciones reales que son cercanas a él, también tiene mayor conciencia de instrumentos como la lectura y aritmética, en ocasiones, dice Gesell, que el niño querrá jugar con sus padres acerca de los números y letras, pero ellos prefieren no intervenir por temor a interferir en la enseñanza escolar, siendo más enriquecedor el que ellos participen en todos los juegos en que el niño lo solicita.

Los cinco años marcan la edad escolar, el niño está dispuesto a convivir con otros niños, en especial en un grupo supervisado por un adulto, por lo general se adapta fácilmente a esa nueva experiencia.

En ocasiones el niño cambia notablemente de cuando está en casa a cuando está en la escuela. Se puede adaptar a un programa de actividades, aunque hay que contemplar sobretodo, las que le dan libertad de movimiento.

Por lo general completa sus tareas, aunque su atención se puede dispersar por el trabajo de alguno de sus compañeros, o algún comentario de la maestra.

Muestra un gran interés por la lecto-escritura, y por los números, como ya se mencionó anteriormente.

Disfruta del trabajo individual, ya que el colectivo a veces le ocasiona problemas, por ello es que Gesell dice que en el Jardín de Infantes no es muy social; hacia los seis años, es cuando se encontrará una mayor colaboración entre los alumnos.

En lo que se refiere a su sentido ético, el niño de cinco años, es sincero y ya no tiende a las historias fantasiosas tanto como a los cuatro años.

En cuanto a la imagen del mundo que el tiene, es que el se sitúa en el aquí y ahora, le gusta mucho el calendario y el reloj, su imagen del mundo es más desarrollada en relación con niños mas pequeños, aunque aspectos como, la muerte, los limita, a, por ejemplo, decir que alguien viejo muere, ó que la persona muerta es aquella que no puede caminar, ni ver, etc., incluso él no concibe su propia muerte, aunque si participa gratamente en juegos que hablan de ello.

Se dió una descripción mas detallada del infante de cinco años de acuerdo a Gesell, pues es la edad promedio del niño

preescolar, se puede concluir, que a dicha edad, el infante se muestra mas seguro de sí mismo, tiene confianza en los demas y se encuentra conforme en su ambiente social.

Gesell es un autor básicamente descriptivo, no da una explicación del por qué van surgiendo las diferentes características que se dan en cada etapa del desarrollo del niño, sin embargo es necesario conocer su teoría ya que marca los rasgos físicos y emocionales del niño de cuatro a seis años, se debe reconocer tanto el desarrollo físico y biológico del niño, tanto como, su aspecto psicológico y social, para de ahí partir a identificar sus características y limitaciones. La edad de seis años, es tomada en éste estudio, como límite de la educación preescolar, por ello no se profundiza en ella.

En el siguiente apartado se hablará del concepto del desarrollo del infante de cuatro a seis años, según Jean Piaget.

3.3 Características del niño de 4 a 6 años, según Piaget, y la importancia del Juego en esta edad.

Jean Piaget, nace el 9 de Agosto de 1896 en Neuchutel, Suiza, es un gran Psicólogo Suizo, conocido universalmente, como un gran teórico del desarrollo infantil, como Filósofo de ciencia, como estudioso de lógica, así mismo reconocido por sus importantes aportaciones a la Educación.

El considera que por elementales que parezcan los primeros conocimientos adquiridos por un niño de meses, estructuralmente hay ciertos aspectos que los identifica como los puntos iniciales y terminales de una larga cadena.

Piaget concibe el desarrollo intelectual como un proceso continuo de organización y reorganización de estructuras, esto es que en cada nueva organización se encuentra integrada la anterior, y como el desarrollo es continuo. Piaget, lo dividió en unidades denominadas, períodos, subperíodos y estadios, no por ello quiere decir que Piaget, limite las edades en los diferentes estadios, como algo invariable, ya que esta de acuerdo en que los límites de las edades son aproximados, y que en niños de cualquier edad, se pueden presentar características de un período u otro, puesto que la importancia de dividir el desarrollo por períodos es para poder seguir una secuencia del mismo.

En esta investigación, el estudio se enfoca período Preoperacional, el cual abarca de los dos a los siete años.

período en el que se sitúa la población en estudio

La principal característica de esta etapa, es la Función simbólica, que es la capacidad que tiene el infante para distinguir entre Significado y Significante.

El Significante, son las palabras o imágenes con que se representa algo, es el aspecto perceptivo que se tiene sobre un objeto.

El Significado, es el concepto que se tiene del significante, por ejemplo, una pelota es el significante y el juego, sería el Significado, otro ejemplo, sería el ruido de plato. que sería el Significante; y el Significado, sería la sopa, hora de comer.

Por tanto, el niño preoperacional, ya diferencia perfectamente entre éstos dos conceptos.

También ya reflexiona sobre su propio comportamiento, ya tiene mas clara la organización de su conducta en relación con la meta a seguir.

En el período preoperacional, aparece la Función Simbólica, ésta surge por la asociación de esquemas (asimilación y acomodación). Aparecen y se coordinan nuevos esquemas, el niño va acumulando una serie de ellos, va interiorizando una serie de información, de esto depende que pueda utilizar los significantes, esto equivaldría a:

Significante - Acomodación

Significado - Asimilación

Es decir, que la asimilación, son todos los estímulos que se reciben del medio y la acomodación, es la adecuación de los

estímulos a los esquemas del niño, entonces hay adaptación cuando se da la acomodación.

La palabra pelota es acomodada en los esquemas (estructuras individuales) del niño y el ya puede utilizar la palabra, que en este caso es pelota.

El origen de la función Simbólica, es la Imitación, la cual es un factor especialmente acomodativo, cuando las imitaciones llegan a interiorizarse, Piaget las denomina "imágenes", y estas constituirán los primeros verdaderos significantes. En otras palabras, es la representación mental de un objeto aún en ausencia de éste.

Al niño se le enseña por medio del JUEGO, en el cual la asimilación supera a la acomodación, al desarrollar su asimilación, podrá actuar y adaptarse para llegar a un mayor nivel de entendimiento de lo que está desempeñando, de ésta manera no siempre necesitará de un estímulo para dar una respuesta.

Dentro de esta etapa, se presenta el lenguaje, Piaget dice que *"el lenguaje es el vehículo mediante el cual resulta socializado el pensamiento y de éste modo, hecho lógico, pero no es la base original del pensar humano, ni siempre lo constituye por completo"* (L. PHILLIPS, J. JR: 1977, p.79)

Piaget, maneja que primero es el pensamiento y después el lenguaje, cuando aparece éste último viene a ser el aspecto de sociabilización, así el pensamiento se manifestara a través del lenguaje.

Existe una gran correlación entre lenguaje y pensamiento, porque incluso antes de hablar, el infante ya utiliza otro tipo de lenguaje.

El periodo PREOPERACIONAL, también presenta ciertas limitaciones:

- 1o. Irreversibilidad.
- 2o. Centraje.
- 3o. Egocentrismo.
- 4o. Concreción.
- 5o. Estado y transformación.
- 6o. Razonamiento transductivo.

1o. IRREVERSIBILIDAD. La "reversibilidad", es la capacidad de regresar a un punto de origen, por ejemplo: $3 + 4 = 7$ y $7 - 4 = 3$, éste procedimiento el niño preoperacional no lo puede llevar a cabo, porque la reversibilidad no se da, sólo se da la irreversibilidad, que es la incapacidad que tiene el infante de regresar a un punto de partida.

Un ejemplo muy claro, es al mostrarle al niño dos bolas de plastilina del mismo tamaño, al preguntarle cual de las dos bolas tiene mas plastilina?, él dira que son iguales, en seguida, se moldea una de las bolas, hasta que tome la forma de salchicha, todo éste procedimiento se realiza delante del niño, se le repite la misma pregunta, y ahora contestará que una es más grande que la otra (a veces eligen la bola y a veces la salchicha). ésto sucede, porque el razonamiento del infante, no es capaz de regresar ó revertir al punto de origen.

2o. CENTRAJE. El niño sólo dirige su atención hacia un sólo aspecto, centra su atención en un detalle determinado y no ve todas las cualidades del objeto. El centraje, está de acuerdo con la irreversibilidad, por ejemplo, en el caso de la plastilina, el chico sólo centró su atención en el volumen de la plastilina, sin ver que cualquier variación en la altura queda compensada por el cambio de anchura, o grosor.

3o. EGOCENTRISMO El niño en ésta etapa, sólo es él y su pensamiento, no es capaz de comprender el tipo de pensamiento de otros, porque no tiene la capacidad de manejar ciertos elementos, su pensamiento es muy particular y es incapaz de adoptar el punto de vista de otra persona, por ello, cuando juega con sus compañeros, no entiende las reglas del juego.

4o. CONCRECION. Aunque el niño ya utilice una función simbólica, él siempre sigue situaciones objetivas y no abstractas, como el adulto.

Para que el infante utilice ciertas palabras abstractas, tuvo que haber tenido una experiencia anterior con ella, por ejemplo, en las operaciones matemáticas elementales, para explicarle la suma de elementos, el niño primero lo debe manejar como algo concreto, ya sea con objetos ó situaciones muy concretas, de no ser así, él aún no es capaz de abstraer solamente ésas operaciones por medio de números, necesita algo más concreto, su conocimiento debe irse dando por pasos, de lo

concreto a lo abstracto, por ello, es que está limitación esta muy relacionada con la irreversibilidad.

5o. ESTADO Y TRANSFORMACION. El infante acepta un estado, porque se centra en un objeto, en un hecho, pero no puede entender el proceso de un hecho ó estado, por ejemplo, el día y la noche, el chico, acepta que es de día ó de noche, pero no puede entender la transformación de uno a otro.

6o. RAZONAMIENTO TRANSDUCTIVO. Es el razonamiento que el niño realiza a través de situaciones particulares. El niño en éste estadio, no puede hacer deducción, ni inducción, sólo maneja las cualidades del objeto, es decir, que el infante procede de lo particular a lo particular, (razonamiento transductivo), por ejemplo, cuando se afeita su papa, el chico puede plantearse la siguiente conclusión, el afeitado requiere agua caliente, por tanto el agua caliente requiere que papa se afeite, para el niño preoperacional, A origina B, por tanto B origina A.

Con respecto al periodo preoperacional, Piaget, dice que el mundo del niño se compone de sus propios actos, los objetos sólo existen como alimento de sus esquemas motores.

Aunque vive ya en un mundo más estable y puede tratar de manejar mentalmente hechos pasados como futuros e incluso los presentes, las relaciones que establece entre objetos no son estables aún, (limitaciones del niño preoperacional), forman sólo el inicio de un sistema equilibrado para procesar la

información de una realidad concreta, dichos sistemas se irán perfeccionando a medida que el niño se va convirtiendo en adulto.

En este proceso de desarrollo, Piaget define al juego, como la simple asimilación reproductiva, en la que la asimilación prima sobre la acomodación.

Piaget, determinó que debido a la complejidad mental que representa el juego, ya que va desde el juego sensomotor hasta el juego social superior, era mejor clasificarlo en tres grandes categorías:

El juego de Ejercicio, el Simbólico y el de Reglas.

El dice que el juego principia desde el momento en que el niño "agarrar" un objeto, sólo por el placer de agarrar, es decir, cuando el infante repite alguna acción, por el placer de hacerlo y de sentir que así domina el mundo que le rodea, cuando la asimilación subordina a la acomodación, es cuando se da el Juego de Ejercicio. Este tipo de juego se da en el período sensomotor, esta forma de juego, va desapareciendo a medida que surge el lenguaje.

El Juego Simbólico, tiene lugar en el último estadio del período sensomotor, y es cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto a lo que se percibe, por ejemplo, cuando un niño toma un palo, y le da el valor de una espada.

Al iniciar el segundo año de vida, empiezan los juegos del

"como si", que es la característica del símbolo lúdico en oposición a los juegos simplemente motores.

Piaget dice que el símbolo lúdico es necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada, es decir, que el infante está obligado a adaptarse a un mundo social de adultos, cuyos intereses y reglas aún son ajenos a él, igualmente se tiene que adaptar a un mundo físico que no entiende todavía, por lo tanto necesita irse adaptando a ese mundo, y es así que por medio del juego podrá ir adaptándose a ese mundo, llevándolo a su propio mundo, sintiendo que él domina la situación y no al contrario, de ahí el juego de "como si".

Por tanto el juego simbólico es el pensamiento egocéntrico en su estado puro, *"El juego simbólico, dice Piaget, deriva esencialmente de la estructura del pensamiento del niño, es pensamiento egocéntrico en su estado puro. Su sólo objeto es la libre y desinhibida satisfacción del yo, en un periodo de la vida del niño en el que más la necesita, es además una asimilación funcional que permite al sujeto consolidar sus poderes sensoriomotores e intelectuales."* (GARCIA GONZALEZ, Enrique: 1989, p. 52)

En la segunda mitad del período preoperacional, los juegos simbólicos, empiezan a perder importancia y se inclinan por los Juegos de Reglas, en este momento, el chico, domina el lenguaje y empieza a salir de su mundo egocéntrico para irse incorporando al mundo de la realidad, sus historias se hacen más claras y coherentes.

Ahora va a imitar la realidad aun dentro del juego. Este tipo de juego, es el que se constituye en el periodo que nos interesa, pues se da de los cuatro a los siete años, y se afina mayormente de los siete a los once.

En el Juego de Reglas, el niño se ha convertido en un ser socializado, se ha descentralizado para formar parte de una actividad lúdica social, se vuelve necesario el dejar la actividad individual egocéntrica (juego simbólico), para que el infante ahora tenga un pensamiento cooperativo, que le va a permitir aceptar las reglas impuestas por un grupo.

Dentro de los juegos de reglas, Piaget, señala algunos, como son las carreras, juegos de pelota, competencias entre compañeros y algunos otros que están subordinados a reglas.

Piaget, concluye que, *"la asimilación lúdica, tiene por único signo distintivo el hecho de que se subordina a la acomodación en vez de equilibrarse con ella, el juego debe concebirse como ligado al pensamiento adoptado por los intermediarios mas continuos y como solidario del pensamiento entero"* (PIAGET, Jean: 1977. p.205)

Con esta definición, se ve lo importante que es el juego para Piaget, por lo tanto, es un elemento educativo al cual hay que prestar especial interes.

Retomando todo lo estudiado anteriormente, se puede decir que cada autor, de los antes mencionados, dan una clara visión de las características del niño de cuatro a seis años.

H. Wallon, con su visión dialéctica, marca la importancia

de ver al infante siempre inmerso en un mundo social. por el cual se va a desarrollar de una forma determinada, ya que no solo el aspecto físico es decisivo, sino que junto a el, se interrelacionan aspectos fundamentales, como es el aspecto psico-social y cultural, los cuales van a marcar determinadas pautas en el desarrollo del niño, ya que cada uno es diferente a los demás, son seres independientes, con características propias.

La Educación no puede pasar por alto esto, tiene la obligación de ver al niño como un ser con capacidades propias, que esta inmerso en un mundo social, el cual le exige determinadas capacidades y actitudes, y del cual, la Educación, no debe aislarlo, por el contrario debe prepararlo para integrarse poco a poco a una sociedad adulta, a la cual debe enfrentarse e incorporarse, como individuo pensante y no sólo como un ser automata.

En seguida, con Arnold Gesell, se vieron las características del niño de cuatro a seis años, de manera un tanto descriptiva, pero no menos importante, porque para incrementar ó enriquecer la Educación, es necesario conocer al infante en todos sus aspectos y de ahí partir a buscar formas que le motiven a lograr un aprendizaje mas objetivo.

Por ello es necesario, conocer como es el pequeño a dicha edad de manera general, puesto que no se puede encasillarlo solo por su edad dentro de parametros limitados. ya que cada uno es diferente a los demás. ello depende tanto del medio que lo rodea, como de sus capacidades y limitaciones físicas,

sociales, culturales y psicológicas

Jean Piaget, da una visión mas completa de la evolución de las estructuras mentales del infante, y da una explicación del por que de esas evoluciones, y como se va generando el conocimiento del pequeño.

Estos aspectos son básicos para la Educación, para tomar al niño como un ser pensante, con muchas potencialidades a desarrollar, buscando siempre la forma mas agradable para el infante, y esto sólo se logrará conociendo al niño en todos sus aspectos.

Los tres autores, coinciden en el papel tan importante que desempeña el JUEGO a dicha edad.

Por ello, es necesario dar la importancia que requiere la "actividad lúdica", no sólo en el campo educativo, (escuela), sino extenderlo al ámbito familiar, como un auxiliar en la formación integral del niño preescolar.

Es importante, que se vea el JUEGO como una herramienta para fomentar la convivencia familiar, como un valioso instrumento educativo, y como el medio por el cual el infante puede desarrollar todas sus capacidades potenciales, de una manera agradable y creativa.

CAPITULO III

EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

3.1 El juego como instrumento educativo:

El juego, toma un importante papel activo a partir de la Nueva Escuela, ya que en la Educación Tradicional no tenía el valor educativo que se le ha dado ultimamente.

El maestro será la persona que propiciará el aprendizaje por medio de situaciones de aprendizaje en las cuales el niño se sienta con libertad de actuar.

Teniendo en cuenta, que en la Educación actual, ya se le ha dado el valor Pedagógico que merece el juego, se analizará su papel primordial en la vida del infante.

Para el infante, el juego, es su mundo, es la forma que tiene el niño para expresarse espontáneamente, para entender el mundo de los adultos en el cual se encuentra inmerso, es su propia realidad, la cual él siente la necesidad de dominar de acuerdo a sus necesidades e intereses, de ahí la importancia del juego simbólico de acuerdo a Piaget, como se mencionó anteriormente.

Piaget, menciona que " el juego simbólico forma parte del proceso de asimilación; esa fase de la dinámica cognoscitiva a través de la cual un niño absorbe e integra la experiencia en términos de su repertorio de deseos, hábitos previos, conceptos, etc. El mezcla la realidad para adecuarla a lo que conoce. El ajuste a la realidad objetiva es minimizado. Mediante el JUEGO, las nuevas habilidades -físicas y conceptuales- se conservan y permanecen disponibles como

precursores de los desarrollos posteriores, y la habilidad para manejar los sistemas de símbolos es esencial para un funcionamiento completo de la realidad" (BIBER, Barbara: 1986, p. 291)

Para Karl Bühler el juego " es toda actividad que esté dotada del placer funcional y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera sea su ulterior rendimiento de utilidad" (LUZURIAGA, Lorenzo: 1979, p.133)

Para Claparade, "el juego tiene por función permitir al individuo realizar su yo, desplegar su actividad, seguir momentaneamente la línea de su mayor interés en los casos en que no puede hacerlo recurriendo a las actividades serias." (LUZURIAGA, Lorenzo: 1979, p.134)

Estas definiciones, tienen un común denominador, y es precisamente, que sitúan la actividad lúdica en un ambiente de libertad, de espontaneidad, de placer, sin que tenga cabida el autoritarismo y las limitaciones.

En el juego, intervienen actividades psíquicas y sociales del niño, así mismo se desarrollan habilidades como las cognoscitivas, creativas, afectivas, sensitivas y el lenguaje. Se desarrollan los sentidos, fomenta la imaginación, recordando el juego de "como si", cultiva la inteligencia, porque dentro del juego el niño se enfrenta a diversos problemas a los cuales les debe encontrar la solución más adecuada para poder continuar con dicha actividad. favorece la socialización de los pequeños, porque aunque en el periodo de los cuatro a seis

años. al niño le agrada jugar solo, también disfruta del juego colectivo, pues le ayuda a convivir con sus amigos.

El juego, también les va a enseñar el valor de respetar las reglas que ellos mismos imponen dentro del juego. Sobre todo interesa en el trabajo, resaltar el juego, como un instrumento valioso dentro de la Educación, porque por medio de él, el preescolar observará, y se interesará por diferentes aspectos del conocimiento acerca del mundo que lo rodea, y esto lo llevará a la investigación y ésta por su parte, al conocimiento de diversos aspectos.

Froebel, fué el primero que reconoció el valor educativo del juego y así lo incorporó a la Pedagogía, él decía que " el juego es el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento humano. Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento, paz y armonía en el mundo" (LUZURIAGA, Lorenzo: 1979, p.136)

Así mismo Dilthey, decía que la primera regla de la Educación debía ser, aquella en la que el juego es para el niño una actividad natural y por ello sólo se deben promover procesos de este género en el niño sin coartarle su libertad.

Por ello es que los juegos que mejores resultados darán, serán aquellos que han sido elegidos libremente por los pequeños, y de ahí partir para también incorporar los juegos dirigidos, pero ya no sólo de lo que el maestro cree que le

agrade al alumno, puesto que ahora ya tendrá como resultado de las observaciones realizadas, el fundamento de lo que los interesa realmente a sus alumnos, ya que no tendría caso el imponer juegos dirigidos que se alejen del interés real de los pequeños, porque entonces se caería nuevamente en las actividades impuestas arbitrariamente.

La participación del maestro debe ser muy cautelosa, porque primero sólo debe observar a los alumnos durante sus juegos libres, para conocerlos mejor sin ningún tipo de limitación, y así saber las características de cada uno de ellos, porque cuando el maestro se precipita en su intervención en la actividad lúdica, no permite que los alumnos se expresen libremente, es algo como lo que sucede cuando el padre de familia, quiere jugar con su hijo, pero pierde de vista el concepto de libertad que debe respetar en el juego del niño, por ejemplo, si el pequeño está armando un avión, el papá se acercará a jugar con él, pero al ver que el niño comete algún error, inmediatamente, procederá indicándole como es la manera correcta de armarlo, quitándole la oportunidad al niño de descubrir y corregir por sí mismo su error, lo cual sería mucho más enriquecedor que el sólo decirle cuál es la forma correcta.

Con esta actitud, el padre sólo le está marcando a su hijo que, como no sabe hacer las cosas, necesita ser guiado por un adulto que le enseñará todo lo que no conoce, es así como se va limitando la actividad creativa e intelectual de los niños.

Dicha actitud de los padres hacia los hijos, también se puede presentar con el maestro hacia el alumno, puede ser que

por falta de tiempo o de interés, el maestro decida resolver los problemas que se les presentan a los niños en el camino del conocimiento. Es por ello que es tan importante el juego espontáneo, puede ser muy valioso si se observa con atención a los alumnos, porque así como desarrolla habilidades antes mencionadas, así mismo se pueden detectar problemas de conducta ó de socialización, que tal vez dentro del juego dirigido no aparecerán.

Partiendo de la idea de que el aprendizaje no es sólo el que una persona le enseñe a otra todo un cúmulo de información, sino que consiste en algo mucho más complejo y amplio, puesto que es el proceso por medio del cual, una persona adquiere diversos conocimientos del ambiente que lo rodea, a través de sus propias experiencias e interacciones con el mismo, de esta forma, el maestro será la persona que propicie esas situaciones de aprendizaje, orientándolas, organizándolas, más no limitándolas, para así propiciar la reflexión y ésta a su vez lo llevará al nuevo conocimiento.

Las experiencias de aprendizaje, se pueden ir dando con medida, de acuerdo al desarrollo del niño, siempre tomando como base, la etapa en la que se encuentra, y por supuesto, teniendo en cuenta las necesidades e intereses propios de cada niño, pues cada uno es un ser único.

Los educadores deben ir respetando las diferentes etapas por las que van atravesando los alumnos, porque de ahí se obtendrá un mejor conocimiento de su desarrollo y se logrará

una mejor comunicación con ellos.

Por ejemplo, un niño en edad preescolar, antes de manejar la noción de número, necesita manipular y manejar objetos, situaciones concretas, para poder llegar a dicha noción, y es ahí donde entra el juego, es una actividad innata en el niño.

En la edad preescolar el niño muestra un gran interés por el mundo adulto, así como sus interrelaciones, pero el pequeño aún siente que tiene carencias para incorporarse a ese mundo, y por eso lo va a hacer de una manera que le es familiar y accesible, esa forma será, mediante el juego, con base en lo anterior, podemos concluir que:

El juego es una actividad que le permite al infante, incorporarse al mundo adulto de una forma agradable, puesto que se siente libre tanto en sus movimientos, como en su estado anímico, le permite moverse de acuerdo a sus intereses y necesidades. El mismo juego generará su curiosidad y esta propiciará la investigación, y así se originará el conocimiento.

De acuerdo a ésta definición, se buscará la forma idónea para utilizar el juego, como ya se mencionó, tanto como herramienta educativa, como una forma de promover la convivencia familiar.

De acuerdo a lo antes mencionado, se observa que la actividad lúdica y el aprendizaje no son en ningún momento actividades opuestas, sino por el contrario, el juego

ayudará a lograr el aprendizaje deseado de los alumnos, y así es, que por medio de la experiencia del juego, se puede

desarrollar la inteligencia y otras habilidades antes mencionadas.

El juego como una forma de razonamiento se maneja en el Bank Street y con la City and Country School. (LOGAN, Lillian: 1980, p.45) ésta última, fué llamada la escuela del juego, dándose un análisis entre el juego y el aprendizaje.

Dichas Instituciones dieron una posición central a la actividad lúdica dentro de su curriculum a principios de los años treinta en Estados Unidos; querían brindar a los niños la oportunidad de ensayar selectiva e independientemente su propia experiencia para que así reprodujeran las relaciones físicas y las ideas de su vida cotidiana.

Manejaban la idea de que, en cualquier etapa, la acción de jugar origina interrogantes; la secuencia de preguntas generadas conduce a cambios en la acción. De ahí que una de las funciones del maestro, era la de extender la experiencia directa de los niños a su medio ambiente, tanto para llegar a respuestas independientes, como para estimular la investigación y así aumentar el contenido del juego.

La elección de materiales, el rol del maestro, la planeación de nuevas experiencias extraclase, y todo ello teniendo como punto de partida la actividad lúdica, en aquel tiempo, constituyó un método de enseñanza.

Después de señalar la importancia del juego para la acción educativa, será necesario marcar qué tipo de juego se desea promover, para qué, y como se puede lograr a través de los Rincones de Juego, los cuales pueden ser una alternativa de aprendizaje y desarrollo de ciertas habilidades del niño.

3.2 Rincones de Juego.

En 1989, UNICEF, hace una propuesta para la educación Preescolar no formal, dicha propuesta, consiste en los Rincones de Juego.

El objetivo de estos rincones, fue la organización del tiempo y el espacio, para que los niños puedan elegir entre diferentes materiales y actividades para llegar al aprendizaje.

Los rincones de juego son, "*areas claramente delimitadas, dentro ó fuera del salón de clases, en donde los niños tienen la posibilidad de experimentar y jugar por sí solos ó en pequeños grupos*" (TORRES, Angeles: 1989, p.28)

En los rincones, hay materiales que promueven todo tipo de actividades, suficientes para cinco ó seis niños, para que puedan convivir y enriquecerse de diferentes experiencias.

La actitud que debe tener el adulto es básicamente de observación. a menos que el pequeño solicite su ayuda, esto es con el fin de conocer las necesidades e intereses de los niños.

Algunos de los Rincones de Juego que propone UNICEF, para preescolares, son por ejemplo:

La casita. La construcción. Expresión plástica. y Tranquilo.

a) La cásita.- Tiene por objetivo, el juego simbólico, en el cual los niños representarán sus propias vivencias tanto familiares como sociales a través del juego, ésto les ayuda a lograr una mejor comprensión del mundo adulto, a compartir sus experiencias y por lo tanto a relacionarse con sus compañeros.

b) La construcción.- En este rincón, se les ofrece la oportunidad de manipular y construir diferentes cosas, de diferentes texturas y tamaños. La actividad misma de este rincón, se presta a la interrelación con el rincón de la casita, puesto que pueden formar pueblos, ciudades, casas, y todo lo que su imaginación les permita.

c) Expresión plástica.- En este rincón se promueven actividades, como son, el modelado, la pintura, la escultura; es un rincón que le permite al niño observar como se generan los cambios al ir creando diferentes objetos.

d) Tranquilo.- Este rincón esta formado por libros, cuentos títeres, rompecabezas, libros de ilustraciones. Los pequeños pueden trabajar de manera individual ó en grupo, pueden organizar actividades como obras teatrales, ó llevar a cabo la lectura conjunta de algún cuento en especial.

Este rincón necesita estar un poco aislado, ya que necesita de mayor silencio a diferencia de los demás.

Los Rincones de Juego, es algo similar a lo que maneja el método de la Dra. Montessori, en cuanto a la libertad que se le da al niño para realizar las diferentes actividades, solo que en los Rincones de Juego, el tipo de material que se utiliza es más accesible a las familias mexicanas, puesto que es material de uso común y de desecho, que se puede reutilizar, otra diferencia importante, es que los Rincones, se han empleado dentro de la Educación no formal.

Los Rincones de Juego, fueron creados, tomando como base la teoría del desarrollo de Piaget, y es la segunda etapa.

(Etapa preoperacional de dos a siete años), la que corresponde a la edad preescolar.

Retomando dicha información, es el período, en que los niños ya han desarrollado su pensamiento a diferencia del período anterior, y ello les permite incursionar en el ámbito de la abstracción, es decir, que ya empieza a recordar hechos pasados, aunque todavía con ciertas limitaciones. Empiezan a adquirir el concepto de cantidad como; muchos, pocos, algunos, ninguno.

El concepto de número, aún no lo manejan de manera abstracta, todavía necesitan apoyarse en manipulaciones, en sus percepciones.

En cuanto al lenguaje, el pequeño, ya tiene un vocabulario muy amplio, pero aún su conducta estará determinada por la forma en que percibe su mundo, es decir, su vocabulario será tan amplio, como su medio ambiente se lo permita.

De ahí la importancia de apoyar su aprendizaje en la actividad directa con los objetos, observándolos, agrupándolos, experimentando, y en una sola palabra, manipulándolos.

De acuerdo a lo antes mencionado, se puede decir que para la formación de los Rincones de Juego, se tomaron las tres áreas sustantivas de cada etapa del desarrollo del niño, y ellas son: área del pensamiento y lenguaje, área motora, y área afectivo-social.

Area de pensamiento y lenguaje: En los primeros años de vida del niño, su aprendizaje está determinado por la forma en que puede manipular su mundo, de las experiencias que obtiene a través de su interacción con él, la forma en que se irá enriqueciendo y comunicando, será, por medio del lenguaje, por medio de éste el pequeño expresará su pensamiento y al mismo tiempo ampliará sus estructuras cognitivas.

Area motora. Se refiere al movimiento del cuerpo. Dentro de esta área, se localiza, la psicomotricidad fina, que son los movimientos finos, precisos y delicados, por ejemplo escribir, recortar. Por otro lado está la psicomotricidad gruesa, que se refiere a todos los movimientos de los músculos del cuerpo, por ejemplo, el movimiento de brazos, piernas, tronco y de cualquier parte del cuerpo, como es correr, brincar, etc.

El niño, por su mismo desarrollo, necesita estar en constante movimiento, en la medida en que él tenga oportunidad de moverse, podrá manejar mejor su cuerpo ya que tendrá mejor manejo de su espacio y su tiempo, por ello es que debemos darle libertad de movimiento a los niños para que desarrollen sus habilidades y destrezas, tanto de movimientos finos, como gruesos.

Area afectivo-social: El niño, al igual que cualquier persona, es un individuo social por excelencia, por tanto, su personalidad se formará de acuerdo a las oportunidades de desarrollo que le brinde el medio ambiente que le rodea.

El primer ámbito social en el que se forma el niño, será la familia. La cual debe brindar un ambiente propicio para que el infante adquiera seguridad y equilibrio emocional.

Si el niño siente que su familia lo respeta y lo quiere, él se sentirá seguro de sí mismo y se valorará como persona. De lo contrario, si se desarrolla en un ambiente hostil, esto le puede traer, en un futuro, muchos conflictos de personalidad, ya que sentirá que es un niño no querido.

A medida que el niño va creciendo, su medio social se irá ampliando. Al llegar a la edad preescolar, él se encontrará con otro tipo de relación diferente al que estaba acostumbrado en su familia, se enfrentará a normas y relaciones sociales más amplias, y se irá haciendo más independiente de la figura materna que fue primordial en sus primeros años de vida.

UNICEF, maneja la necesidad de que en dichos rincones esté presente un adulto, para organizar las diferentes situaciones de aprendizaje, pero siempre manteniéndose al margen, ya que desempeñará el papel de observador.

Los aspectos que se deben considerar para la organización de dichos rincones son:

- Materiales para el juego.
- Distribución de los rincones de juego.
- Delimitación de reglas.

Los materiales que se utilizan, son los que emplean los niños en su hogar o comunidad. (Recordemos que se está dando a

nivel de Educación no formal), con el fin de que todo el material que se maneja, sea conocido por el niño, para que sepa que es, para qué sirve, y como se maneja.

Cada material tiene un lugar específico, pues al igual que en el sistema Montessori, cada infante es responsable del material que esta manejando, así como de su cuidado y orden. Todo el material debe estar al alcance de los niños, para que ellos puedan manipularlo y experimentar con él, para así llegar al aprendizaje.

La distribución de los rincones, esta determinada de acuerdo al objetivo que se busca con cada rincón, por ejemplo, los rincones en que se necesita silencio, se ubican de manera cercana entre si mismos; de igual manera, los que intercambian materiales ó hacen mucho ruido, por el mismo tipo de actividad, se ubicaran de forma que se facilite su trabajo sin molestar a los demás rincones de juego.

Las reglas de juego, se delimitan desde el inicio del mismo, son marcadas por los propios niños y por el promotor, para que así se dé el respeto entre ellos mismos, hacia los adultos, para con los materiales y hacia el mobiliario, todo ello con la participación activa de los niños.

UNICEF, promueve el aprendizaje, partiendo de que el nivel de actividades de los niños dependerá de que tengan materiales variados y atractivos a su alcance, así su aprendizaje se

acabar en el juego, como técnica de aprendizaje, lo que unido a la actividad abierta y observadora del adulto, proporcionan una valiosa alternativa dentro de la Educación No-Formal.

También dentro de la Educación Formal, el juego, es una herramienta valiosa para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, por medio de éste, se puede desarrollar en el niño, su creatividad, su autonomía, su inteligencia, pero esto también dependerá del enfoque que se le dé al juego, por que, si como educadores sólo vemos el juego como un medio de entretenimiento, sin ningún objetivo en especial, le restarían valor educativo a éste, por otro lado si se abusa de dicho recurso, imponiendo las reglas de éste, entonces se caería en la misma posición autoritaria, y se le quitaría su carácter de espontaneidad a la actividad lúdica.

Los Rincones de Juego, propuestos por UNICEF, tienen por objetivo, la organización del tiempo y el espacio, para que los infantes puedan elegir entre diferentes materiales y actividades para llegar al aprendizaje. La forma en que llevan a cabo dicho objetivo, es organizando el espacio físico por Rincones, cada uno destinado a diferente actividad, en ellos, los pequeños pueden elegir la actividad a realizar de acuerdo al tema que se eligió en conjunto con la clase y el promotor (maestro), a los rincones se les destina un tiempo de 30 min. diarios, de acuerdo a las necesidades de la Educación No-Formal; se les da un tiempo determinado a los Rincones de Juego, como apoyo didáctico para el tema que se está tratando

en ese momento.

Por medio de los Rincones se busca promover la actividad lúdica para alcanzar ciertos objetivos en favor del desarrollo de los infantes.

En la presente investigación se busca fomentar la utilización de los Rincones de Juego, en la Educación Formal, como un instrumento que por medio de la actividad lúdica del infante, lleve a fomentar y desarrollar la autonomía y la creatividad de los pequeños, que no sólo se conformen con obedecer las instrucciones del profesor, sino que sean capaces de observar, investigar, crear por si mismos; que sean seres pensantes.

En el siguiente apartado, veremos que se entiende por creatividad, y por autonomía, para de ahí establecer los objetivos que deberán cumplir dichos RINCONES DE JUEGO.

3.3 Que se entiende por creatividad y que por autonomía.

Existe una íntima relación entre estos dos conceptos, no se puede promover el desarrollo de uno sin el otro. una persona que es autónoma, que es libre, tendrá mayores oportunidades de desarrollar su creatividad. esa habilidad de pensamiento, ya que es difícil ser creativo dentro de un ámbito de autoridad, de restricción, por ello es que no podemos separar dichos conceptos, que no significan lo mismo, pero si se apoyan uno en el otro.

La creatividad es un concepto, que a raíz de la Nueva Escuela, se puso en boga, puesto que la Educación Tradicional coartaba toda iniciativa de autonomía y por tanto de creatividad. es en la Educación nueva, donde se toma como base el desarrollo psicológico del niño, y por tanto, todo lo que se relaciona con él.

El concepto de creatividad, se ha definido de innumerables formas, pero se aboca al sentido educativo, y no solo artístico, ya que muchas veces, lo creativo sólo se relaciona con lo artístico, siendo que es algo mucho más general y abierto, que debería estar presente en cualquier ámbito de la vida del ser humano.

Albert Einstein, expresó, que *"El arte supremo del maestro es despertar la ilusión por la expresión creativa y los conocimientos.* (LOGAN, Lillian: 1980, p.13)

Guilford J. P. decía, *"La creatividad es la clave para la*

educación en su sentido más amplio." (LOGAN, Lillian: 1980, c. 17)

Para Marzollo y Lloyd (1972:162) "Creatividad es básicamente una actitud, que surge fácilmente en los niños pequeños pero que debe ser alentada y fortalecida para que nuestro mundo, demasiado lógico, no la sacrifique" (Citado por, MOYLES, J. R.: 1989, p. 85)

Estas definiciones, muestran la gran responsabilidad de la Educación, al introducir la creatividad en el ámbito educativo.

La autora Lillian Logan, define la creatividad en términos de originalidad en contraposición de la conformidad, como proceso relacionado con la capacidad mental y como producto.

En lo que se refiere a la creatividad como originalidad, algunos autores opinan que algo es creativo en la medida en que nadie lo haya utilizado, que sea algo original, nuevo; pero por otro lado hay autores como, Thurstone, que menciona que, el que la sociedad considere o no una idea como original, pierde importancia, ante el acto creativo del propio autor, ya que dicha idea va a contribuir a solucionar un determinado problema, Stewart, comparte dicha idea, y dice que " el pensamiento productivo ó creativo puede tener lugar incluso si la idea ya ha sido elaborada anteriormente por otra persona " (LOGAN, Lillian: 1980, p. 21)

Contrario a ellos, se encuentra Stein, quien dice que para que algo sea original, no debe haber existido anteriormente en ninguna forma.

Estos diferentes puntos de vista, son importantes para entender la magnitud del concepto creatividad como originalidad.

La creatividad contra la conformidad, se refiere a que todo lo creativo, tuvo como punto de partida, la negación al conformismo. la persona conformista, nunca va a ser creativa puesto que está de acuerdo con su situación actual, puesto que depende de personas "expertas", y es más fácil someterse a seguir órdenes e ideas externas, que crearlas y enfrentarse a sus propios conocimientos y limitaciones.

Al definir la creatividad como proceso, mediante el cual se descubre algo novedoso, nuevo, o bien redescubre algo que ya había sido encontrado por otras personas, ó como el proceso de reestructuración ó adaptación de algo ya conocido, para beneficio de determinada actividad, con ello se ve la creatividad como un acrecentamiento, un progreso, un desarrollo, y no solo como algo estático, que se descubre y no se modifica.

En lo referente a la relación entre la creatividad y la capacidad mental, existe gran discrepancia entre diferentes autores, ya que algunos dicen que la creatividad depende de la capacidad mental de cada individuo. *"El reconocimiento de que los tests de inteligencia, tal como se han estructurado, eran inadecuados e irrelevantes como base para entender los procesos creativos, condujo a nuevos métodos para medir y estudiar los razonamientos "divergentes", que fueron designados como los más*

importantes para entender la creatividad-Guilford, 1967"

(Citado por, RIBER, Barbara: 1986, pp. 104, 105)

Guilford, en sus libros "The Nature of Human Intelligence" y "The Structure of the Intellect Model" conceptualiza la creatividad, como la capacidad mental que interviene en la realización creativa. Considera que el pensamiento creativo incluye lo que categoriza como producción divergente, (es la generación de información a partir de una información dada, donde lo importante es la variedad de salida de la misma fuente, llámese innovación, originalidad). Guilford utilizó "metodos de variantes múltiples de análisis de factores para desarrollar su teoría general de la inteligencia y sus componentes, conocida como " Estructura del Intelecto". Ampliando la base de la investigación, sus estudios llegaron mas allá de los "pocos superdotados", con la hipótesis de que los talentos creativos no sólo se limitan a unos pocos favorecidos, sino que se encuentran ampliamente distribuidos en diferentes grados en toda la población "

(LOGAN, Lillian: 1980, p.20)

Por otro lado, Getzels y Jackson, estudiaron la relación del potencial creativo y la producción creativa con el CI tradicional, y encontraron que "la correlación de la inteligencia, medida con un test de alto nivel de los aspectos más generales de la inteligencia y la creatividad, valorada por los expertos, se aproxima a cero cuando se trata de CI superiores sin embargo, para la creatividad se requiere cierto grado de inteligencia y en general un grado bastante alto.

Pero más allá de este punto, el grado de inteligencia no parece determinar el nivel de creatividad del individuo. Lo que es más importante, son los factores como la ausencia relativa de represión, la predisposición a la experiencia, la sensibilidad, la autodefensa, y el conocimiento de las personas y de los fenómenos del medio ambiente" (LOGAN, Lillian: 1980, p. 20)

En relación a lo que se ha dicho anteriormente, ahora lo importante, no es ya saber si la creatividad depende o no de la inteligencia, sino la forma en que como padres y como educadores, se debe estimular el potencial creativo de los niños.

Logan, Lillian, marca que cuando sólo se ve la creatividad como un producto, se refiere, a ver lo que el individuo ha sido capaz de crear, ya que esto implicó un esfuerzo y una inquietud, de las cuales resultará algo satisfactorio para él, pero si sólo se le ve como producto, se corre el peligro de no valorar el proceso que se utilizó para llegar al producto.

Otra definición de creatividad, nos la da Mauro Rodríguez, el menciona que la creatividad es " la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. En cuanto a calidad humana es un hecho psicológico y, por tanto, debe estudiarse desde el punto de vista de los sujetos implicados. Es nuevo lo que se le ha ocurrido a un individuo y lo que él ha descubierto, y no importa, que en otro lugar del mundo otra persona haya llegado a lo mismo" (RODRIGUEZ Estrada, Mauro: 1990, p. 22)

Con base en las diferentes definiciones antes mencionadas, el concepto personal de creatividad, es la siguiente. es una habilidad mental, la cual da la capacidad de innovar, originar o modificar determinada situación u objeto para lograr mayores beneficios de ello, por tanto está en total desacuerdo con el conformismo.

Con las definiciones anteriores se puede desarrollar un marco referencial de qué es la creatividad y qué es lo que implica.

Edgar Faure, en su libro "Aprender a ser", hace resaltar la labor educativa, con respecto a la creatividad, diciendo, que "*la Educación tiene un doble poder, de cultivar ó de ahogar la creatividad*" (FAURE, Edgar:1978, p. 229)

La Psicopedagogía, la cual reconoce la importancia de la creatividad, señala, que es necesario preservar la originalidad y el ingenio creador de cada sujeto sin renunciar a insertarla en la vida real. Se le debe transmitir su cultura sin utilizar solamente modelos preestablecidos, así mismo puede desarrollar la libre expresión y vocación, sin caer en el egocentrismo, se le debe ubicar, dentro de lo específico de cada sujeto, sin perder de vista, que la creatividad también es un hecho colectivo.

Para lograr un aprendizaje creativo, se debe buscar un método diferente de aprender, porque el niño que aprende de manera creativa, se sentirá con libertad de preguntar, de investigar, de experimentar, de analizar, y sobre todo de cuestionar.

Por ello, se retoma nuevamente la importancia del juego en los infantes, ya que por medio de él se fomentará su creatividad.

Es necesario dar libertad al niño, para que desarrolle su creatividad, en cambio cuando lo sometemos a un ambiente demasiado rígido y limitado, en el cual sólo hay que seguir patrones preestablecidos sin cuestionar nada, lo único que lograremos es educar seres dependientes e inseguros.

No sólo basta el conocimiento científico ó técnico, sino que deben ir aunados con la creatividad, para poder dar origen a nuevas ideas ó descubrimientos.

Dentro de la Educación, muchas veces se limita la creatividad y autonomía del pequeño, porque un alumno creativo y autónomo no se adaptará tan fácil ni a sus compañeros, ni a las órdenes del maestro, en muchas ocasiones, a éste tipo de alumno, se le tacha de indisciplinado y rebelde, esto irá limitando al infante a través de su desarrollo, y en lugar de promover dichas cualidades, la Educación sólo contribuirá a que el pequeño a medida que crece vaya limitando su pensamiento, para adaptarse al resto de la sociedad.

Es importante, que los adultos, tanto padres de familia como maestros, estén al pendiente de fomentar el potencial creativo del niño, a la par de su crecimiento físico y psicológico.

En un estudio realizado en Living Arts Center de Dayton, Ohio. (Citado por, LOGAN, Lillian:1980, p.44), a ciento veinte

niños y niñas. se recopilo el dato que los infantes creativos, presentaban cinco factores de personalidad dominantes, los cuales eran:

Seguridad. Es decir realizaban las diferentes tareas, sin esperar a seguir las órdenes del adulto.

Interés por el detalle. Se interesaban en describir determinadas características de alguien ó algo.

Variedad. Buscaban la diversidad de materiales, medios, y labores.

Satisfacción. Se mostraron complacidos, tanto con la tarea terminada, como con los medios que los llevaron a la realización de ella.

Ingenio en las explicaciones. Los pequeños, ingeniaban diferentes explicaciones a las convencionales.

Estos resultados, fueron reportados, por Logan, M., en el libro *Dynamic Approach to Language Arts.*, (Citado por, LOGAN, Lillian: 1980, p.45).

Para llegar a dichas conclusiones se evaluó con el Test of Mental Maturity, con el Draw-House-Tree-Pet, Easel Age Scale y las evaluaciones de los profesores, basadas en la observación y autoevaluación.

Todo lo anterior da la pauta de la importancia de fomentar en los pequeños la creatividad, para proporcionar una Educación Integral a los educandos, puesto que al mostrar seguridad, interés en los detalles, variedad, satisfacción por lo realizado, y el ingeniar nuevas explicaciones, el niño esta mostrando creatividad, y descontento con el conformismo hacia

situaciones limitantes o autoritarias. se ve la necesidad de proporcionarles un ambiente de autonomía, de la cual se hablará a continuación.

Se define AUTONOMIA, como la capacidad de gobernarse a si mismo, que es lo contrario de la heteronomía, que significa ser gobernado por los demás.

Piaget, dice que la autonomía aparece con la reciprocidad, cuando el respeto mutuo es suficientemente fuerte para hacer que el individuo sienta el deseo de tratar a los demás como el desearía ser tratado.

Este concepto debería ser un principio de la Educación como promotora de la creatividad, puesto que al adulto no le gusta sentirse en un ambiente lleno de limitaciones, en el cual sólo tiene la elección de seguir órdenes, sin que se le tome en cuenta como individuo, sino al contrario, se le hace sentir como una maquina que produce, de igual manera, en múltiples ocasiones, se encasilla a los pequeños en un ambiente lleno de limitaciones y reglas que ellos no alcanzan a comprender, puesto que la visión de su propio mundo es totalmente diferente al mundo adulto, al cual empiezan a incorporarse.

Los niños, al principio de su infancia son totalmente heterónomos de los adultos, al ir creciendo algunos de ellos se irán haciendo independientes, pero muchos otros se quedarán en la etapa de dependencia, ello puede suceder por diversas razones y circunstancias. Pero lo importante es que la Educación, contribuya a favorecer la autonomía y no a limitarla

o anularla.

Piaget, (Citado por, FAMII, Constance:1960) dice que un grave error en los adultos, es que se le corta autonomía al pequeño, por medio de la imposición del castigo, ya que éste ocasiona tres consecuencias.

La más común; es la que orilla al chico a tener mayor precaución, para no ser descubierto en un determinado acto, ó bien puede pensar que vale la pena recibir el castigo a cambio del placer de realizar cierta acción.

La segunda consecuencia, es también muy peligrosa, puesto que es la conformidad, con el castigo se puede orillar al niño a caer en una posición conformista, en la cual él no tendrá ninguna obligación de pensar y responsabilizarse por ello, pero el problema, es que en realidad el pequeño no está siendo él mismo, sino que solo es un retrato de lo que el adulto quiere que sea, con ello, puede suceder, que al ser adolescente, decida dar un giro drástico a su forma de vida, sin pensar realmente lo que más le conviene, simplemente será por el hecho de romper todos los patrones que se le impusieron durante su infancia, ó bien puede suceder que ese niño sumiso, se convierta en un adulto conformista.

Y la tercera consecuencia, es precisamente, la rebelión, en la cual el joven puede caer en conductas delictivas, pues siente que con esa conducta esta siendo autónomo.

Con esta descripción del castigo, Piaget, marca la necesidad de quitarle valor al castigo, para poder desarrollar la autonomía, en consecuencia que el adulto reduzca su poder

ante el niño, de no ser así el no se sentirá libre para ser autónomo. independiente.

La autonomía, no implica pasar por alto los intereses de los demás, puesto que no se trata de convertir a los infantes en adultos egoístas, sino de que se desarrollen de manera integral, que sean seres pensantes, independientes.

La autonomía se le debe fomentar desde la infancia, dando al niño la oportunidad de ir tomando pequeñas decisiones, para que al ir creciendo sea capaz de tomar decisiones de mayor importancia.

Es importante que cuando se ofrezca al infante, la oportunidad de decidir, su decisión realmente sea aceptada, porque en ocasiones, se le da a elegir sobre alguna cosa, y termina imponiéndose la decisión del adulto, por ello, es mejor que cuando no se le puede ofrecer una opción real al niño, se le plantee desde el principio el problema y lo que se desea que haga. Esto puede evitar que el infante se sienta frustrado en cuanto a su toma de decisiones, y así sentirá que se le toma en cuenta y se le respeta.

Dice Piaget, que los niños a los que se les permite hacer lo que quieren, están privados de las oportunidades de desarrollar autonomía, porque al no considerar el punto de vista de los demás, no podrá salir de su egocentrismo y no tendrá oportunidad de compartir e intercambiar ideas con los demás, para de ahí enriquecer su autonomía, por tanto estará tan limitado como aquellos que son educados por padres.

autoritarios que nunca les permiten decidir nada por sí mismos.

Es decir que el infante que puede hacer todo lo que desee sin tomar en cuenta los intereses de los demás, nunca logrará salir de su egocentrismo, puesto que si todos los demás se tienen que doblegar ante el egoísmo de alguien, esa persona nunca tendrá que negociar soluciones justas, y por tanto no tendrá que desarrollar su autonomía.

Dentro del ámbito intelectual, una persona autónoma, será un pensador crítico, que tiene sus propias opiniones, las cuales en ocasiones pueden estar en contra de la generalidad.

Por ello, al enseñar solamente verdades hechas, fabricadas, sin darle oportunidad al infante que él las cree y las razone, nos llevará a privar al pequeño de ser creativo y autónomo.

La Dra. Constance Kamii, (1980) catedrática de la Universidad de Illinois, en su libro, "La autonomía como finalidad de la Educación" menciona que el maestro que trata de fomentar el desarrollo de la autonomía constantemente, tratará de asegurarse de que las cosas tengan sentido desde el punto de vista del niño, y tendrá cuidado de no destruir su confianza tanto en sus propias ideas como en su habilidad para razonar.

El aprendizaje se logra cuando el alumno lo investiga, lo cuestiona, lo reflexiona y lo acepta, a diferencia de cuando solo lo memoriza, por ello es que se debe motivar a los infantes a razonar a crear el nuevo conocimiento.

La Educación debe buscar, fomentar, la autonomía tanto intelectual, como social y afectiva, y no solamente centrarse

en cumplir con un bagaje de conocimientos académicos establecidos de antemano en un programa a seguir.

La Secretaría de Educación Pública, está tomando conciencia de esta importante labor, y por ello propone para la Educación Preescolar, el que los conocidos programas académicos, se conviertan en "PROYECTOS".

En dichos proyectos, se da una importancia primordial al juego, a la creatividad, y para ello se implementará el hacer uso de una mayor libertad dentro del salón de clases y, con respecto a la relación maestro-alumno, se plantea que tome un carácter más flexible que lo que se tenía estipulado anteriormente.

Se deben plantear las diferentes formas, en que se puede guiar a los infantes a alcanzar su autonomía, para que construya sus propios conocimientos y valores, y lo que él elija, que sea porque él así lo desea, porque es un ser creativo, pensante y no porque así lo deciden los demás, dejando arrastrarse por el conformismo y las ideas de los otros, dejando de lado sus propios intereses.

Al buscar la autonomía de los pequeños, no sólo se logrará formar seres bien informados, sino que se formarán individuos pensantes.

No se debe perder de vista, que la Educación no debe limitarse a enseñar una serie de conocimientos, sino que también le concierne la formación integral de cada alumno, promoviendo su desarrollo físico, social, psicológico, para

convertirse en una persona creativa, autónoma.

A los niños, no se les puede enseñar a crear, pero si se puede y se debe estimularlos para que lo hagan.

De igual manera, para que sea autónomo, no se van a dar recetas a seguir al pie de la letra, porque se volvería a caer solamente en fomentar la dependencia hacia algo o alguien, lo que se necesita es buscar diferentes instrumentos y estrategias que, como educadores, ayuden a conseguir tales objetivos.

En la sociedad actual, en la que se dan cambios acelerados tanto a nivel científico, como tecnológico, es necesario que la Educación se ponga a la par, para no quedar rezagada, y que ofrezca diversas alternativas a los educandos, para hacer frente a su realidad social, de manera activa, y consciente.

Por ejemplo, se puede hablar de la gran influencia que ejerce la televisión actualmente en la vida cotidiana de los niños, es muy importante que se les enseñe a ver los medios masivos de comunicación de manera crítica, puesto que no se puede aislar a los pequeños de su realidad social. Por tanto debe fomentarse el que sean seres integrales, es decir, tomando el ejemplo de la televisión, se debe promover el que la vean de forma crítica, es decir cuestionando la información que esta recibiendo y no darla como verdad absoluta y que ésta no prevalezca sobre sus ideas, de tal manera, que la televisión no se convierta en una fuente de información suprema, sino que sea un medio que ofrece la oportunidad de estar informado, pero también de estimular la curiosidad y creatividad.

Es importante que los infantes desarrollen su habilidad creativa y su autonomía, para que realmente puedan decidir y elegir por sí mismos.

Piaget, dice que " se necesitan alumnos activos, que aprendan temprano a descubrir las cosas por sí mismos, en parte por su propia actividad espontánea y en parte a través de material que se les elabora, que aprendan temprano a decir lo que es verificable y lo que es simplemente una opinión personal" (Citados por, KAMIL, Constance: 1980, p. 67)

Por medio del juego, que es parte de la vida del infante, se puede estimular la creatividad y la autonomía de los niños, como parte fundamental dentro de su desarrollo académico, para ello es necesario brindarle un ambiente autónomo y estimulante para la curiosidad y creatividad natural de los pequeños.

De ésta manera, se estará estimulando que el infante no sólo acepte verdades absolutas sin cuestionarlas.

Dentro del mismo juego, se debe dar libertad al niño, para que este se desenvuelva de manera espontánea, que se sienta libre, porque en un ambiente rígido, él no podrá ser autónomo, y no lo será, si se siente inseguro en sus ideas, porque los adultos las consideran erróneas.

CAPITULO IV

ESTUDIO DE LA IMPLEMENTACION DE RINCONES DE JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS "PARAISO INFANTIL", EN PREESCOLAR CON NIÑOS DE CUATRO A SEIS AÑOS PARA OBSERVAR EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA Y CREATIVIDAD

4.1 Justificación y planteamiento del problema.

La presente investigación, tuvo su origen, al observar que los infantes de cuatro a seis años de edad, carecen en gran medida de iniciativa, para realizar diferentes cosas, es decir, están muy acostumbrados a seguir solamente ordenes de los adultos, ya sea de los maestros, padres de familia o cualquier otro adulto.

Esta situación es preocupante, no porque se esté de acuerdo con el libertinaje de los pequeños, pero no se quiere formar seres que sólo se sujeten a las reglas externas sin analizarlas.

Como se ha ido mencionando a lo largo del presente trabajo, para que un ser sea autónomo, necesita ser pensante, crítico, creativo, y ello sólo lo puede desarrollar estando dentro de un ambiente de libertad, en el cual se sienta autónomo.

Es indispensable fomentar en los infantes, su creatividad, ya que un niño es creativo desde pequeño, pero en innumerables ocasiones, el adulto coarta esa creatividad, con un exceso de imposiciones, y muchas veces esto pasa desapercibido.

Para poder formar individuos integrales, la Educación, debe ser un camino hacia la autonomía, para que dentro de ésta se fomente la creatividad de los infantes.

Los niños en edad preescolar, están a un paso de ingresar a la Primaria, en la cual muchas veces, ya no se preocupan por el desarrollo integral del infante, no porque no les interese

el niño como tal. sino, por toda la carga de trabajo académico con la que se enfrentan, y sobre todo, porque la personalidad del infante ya se ha formado durante los primeros cinco años de infancia, no con esto, quiere decir que el pequeño de seis años ya sea una persona totalmente desarrollada, sino que la base de su crecimiento, correspondió a sus primeros años de infancia.

Si se quiere formar adultos pensantes, creativos, autónomos, es necesario empezar desde la infancia, por ello, el interés porque los infantes sean autónomos y no sólo se conformen con seguir órdenes.

Se observó la libertad de la que disfrutaban durante el recreo, en el cual sienten que pueden actuar libremente sin buscar la aprobación del maestro, por ello se vió la necesidad de implementar un espacio más abierto que el salón de clases (no es sólo lo referente al espacio material que ocupa el salón), en donde la relación maestro-alumno, se convierta en una relación de amigos, por ello, se vió la necesidad de fomentar los Rincones de Juego como instrumentos para desarrollar la creatividad y autonomía.

A los cuales, se les destina un lapso de 30 minutos, dos veces a la semana, independientemente del recreo.

Dicho espacio, se les ha designado, para que se sientan en libertad de crear y de ser autónomos.

Los Rincones, se han utilizado en la educación Preescolar, no formal, y algo similar se promueve en el ciclo 92-93 en los Preescolares oficiales, a manera de dar mayor libertad de elección académica, que la que tenían en años anteriores, los

infantes y se ha observado que es una buena alternativa que fomenta la autonomía en los pequeños.

De todo lo expresado, surge el problema de interés para esta investigación, enunciado como sigue:

¿Son los Rincones de Juego una alternativa para fomentar la autonomía y propiciar el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años?

4.2 Objetivos de la investigación.

Objetivo general:

Detectar los elementos que los Rincones de Juego aportan al desarrollo de la autonomía y de la creatividad en los niños de 4 a 6 años en edad preescolar

Objetivos específicos:

- Informar en qué consisten los Rincones de Juego.
- Enunciar los objetivos de los Rincones de Juego.
- Organizar la creación de los Rincones de Juego.
- Identificar los espacios adecuados para el establecimiento de los Rincones de Juego.
- Identificar los materiales adecuados a cada Rincón de Juego.
- Instalar los Rincones de Juego con base en los intereses y necesidades del niño.
- Aplicar el uso de Rincones de Juego dentro del presente estudio
- Evaluar aprendizajes y/o cambios significativos en los niños a través de la observación de sus actividades en los Rincones.

4.3 Hipótesis y variables.

Al fomentar el uso de los Rincones de Juego, como un instrumento educativo, se incrementará la autonomía y se promoverá la creatividad como proceso, no como resultado en los niños de cuatro a seis años.

El concepto de autonomía que se manejó en la presente investigación es, la capacidad de pensar por sí mismo, con sentido crítico, oponiendo al conformismo

El concepto de creatividad que se manejó en este trabajo es, la habilidad de innovar, originar ó modificar determinada situación ú objeto, para lograr mayores beneficios de dichas situaciones ú objetos, estando en total desacuerdo con el conformismo.

Variables:

V.I.- Rincones de Juego.

V.D.-Incrementar la autonomía y propiciar el desarrollo de la creatividad.

4.4 Escenario, población y muestra.

La presente investigación, se llevó a cabo en el Jardín de Niños "Paraíso Infantil", ubicado en Marmolería núm. 146, Col. 20 de Noviembre.

El Jardín de niños es, particular, a él asisten pequeños de dos a seis años de edad, la población asistente es de clase media y media baja, la escuela aún es pequeña, en cuanto al número de alumnos que asisten a ella, pues tiene solamente tres años de funcionamiento.

La escuela consta de 4 niveles educativos, que son: Maternal (de 2 a 3 años); 1o. año (de 3 a 4 años); 2o. año (de 4 a 5 años); y 3o. año (de 5 a 6 años).

La muestra para éste estudio, fué tomada del total de alumnos, cuyas edades fluctúan entre los 4 y 6 años.

El total de dicha muestra, en un principio abarcó 13 niños (ver tabla núm. 1 y 2), debido a la baja de una pequeña porción de cuestiones ajenas al presente trabajo, ésta se redujo a 12 alumnos, con los que se llevó a cabo el incremento de los Rincones de Juego.

4.5 Metodología, Técnicas e Instrumentos.

El tipo de investigación que se llevó a cabo fué de campo. Partió del interés por fomentar la autonomía y propiciar la creatividad en los niños de 4 a 6 años, a través de la implementación de los Rincones de Juego.

Durante el mes de Noviembre (Ver tabla núm. 1), y Diciembre (Ver tabla núm. 2), se llevó a cabo la observación de la actividad lúdica libre realizada por los infantes, ya que los Rincones de Juego, se basan como su nombre lo indica en el juego, ello hizo necesarias dichas observaciones para identificar el tipo de actividad lúdica que prefieren los niños durante el recreo.

Una vez establecido lo anterior, se prosiguió a implementar los Rincones de Juego, dos veces por semana independientemente del recreo, durante el mes de Enero (Ver tabla núm. 3), se buscó que al incorporar los Rincones de

Juego, no se alterarán las actividades cotidianas de la escuela, para evitar que ello interfiriera en los resultados.

Las guías de observación destinadas a recopilar la información del juego libre de los niños (Ver tabla num.1 y 2), dieron la pauta para establecer las diferentes conductas que se deseaban fomentar en los Rincones de Juego. Una vez obtenida dicha información se prosiguió a determinar los objetivos para los Rincones de Juego, los cuales se enuncian a continuación:

- Identificar los niveles de interrelación que se dan en los niños al estar en un ambiente de libertad.
- Fomentar en los alumnos el desarrollo de actividades libres, sin seguir un patrón preestablecido por el maestro.
- Identificar el grado de concentración que presentan los niños al elaborar su trabajo libremente.
- Fomentar las actitudes de orden y organización del material que han utilizado durante el tiempo de los Rincones de Juego, sin que el maestro lo indique.
- Identificar las nuevas conductas que se han dado durante la realización de los Rincones.

Con base en ellos, se elaboraron las guías de observación para los Rincones de Juego (Ver tabla núm. 3), estableciendo cinco categorías diferentes, las cuales se indican a continuación:

- Categoría de interrelación entre los infantes.

- Categoría de actividades sin seguir un patrón preestablecido.
- Categoría del grado de concentración.
- Categoría del orden y cuidado del material.
- Categoría de identificación de nuevas conductas.

En base a dichas categorías, se procedió al análisis de resultados, el cual se realizó de manera individual (Ver de la tabla 4 a la 15), a través de tablas individuales, en las que se reportó la frecuencia con que se presentaban ó no las diferentes categorías, una vez obtenida dicha información se procedió a graficar los resultados (Ver las graficas del núm.1 a la 12), y al análisis de cada una de ellas (Ver de la pag.97 a la 104).

Los instrumentos que se utilizaron para realizar la investigación. fueron las guías de observación (Ver tabla 1, 2 y 3).

El tipo de observación que se realizó fué participante, ya que el observador (maestro) estuvo presente en todo momento, durante el desarrollo de los RINCONES DE JUEGO, pero no intervino en las actividades de los pequeños a menos que ellos lo solicitaran.

Fué estructurada, puesto que se deseaba observar las conductas de los pequeños en relación a su autonomía y creatividad, a través de los indicadores que se señalan en las guías diarias, en donde se reportó el desarrollo de las actividades que se dan dentro de los RINCONES. ((Ver tabla 3)

Categorías observadas:

Categoría para observar la interrelación entre compañeros, teniendo como indicadores, los siguientes:

10. El niño (a) coopera en las actividades con sus compañeros, cuando se lo piden.
20. El infante ayuda al amigo que lo solicita.
30. Le gusta jugar solo.
40. Le gusta interrumpir las actividades de sus compañeros, para llamar la atención.
50. Se enoja cuando se le interrumpe en su actividad.
60. Se muestra indiferente ante sus compañeros.

Categoría para realizar actividades no preestablecidas, teniendo como indicadores los siguientes:

10. Cuando el pequeño decide por sí mismo, la actividad que va a realizar.
20. Cuando cambia rápidamente de una actividad a otra.
30. Continuamente busca la aceptación del maestro y/o adultos.
40. Cuando no realiza nada en especial.
50. El pequeño espera que le indiquen la actividad a realizar.
60. El niño sólo imita a sus compañeros.
70. Muestra indiferencia hacia las distintas actividades.

Categoría del grado de concentración, toma como indicadores:

10. Su atención hacia una actividad va más allá de 15 min.
20. Su concentración en una actividad no dura más de 15 min.
30. Entre todo el material, no encuentra nada agradable.
40. No define la actividad a realizar, y prueba muchas en poco

tiempo.

50. Se distrae fácilmente.

La categoría para el Orden del material, tomo como indicadores:

10. Todo material que toma, lo regresa a su lugar, sin recomendación del maestro.
20. Necesita que el maestro, le recuerde de vez en cuando recoger el material, ya que aún no se ha fomentado el hábito de orden.
30. Prefiere unirse a un grupo para que le ayuden a guardar.
40. Nunca ordena el material.
50. No pone el menor cuidado en recordar que debe guardar el material.

La Categoría para la identificación de nuevas conductas, se fue delimitando conforme se presentaba.

Indices para el análisis de la información.

Para la interrelación entre compañeros:

BUENA. -Cuando el infante coopera en las actividades con sus compañeros, cuando se lo piden.

-El niño ayuda al amigo que lo solicita.

REGULAR. -Cuando le gusta jugar solo.

-Le agrada interrumpir las actividades de sus amigos, sólo para llamar su atención.

MALA. Se molesta cuando se le interrumpe en la actividad que esta realizando.

NULLA. El niño es indiferente hacia sus compañeros.

Para la categoría de Realización de actividades no preestablecidas:

BUENA. Cuando el infante decide por sí mismo la actividad que va a realizar.

REGULAR. -El niño no realiza nada en especial.

-Continuamente busca la aceptación del maestro y/o amigos.

MALA. -El niño espera que le indiquen qué actividad realizar.

-El pequeño sólo imita a sus compañeros.

NULA. -El infante muestra indiferencia hacia las diferentes actividades.

Para el grado de concentración, se consideró:

BUENO. -Cuando la atención del niño hacia una sola actividad, fué más allá de 15 min.

REGULAR. -Su atención hacia una sola actividad fue menor de 15 min.

-Cuando el pequeño se distrae con facilidad.

MALA. -Entre el diferente material, no encuentra nada que le interese en especial.

NULA. -No se interesa por ninguna actividad en especial.

Para la categoría de orden y cuidado del material, se tomó:

BUENO. -Todo el material que utiliza, lo regresa a su lugar.

REGULAR. -Necesita que algunas veces el adulto le recuerde recoger el material, ya que aún no se ha formado el hábito del orden.

-Prefiere unirse a un grupo, para que entre todos guarden el material.

MALO. -Por descuido, nunca ordena el material.

NULLA. -No le interesa el orden del material, ni cuidarlo.

En lo que se refiere a la categoría de identificación de nuevas conductas, éstas se fueron marcando en la medida que iban surgiendo, ya que lo que se buscaba, era ver precisamente si con la implementación de los Rincones de JUEGO, surgía o no algún cambio de conducta en los infantes, más que un cambio de conducta, se dió un cambio de actitud hacia las actividades realizadas.

La frecuencia de evaluación, para la elaboración de las tablas tanto individuales, como colectivas y para graficar fué tomada de la siguiente forma:

BUENO. Si la conducta se presentó durante todas las sesiones.

REGULAR. Cuando se presentó de 3 a 5 sesiones.

MALO. Si sólo se presentó de 1 a 2 sesiones.

NULLA. Nunca se presentó.

4.6 Análisis e Interpretación de resultados.

Enseguida, se dan los diferentes resultados de los niños, después de su participación en los RINCONES DE JUEGO.

DIANA:

Es una niña de cinco años, a principios de año, presentaba problemas de lecto-escritura, es zurda y por ello se sentía muy insegura de si misma, a media que avanzó el año escolar, fué adquiriendo seguridad en si misma, pero siempre limitandose a las ordenes y sugerencias de los adultos.

Actualmente, mediante los RINCONES DE JUEGO, ha ido desarrollando su autonomía de manera significativa.

Ahora, ella elige sus propios juegos. En el salón de clases, ya expresa lo que le agrada y lo que le desagrada.

Se ha dado un aumento de su confianza hacia la maestra, pues ahora la relación maestro-alumno, ya no sólo se basa en la obediencia, sino es una relación de compañerismo donde predomina la confianza.

Tanto en el salón de clases, como fuera de él, la niña platica más de sus inquietudes, de su familia, de la escuela, así como de lo que le gusta de ella y lo que le disgusta.

Diana, a pesar de no presentar ningún problema grave en su desarrollo, a través de los RINCONES DE JUEGO, ha desarrollado más su autonomía, lo cual era uno de los objetivos de los RINCONES DE JUEGO. (Ver tabla núm. 4 y gráfica núm. 1)

MIRIAM.

Es una pequeha de cinco años. ella es sumamente tímida. pero se han dado cambios significativos a raíz de su participación en los Rincones de juego. Convive ahora más con sus amigos, es más autónoma, puesto que ya no espera la aprobación de los demás para realizar determinada actividad, ahora ella elige por si misma. (Tabla # 6 y gráfica # 3)

En cuanto al desarrollo de su habilidad creativa, falta fomentarlo más, porque su grado de concentración en los Rincones de juego, fue poco, ya que tiende a distraerse con facilidad y cambiar de actividad.

A ella le gustó mucho participar en los Rincones de Juego.

AMBAR:

Es una niña de cinco años, tiene poco tiempo que inició en el Jardín, y desafortunadamente es muy inasistente, pues sus padres tienen que viajar constantemente, por ello, no se ha integrado completamente a sus compañeros, aunque en los Rincones de juego, se notó una mejor interrelación, pero ello sucedió al final de las sesiones de juego.

En cuanto a su creatividad, se puede fomentar mediante los Rincones, ya que a ella le gustó mucho, el realizar diferentes dibujos, y por ello ponía especial cuidado en los detalles, por tanto, su nivel de concentración también aumentó al realizar actividades que le agradan a ella, en comparación a cuando son actividades dirigidas, en las cuales su concentración es mínima. (Ver tabla núm. 7 y gráfica núm. 4)

VIRIDIANA.

También tiene cinco años, es muy extrovertida, no tiene ningún problema para interrelacionarse con sus compañeros.

Ella mostró un cambio significativo, en lo referente a ordenar el material de trabajo que empleaba, situación que al iniciar los Rincones de juego, no se daba.

Aunque realizaba las mismas actividades lúdicas dentro de dichos espacios, su disposición era más abierta y creativa, es decir, trataba de hacer cosas diferentes, aunque terminaba realizando las mismas actividades lúdicas, que rutinariamente realiza.

Podemos decir que en ella la creatividad se ha comenzado a desarrollar a través de su iniciativa, pero aún no como producto. (Ver tabla núm. 5 y gráfica núm. 2)

ROBERTO.

El tiene seis años, ha aumentado su autonomía, ya que siempre esperaba que alguien le indicara "qué hacer", incluso al principio de los Rincones de juego, le dio trabajo elegir por sí mismo, pero ello ha sido superado notablemente, incluso ahora, puede estar solo realizando su actividad y los demás jugando animadamente en otro Rincón, esta situación ya no le incomoda. (Ver tabla núm. 10 y gráfica núm. 7)

Se ha fomentado su creatividad, pues cuando realiza actividades libres (por ejemplo, dibujar), se esmera mucho más que cuando es una actividad dirigida.

ESTEBAN.

Es un niño de cinco años. es sumamente inquieto, y muy listo. Le agradó mucho participar en los Rincones de juego, porque como el lo dijo, "hay muchas cosas para jugar".

Se observó que es más tranquilo en su forma de juego y conducta. Busca participar en diferentes actividades lúdicas durante el recreo, anteriormente sólo jugaba foot ball. había poca variación en sus juegos. (Ver tabla 1 y 2)

Su actitud de orden tuvo una mejoría significativa, actualmente ya no es necesario indicarle que ponga el material en su lugar, ahora él solo lo hace.

Aunque es muy inquieto, estuvo de acuerdo en respetar las diferentes reglas de los Rincones de Juego y trabajaba muy interesado en las diferentes actividades que elegía.

Su nivel de concentración fue muy bueno y así se mantuvo durante todas las sesiones de los Rincones. (Ver tabla núm.9 y gráfica núm 6)

MAURICIO.

El tiene cinco años. en él se ha notado un aumento significativo en su gusto por asistir a la escuela y participar en las diferentes tareas académicas, situación que anteriormente no se daba, por el contrario, demostraba flojera y apatía hacia las clases.

Se ha incrementado la comunicación entre maestro-alumno, puesto que él no era muy comunicativo con la maestra, sólo con sus amigos.

Le gusta mucho participar en labores creativas, como es el dibujo libre, por ejemplo, aunque sus dibujos no se notan diferentes, su actitud al elaborarlos sí.

En cuanto a su autonomía y orden, también ha habido un cambio significativo. Ya no espera que se le indique la actividad a realizar, él solo busca lo que le parece más interesante. De igual forma, el material que utiliza, lo regresa a su lugar, sin necesidad de recordárselo.

(Ver tabla núm. 8 y gráfica núm. 5)

EDER.

El tiene cuatro años, es muy inteligente, pero su nivel de concentración durante los Rincones de Juego, fué mínimo, puesto que cambiaba rápidamente de una actividad a otra, siempre buscando a alguien que le ayudara a ordenar el material que había utilizado.

En las últimas sesiones, ya mostro elegir alguna actividad por él mismo, y no sólo por copiar el patron establecido por

sus compañeros.

También se notó un aumento de creatividad en cuanto a actividades de modelado, con ello hubo un pequeño aumento en su nivel de concentración, pero ello se dio en la última sesión de los Rincones de Juego. (Ver tabla núm 14 y gráfica núm. 11)

JESUS.

Tiene cuatro años, es muy tímido. está muy sometido a la autoridad de sus padres, por ello, para notar cambios significativos, en cuanto a su creatividad y autonomía, sería conveniente que participara en un mayor número de sesiones lúdicas. (Ver tabla núm. 15 y gráfica núm. 12)

Disfrutaba de participar en ellas, pero siempre limitándose a sí mismo y siguiendo el patrón de actividades lúdicas que realizaban sus compañeros.

Aunque se dió un leve cambio de actitud hacia el orden y cuidado que se debe tener con el material que se utiliza.

VICKY.

Tiene cuatro años, es muy tranquila y tímida, ha logrado verse más segura de sí misma y necesita cada vez menos la aprobación de sus amigas.

En cuanto a creatividad. no se han notado cambios significativos, esto se puede deber a que esta muy acostumbrada a seguir patrones preestablecidos.

Mostro entusiasmo al participar en los Rincones de Juego,

aunque sería necesario continuar con ellos, para obtener resultados más significativos en cuanto a su reacción al sentirse en un ambiente estimulante y libre.

(Ver tabla núm. 11 y gráfica núm 8)

ROCIO.

Tiene cinco años, cursa segundo año, pues su nivel académico fué bajo en relación al de preprimaria. Es tímida, pero mantiene una buena interrelación con sus amigos, siempre esta dispuesta a colaborar con ellos y con la maestra.

A pesar de que en recreo no juega mucho, durante los Rincones de Juego, mostró gran interés por participar con mucha iniciativa para proponer diferentes situaciones durante el juego dramático.

En cuanto al orden y cuidado del material, también hubo un cambio desde las primeras sesiones, pues ella recordaba lo importante de mantener el material en orden. (Ver tabla núm. 12 y gráfica núm. 9)

LAURA.

Es una niña de cinco años, está en segundo año, pues nunca había asistido al Jardín de Niños. Ella es poco sociable, le gusta siempre dirigir y no acepta que esta situación cambie durante sus juegos.

Sin embargo, participó gustosa en los Rincones de Juego, le agradaba jugar con el material que había ahí, y al ver las diferentes actividades lúdicas que llevaban a cabo sus amigos, decidió incorporarse un poco más a las reglas del juego que entre ellos imponían, sin embargo, aún no se puede considerar que se interrelaciona por completo con sus compañeros, aunque sí se dio un ligero mejoramiento.

También hubo cambios favorables, en cuanto al orden del material, las actividades realizadas de manera libre y en su nivel de concentración.

Mantiene durante más tiempo su interés hacia determinada actividad. (Ver tabla num. 13 y gráfica núm. 10)

Con base en los resultados obtenidos del análisis de la información se detectó un aumento en la autonomía de los pequeños (Ver tabla de la 1 a la 5). Puesto que al inicio de los Rincones de Juego, se mostraban inseguros para elegir la actividad que deseaban realizar (Ver gráfica de la 3 a la 5 y de la 7 a la 12), sin embargo al transcurrir las sesiones de juego, los pequeños se mostraron más seguros en la toma de decisiones, algunos niños fueron capaces de elegir desde el principio de los Rincones de Juego.

Las categorías que tuvieron resultados más significativos a nivel grupal, fueron; las actividades sin seguir un patrón preestablecido; el grado de concentración y la correspondiente al orden y cuidado del material.

En lo referente a la categoría de interrelación, hubo un cambio significativo en 4 infantes (Ver tablas 7, 13, 14, y 15), ya que se dio mayor interrelación en las últimas sesiones, en cuanto al resto del grupo, desde el inicio de los Rincones, no presentaron problemas de interrelación.

En lo que respecta a la categoría de Identificación de nuevas conductas, se dieron cambios en algunos infantes, y estos fueron a nivel de cambio de actitud (Ver de la tabla 6 a la 21), más no de conducta. Sobre todo se manifestaron en la sexta sesión, en la cual ellos ya podían planear de antemano las actividades que cada uno iba a realizar en los Rincones de Juego, los pequeños cada vez gozaban más dichos espacios y por tanto se mostraban más autónomos, pues sabían que su elección del material que utilizarían sería respetada, tanto por sus

compañeros como por la maestra (Ver tabla num.21)

En algunos infantes hubo cambios notables desde la primer sesión. en cambio en los niños de cuatro años, los cambios manifiestos fueron menores, pues la edad es determinante, como se explicó anteriormente.

Un cambio muy significativo que se dio en todos los niños, es en relación al juego libre anterior a los Rincones de Juego, ya que dentro de éstos, los infantes buscaron actividades variadas de motricidad fina, en cambio, anteriormente a éstos, durante el recreo, su actividad lúdica no era muy variada y se inclinaban por juegos de motricidad gruesa (Ver tabla núm. 1 y 2), ello, indica que el infante al estar en un ambiente estimulante, lo disfruta y lo aprovecha totalmente, lo cual generará un nuevo conocimiento.

En lo que respecta a la creatividad, las categorías que se eligieron no permitieron determinar totalmente en que grado se había modificado ó no la habilidad creativa de los infantes, lo que si se observo, es que ésta se empezo a manifestar como proceso de cambio, aún no como resultado.

Se observa , que al sentirse el niño en un ambiente de libertad, es más propenso a desarrollar su creatividad, un ejemplo, muy claro, es su comportamiento durante el recreo (Ver tabla núm. 1 y 2).

En el recreo, los pequeños no piden tener una serie de juguetes, sin embargo se divierten y crean sus propios juegos sin la intervención del adulto.

En otras ocasiones, los infantes piden hojas y colores para dibujar, y logran crear dibujos, que en el salón de clases, no los realizan, ya que en clase, cuando se les pide que elaboren un dibujo, los niños tienden a hacerlo de menor calidad y más apegado al gusto del maestro. Esto indica que el infante no se siente en completa libertad, sino que su trabajo lo realizará para que le agrade al profesor.

CONCLUSIONES

En este trabajo se analizó la importancia de crear y/o fomentar los Rincones de Juego, como una herramienta para incrementar la autonomía de los niños, brindándoles un ambiente estimulante para el desarrollo de su curiosidad natural y su creatividad.

Se comparó el papel del juego dentro de los dos grandes modelos educativos actuales, que son, la Educación Tradicional y la Nueva Escuela, en ésta última, el juego desempeña un papel primordial como instrumento básico del proceso Enseñanza-Aprendizaje, situación diferente a la posición que ocupa el juego dentro de la Educación Tradicional, puesto que en ella, la actividad lúdica solo se ve como un distractor y como actividad de relajamiento.

De acuerdo a los enfoques aquí presentados, con respecto a las características del niño de cuatro a seis años, de acuerdo con H. Wallon, J. Piaget y A. Gesell, se puede concluir que el juego, es una actividad que le permite al infante incorporarse al mundo adulto, de una forma agradable, puesto que se siente libre tanto en sus movimientos, como en su estado anímico, le permite moverse de acuerdo a sus intereses y necesidades, el mismo juego generará su curiosidad y ésta propiciará la investigación y así se originará el conocimiento.

Esta situación es la que se promueve dentro de los Rincones de Juego, con la finalidad de fomentar una mayor autonomía y estimular la creatividad natural del niño.

Las guías de observación, se eligieron como instrumento

para captar al infante de manera espontánea, sin que sintiera que debía dar una determinada respuesta para no ser regañado por el maestro. era oportuno observarlos actuar tal como cada uno se desenvuelve de manera natural.

En el presente estudio, se lograron los objetivos propuestos, ya que se han detectado los elementos de los Rincones de Juego, propicios para desarrollar la autonomía y estimular la creatividad de los niños de 4 a 6 años en edad preescolar.

Los resultados de ésta investigación corroboran la hipótesis del presente trabajo, en cuanto a que al fomentar el uso de los Rincones de Juego como herramienta educativa, se incrementará la autonomía de los niños de cuatro a seis años, y será una forma de propiciar el desarrollo de su creatividad, pues al estar en un ambiente estimulante y agradable para el pequeño, como lo maneja H. Wallon, el ambiente que rodea al infante es determinante para su desarrollo, por tanto, puede favorecer o limitar su creatividad, que es una habilidad mental, la cual no fue posible medir como producto con las categorías propuestas en el presente estudio, pero si se observó como una habilidad en proceso de desarrollo, ya que los niños mostraron algunos de los cinco factores que presentan los niños creativos de acuerdo al estudio realizado en Living Arts Center de Dayton, Ohio (Citado por LOGAN, Lillian: 1980, p.44), como son el interés por el detalle, la variedad o diversidad de actividades y materiales (Ver tabla num 3), así como la satisfacción de la tarea realizada, como lo expresaban los

propios niños al mostrar con agrado el trabajo efectuado.

Por tanto, más que desarrollarse la creatividad como producto o resultado, se ha empezado a incrementar en calidad de proceso, puesto que los infantes llegaron a la realización de las mismas actividades lúdicas, pero con una actitud diferente a la anterior a los Rincones de Juego.

En cuanto al nivel de autonomía, los pequeños mostraron un cambio significativo, como se puede apreciar en las tablas grupales (Ver tablas de la núm. 16 a la 21).

Con respecto a las conclusiones grupales, se observó a través de las guías de observación grupales (Ver tablas núm. 16 a la 21), un mayor número de niños que presentaron cambios en lo referente a la categoría de identificación de nuevas conductas, algunos de ellos, se dieron, sobre todo en la segunda y sexta sesión, (Ver tabla 17 y 21), pero dichos cambios fueron de actitud, más no de conducta.

Esto muestra la importancia de fomentar los Rincones de Juego, no sólo como un instrumento para aprender un determinado tema, sino para dar un espacio de autonomía a los infantes, en donde puedan desarrollar sus aptitudes potenciales, en las que no sólo les demos a escoger entre un tema de estudio u otro, sino que desarrollen su creatividad independientemente del aspecto académico, y no con esto, quiere decir que se le reste valor a éste último, al contrario, un niño que se siente a gusto en la escuela, es un niño susceptible de aprender, porque al sentirse libre, será capaz de observar, de investigar, de

crear y así desarrollar su propio conocimiento.

Debido a que las escuelas deben cumplir con un determinado programa académico, es que los rincones de Juego, solo se limitaron a dos veces por semana, pero en base al presente estudio, se observó el cambio positivo que se dio en las actividades de los pequeños, aunque fueron pocas sesiones de rincones de Juego, la actitud que presentaron después de estos, fue mucho más abierta, entusiasta, cooperadora, y se muestran más seguros al elegir sus propias actividades.

Por tanto, si éstos se fomentan a lo largo del año escolar, se obtendrán mayores cambios.

Sobre todo, los infantes mostraron gran entusiasmo por dichas actividades, y ello nos está indicando que dichos rincones, pueden ser un instrumento eficaz para fomentar la autonomía y estimular su creatividad, puesto que se sabe que, cuando se implementa algo que a ellos no les agrada, es seguro que ese proyecto, fracasará, porque aunque el niño lo acepte solo por obediencia, no lo realizará con agrado y eso lo limitará en el desarrollo de dicha actividad.

De acuerdo a los resultados obtenidos, es factible decir que a pesar de todas las reformas educativas que se han llevado a cabo en México, aún siguen dándose muchas limitaciones como es el autoritarismo y por ello no se les ha dado un espacio a los niños, en el cual sin caer en libertinaje, se les dé la oportunidad de crear, de ser autónomos, de cuestionar y no aceptar verdades absolutas solo porque el maestro lo dice.

No se pretende decir que se esté en contra de las normas y

el respeto hacia los demás, sino que se tome en cuenta la opinión del niño en cuanto a la elaboración de ellas.

Este problema es complejo debido a la gran división de opiniones respecto al tipo de Educación que se debe llevar a cabo, puesto que es un problema social y por ello no hay nada definido.

En el siguiente apartado, se mencionan los alcances y limitaciones del presente estudio.

**ALCANCES Y LIMITACIONES
DEL ESTUDIO**

La limitante del tiempo que se tuvo para la realización de los Rincones de Juego, fue determinante, ya que al principio del estudio, era necesario llevar a cabo solo las observaciones del juego libre, para conocer los intereses lúdicos de los niños. (Ver tabla num. 1 y 2), por ello era inadecuado incorporar dichos espacios, porque podían influir en los juegos libres de los infantes, como sucedió al finalizar las sesiones de juego, pues sí se dió un cambio en la actividad lúdica libre de los infantes.

No se consideró conveniente el incrementar un número mayor de sesiones de juego, durante el presente estudio, porque sería sacar de golpe a los pequeños de sus actividades cotidianas y ello hubiera alterado por completo su respuesta ante dicho incremento, lo que se buscó, fue implementar dichas actividades dentro de su mismo calendario escolar, para que ello no fuera una variable externa.

Otra limitante para poder generalizar los resultados de la investigación fue el número reducido de niños, con los que se llevó a cabo la investigación, ello se debió a que como se expuso anteriormente, el Jardín de Niños, aún es pequeño.

Sin embargo, al hacer la investigación con pocos niños, permitió realizar observaciones más detalladas.

También, el que la Profesora, que realizó las sesiones de Juego, sea la maestra directa de algunos de los pequeños, es una variable externa que podría ser otra limitante, puesto que pudo haberse dado, cierto nivel de subjetividad, pero por otro

lado. ello brindó la oportunidad de observar otros aspectos igual de importantes de los niños. al estar en constante trato directo con ellos, por ejemplo, el conocer un poco más acerca de sus relaciones familiares, sus diferentes habilidades y destrezas, dentro y fuera del salón de clases, incluso sus propios rasgos de personalidad, hecho que de ser un observador externo, no se pueden advertir dichos aspectos de la personalidad del infante, ya que el estudio se remitiría al momento en que se daban los Rincones de juego.

Como puede observarse a pesar, como ya se mencionó, de la gran limitante del tiempo, en cuanto al número de sesiones realizadas de los Rincones de juego, se constató un cambio significativo en las actitudes de los niños.

Al sentirse en un ambiente de libertad, no de libertinaje, respondieron de manera autónoma, es decir fueron capaces de elegir lo que creían más adecuado de acuerdo a sus propios intereses. (Ver tabla núm. 3)

Con ello se ve la gran influencia que ejerce el medio ambiente en el desarrollo de los infantes. como se indicó anteriormente al analizar el punto de vista de H. Walló, que marca la interrelación que se da entre el ser humano y el medio ambiente que lo rodea, si a un niño, lo situamos en un ambiente lleno de limitaciones, de autoritarismo, no podemos esperar que se convierta en un ser autónomo, puesto que no se le ha dado la oportunidad de serlo, es necesario brindarle un ambiente de libertad, para que pueda desarrollar su autonomía y creatividad.

Dentro de dichas sesiones, se marco un cambio más significativo en los infantes de cinco años, que en los de cuatro. ésta diferencia puede estar dada por los diferentes niveles de maduración de los niños, que como lo marca Gesell, el niño de cinco años, ya es dueño de si mismo, es reservado, y su relación con el ambiente es más familiar y amistosa. él es más maduro que el de cuatro. A los cuatro años, dice Gesell, el infante se encuentra dentro de una actividad mental en completo crecimiento y mantiene una gran actividad motora gruesa, incluso se muestra ansioso por llegar a los cinco años.

Estas diferencias presentadas, pueden ser susceptibles de una investigación posterior a la presente.

Otra limitante, fué en relación a las categorías elegidas para evaluar el fomento de la creatividad, ya que éstas solo permitieron observar la habilidad creativa de los pequeños en cuanto a proceso y no como resultado o producto.

Por otro lado dichas categorías si permitieron detectar el incremento de autonomía que se dió en los pequeños a través de los Rincones de Juego.

Una vez mencionados los alcances y limitaciones del presente estudio, se dan a continuación algunas sugerencias para la implementación de los Rincones de Juego.

**SUGERENCIAS PARA IMPLEMENTAR
LOS RINCONES DE JUEGO**

En base al estudio realizado, los Rincónes de Juego, que se proponen para fomentar la creatividad y autonomía, son los siguientes, así mismo se sugieren algunos de los materiales que se utilizaron en la implementación de los Rincónes para el presente estudio:

Rincón de la casita. Como ya se mencionó anteriormente, es necesario darle al niño un espacio similar al de su vida cotidiana, para que pueda controlar situaciones que le sean difíciles de entender y las pueda asimilar por completo. Ese espacio, será cubierto por el Rincón de la casita.

En él, deberá estar presente lo más indispensable de una pequeña casa, como lo es, un comedor, trastes, utensilios de cocina, algún juego de te, algunos juguetes de cocina, muñecas de diferentes tamaños y materiales, por ejemplo, de papel, de vinil, y otros, accesorios de limpieza, no es necesario que en dicho rincón se les llene de juguetes fabricados, pues lo que se busca es que ellos mismos ingen:en diferentes formas de juego y juguetes.

Dentro de éste mismo rincón, se incluyó el de la dramatización, puesto que el niño al manejar la perspectiva de su realidad, la lleva al ámbito lúdico, es decir lo dramatiza, para de esa manera entenderlo. (Asimilación-Acomodación, Piaget).

En éste rincón, también se incluyen los títeres y marionetas, así como diferentes formas de vestuario para los niños, para que puedan dramatizar algún cuento o historia que

deseen.

Rincón de expresión plástica: Este rincón en especial, tuvo gran demanda por parte de los niños, en él se incluyen todo tipo de papeles, de coiches, pinturas, tijeras, sellos, trapos, algún utensilio donde tengan agua a su disposición, pinceles, esponjas, plastilinas, arcilla, platos de cartón, resistol, estambres, hilos, cuentas, materiales de reuso, telas, pastas, sopas, cajas, unicel, piedritas, ramas, y todo aquel material que pueda brindarle al niño la oportunidad de crear por el mismo.

Rincón de la Construcción. En él, se puede incluir herramienta de juguete, cajas, huacales, cartones, coches y camiones, retacera de madera, diferentes tamaños y grosores de palitos, bloques para ensamblar y formar diferentes cosas, plastilinas, algo de arena o tierra, este rincón puede situarse cercano al de la casita, ya que muchas actividades pueden ser compartidas por dichos rincones y a la vez habrá un mayor número de diferentes materiales, y se podrá dar el juego dramático, que tanto les gusta a los infantes.

Rincón de silencio. Como su nombre lo indica, este rincón necesita silencio, es por ello, que de ser posible, se debe situar alejado de los demás rincones, para no molestar a los pequeños que eligen dicho rincón.

En él, debe haber todo tipo de cuentos, libros para iluminar, rompecabezas, materiales para ordenar, clasificar, seriar, acollar, separar, juegos de mesa, y de azar.

También se pueden incluir, periódicos, revistas, álbumes

de fotografías (que ellos mismos pueden elaborar), globo terráqueo, estampas, libros tanto de texto, como de cuentos de temas en general, así como de diferentes texturas.

Se puede implementar, por ejemplo, un rincón de música, con diversos instrumentos musicales, ya sean fabricados, o improvisados.

También un rincón de cocina, en el cual los pequeños lleven a cabo recetas sencillas y que no ofrezcan ningún peligro para ellos, por ejemplo, no trabajar con fuego, ni con objetos punso-cortantes.

Son muchos y diferentes los Rincones de Juego que se pueden implementar, esto dependerá básicamente de las necesidades e intereses de cada Escuela, sobre todo de las posibilidades o limitaciones en que se encuentre.

Es muy importante que el material que integre los Rincones, sea material con el cual el niño tiene contacto, tanto en su casa como en la propia escuela, debe ser material que el niño conoce, puesto que eso también es parte de su realidad. Por ello es, que dichos materiales solo son a nivel de sugerencias, pues la realidad de cada Escuela es diferente.

Se sugiere que los materiales que se utilicen sean de preferencia de reuso, ya que con muchos de los fabricados, el niño ya no tiene que hacer nada, puesto que el juguete lo hace solo, por ello es recomendable que el niño pueda manipular, transformar y crear nuevos juguetes o utensilios.

A los maestros se les sugiere e insiste, en que los Rincones de Juego, no forman parte del recreo de los pequeños, se proponen como un espacio independiente, el cual será un instrumento para fomentar la autonomía y propiciar la creatividad de los niños, también pueden ser un auxiliar en la enseñanza de un determinado tema de índole académico, de manera que los infantes puedan sentirse libres para crear, para ser autónomos, y llegar a conocimientos nuevos.

Por lo antes mencionado, es que se sugiere un tiempo de 30 minutos, dos ó tres veces a la semana, para no alterar el orden de las actividades programadas en los Planes y Programas de estudio, con los cuales deben cumplir los Jardines de Niños.

Es mejor que en un inicio se les destine poco tiempo, pero con calidad, sin confundirlo con el recreo, y sin imposiciones por parte del maestro. Una vez que se vayan viendo los resultados de dichos Rincones, se verá la posibilidad de ampliar el número de sesiones que se lleven a cabo, éso dependerá del interés de cada Profesor hacia el fomento de los Rincones.

El maestro se debe mostrar completamente dispuesto y abierto hacia los diferentes intereses del infante, pues se desea fomentar su autonomía, no sacrificarla.

Así mismo, debe estar dispuesto a colaborar con el pequeño cuando él lo solicite, de otra forma, debe mantenerse al margen de dar su opinión.

Es muy importante que durante dichos Rincones el maestro se convierta en un gran observador, pues mediante la actividad

lúdica de los niños, es como realmente los conocerá, tanto sus necesidades como sus inquietudes, y de ahí podrá partir a buscar la mejor forma de Enseñanza-Aprendizaje, de acuerdo a las características observadas observadas en sus alumnos.

La actitud del maestro debe ser más abierta, aún fuera de los Rincones, para que el niño no sienta su sola presencia como una imposición de autoridad, sino que lo sienta como un compañero, por supuesto sin caer en el libertinaje, lo cual se podría dar con los Rincones de Juego, si en ellos no se aclaran y estipulan las normas a seguir dentro de los mismos.

Dichas normas, deberán ser determinadas tanto por el Profesor, como por los alumnos.

Como lo menciona Piaget, con respecto al Juego de Reglas, en el cual el infante de cuatro a siete años, (Tercer Estado), ya es capaz de establecer las reglas del juego, y de la misma forma, los niños son capaces de atenerse a ellas, para estar dentro del juego y evitar ser excluidos de él, por no respetarlas.

Piaget dice, *"De tal manera, la diferencia esencial entre el juego simbólico y el de reglas reside en que el primero es una actividad individual egocéntrica y el segundo es un juego social que implica una descentralización. La aparición de la regla se debe pues, a las relaciones sociales ó interindividuales que lleva a cabo el sujeto: ésta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo, pues el sujeto tiene ya un pensamiento cooperativo que le*

permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por un grupo (GARCIA Gonzalez, Enrique: 1939, p.53)

Se debe recordar que en dicha etapa el pequeño ya es capaz de decentrarse de sí mismo, aunque no por completo, ya ha iniciado dicho proceso, por ello es que ya es capaz de aceptar e imponer reglas en sus juegos, las cuales no estarán aun tan estructuradas como las reglas de niños mayores ó adultos, pero si estarán delimitando el proceso que deberá seguir el Juego.

Al inicio de los Rincones de Juego, se les pidió a los infantes que junto con el maestro, se establecieran las normas a seguir dentro de los mismos, con el objeto de cuidar el material ahí existente y también, para respetar las actividades de sus compañeros. Aunque los niños aún son pequeños, ya fueron capaces de indicar las reglas a seguir dentro de los Rincones de Juego.

Desde el momento en que se le pide al niño que coopere para establecer dichas reglas, él siente que su opinión también es importante, ya es tomada en cuenta y puesta en práctica, lo cual es muy importante, al demostrarle al niño que si se le pide su opinión, es porque realmente se tomará en cuenta, de lo contrario, no se le consultaría para ello, y mejor se buscaría otra solución.

Con base en los resultados de éste estudio, es recomendable que los Rincones de Juego, se lleven a cabo durante todo el año escolar, para lograr resultados más específicos sobre el cambio de actitud que se da en los infantes, ya que, el aumentar el número de sesiones de Juego en

la presente investigación, no era posible debido a las condiciones de tiempo de ésta.

Se sugiere, estudiar los Rincones de Juego con grupos mayores al de la muestra, puesto que por ser un grupo reducido, dió la oportunidad de efectuar observaciones más detalladas.

En síntesis, con los resultados alcanzados, se sugiere, promover el incremento de los Rincones de Juego, como una herramienta para desarrollar la autonomía y creatividad en los niños preescolares, siendo útiles también para alcanzar objetivos académicos.

Sería importante, llevarlos a cabo durante todo el año escolar para obtener mayores resultados, así también se observaría, si la creatividad se desarrolla tanto de manera de proceso, como de producto.

Se sugiere implementar diversos Rincones de Juego, de acuerdo a las características de cada grupo, y a las necesidades de éste. También se recomienda, intercambiar continuamente el material de los Rincones, con el fin de no caer en la monotonía, pues esto le quitaría interés a los Rincones, por parte de los infantes.

De igual manera, se recomienda implementarlo en grupo de 25 ó 30 alumnos, para observar si se siguen dando los mismos resultados que en grupos pequeños.

Lo importante, es darle al niño un espacio libre y estimulante, independientemente del recreo, para que desarrolle su autonomía y estimule su creatividad.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- BASIS, Henri. - Maestros - Ed. Gedisa. España. 1992.
- BENIERS, Elizabeth. - El lenguaje del Preescolar - Ed. Trillas México. D. F.. 1986.
- BIBER, Barbara. - Educación Preescolar y desarrollo Psicológico - Ediciones Gernika. México, D. F.. 1986.
- CHATEAU, Jean. - Los Grandes Pedagogos - Editorial Fondo de Cultura Económica, México, D. F., 1980.
- CHATEAU, Jean. - Psicología de los juegos infantiles - Ed. Kapeluz. Buenos Aires, Argentina. 1971
- DIAZ GONZALEZ, Iturbide. - Introducción a las técnicas de investigación Pedagógica - Ed. Kapeluz, Buenos Aires, Argentina. 1986.
- FAURE, Edgar y HERRERA, Felio: - Aprender a ser - Ed. Alianza Universitaria. España. 1978
- GARCIA GONZALEZ, Enrique. - Piaget - Biblioteca Grandes Educadores. Ed. Trillas. México, D. F., 1989
- GESELL, Arnold. - El niño de 5 a 10 años - Ed. Paidós-Educador, México. D. F.. 1980.
- GESELL, Arnold. y otros - El niño de 1 a 4 años - Ed. Paidós-Educador. México. D. F., 1984.
- GESELL, Arnold. y otros - El niño de 5 y 6 años - Ed. Paidós-Educador. México, D. F.. 1985
- HANS G., Furth. - Las ideas de Piaget y su aplicación en el aula - Ed. Kapeluz. Buenos Aires, Argentina. 1974.
- ISANEZ BRAMBILA, Berenice. - Manual para la elaboración de tesis - Ed. Trillas. México, D. F.. 1990.
- KAMII, Constance. - La autonomía como finalidad de la Educación - Ed. UNICEF. México, D. F.. 1980.
- L. PHILLIPS, J. Jr. - Los orígenes del intelecto según Piaget - Ed. Fontanella, Barcelona, España. 1977.

- LARROYO, Francisco. - Historia General de la Pedagogía - Ed. Porrúa, México, D. F., 1981.
- LARROYO, Francisco. (1980) - La Ciencia de la Educación - Ed. Porrúa, México, D. F., 1981.
- LINARES FONTON, María Eugenia. - Juegos Tradicionales Latinoamericanos - Ed. SEP-UNICEF, México, D. F., 1987.
- LOGAN, Lillian. - Estrategias para una enseñanza creativa - Ed. Oikos-tau, Barcelona, España, 1980
- LUZURIAGA, Lorenzo. - Pedagogía - Ed. Losada, Buenos Aires, Argentina, 1979.
- MAKARENKO, Anton. - Conferencias de Educación Infantil- Ed. Quinto Sol, México, D. F., 1985.
- MARTINEZ ASSAD, Carlos. - En el País de Autonomía- (Antología) Ed. El Caballito-SEP, Biblioteca Pedagógica, México, D. F., 1985.
- MOLINA, Alicia y ALCOCCER M., Martha. - La televisión y los niños- Ed. UNICEF-PROCEP, México, D. F., 1986
- MONTESSORI, María. - El niño- Ed. Diana, México, D. F., 1986.
- R. MOYLES, Janet.- El juego en la Educación infantil y Primaria- Ediciones Morata, Madrid, España, 1990
- FENCHANSKY DE BOSCH, Lidia. FORNASARI de Menegazzo, Lilia. - El jardín de infantes hoy- Ed. Sudamericana, Buenos Aires, Argentina., 1992.
- FALACIOS, Jesus. - La cuestión escolar - Ed. Laiz/Barcelona..1978
- PIAGET, Jean.- La formación del símbolo en el niño- Ed. Fondo de Cultura Económica, México, D. F., 1966
- PIAGET, Jean. - Psicología y Pedagogía - Ed. Ariel, Barcelona, España, 1979.
- PICK, Susan y LOPEZ, Ana Luisa.- Cómo investigar en Ciencias Sociales - Ed Trillas, México, D. F., 1980.
- FOZO SANCHEZ, Hugo. - Recreación escolar - Ed. Avance, México, D. F., 1979.
- RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro.- Creatividad en los juegos y juguetes -Ed. Fax-México, México, D. F., 1992.

RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro.- Manual de creatividad Ed. Trillas, Mexico, D. F., 1990.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA -Programa de Educacion Preescolar-Ed. SEF, Mexico, D. F., 1992.

TORRES, Angeles.- Para aprender jugando- Ed. UNICEF-PROCEP, Mexico, D. F., 1989.

VALDEZ, Demetrio.- Ludoteca- Talleres de Cia. Impresora Kavers, S.A. de C.V., Mexico, D. F., 1991.

WALLÓN, Henri. - La evolución Psicológica del niño- Ed. Grijalvo, México, D. F., 1974.

ZEPEDA, Monique. -Aprendiendo juntos - Ed. UNICEF-PROCEP, México, D. F., 1988.

ANEXOS

Clave para las guías de observación

1.- Juego dramático	J.d.
2.- Foot Ball	F.b.
3.- No asistió	N.A.
4.- No jugó	N.J.
5.- Caminar por el patio	C.

B = Bueno

M = Malo

R = Regular

N = Nulo

Guías de Observación de Juego libre, durante el mes de:
 Noviembre.

NOMBRE	9	10	11	12	13	16	17	18	19	23	24	25	26	27	30
AMBAR	Sola	J.d.	N.A.	SOJA	con niñas J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	N.A.	Sola	N.A.	N.A.	N.A.	Ronda	N.A.
MIRIAM	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	Ronda	Ronda	Correr
ROBERTO	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	N.A.	F.b.	F.b.	F.b.	Carrera	F.b.	F.b.	F.b.	Ronda	Ronda	Changuera y Sube y Baja
ESTEBAN	F.b	F.b	F.b	F.b	F.b	F.b	F.b	F.b	Carreras	F.b.	F.b	F.b	Ronda	Ronda	Changuera y Sube y Baja
DIANA	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	Ronda	Ronda	N.A.
VIRY	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	Ronda	Ronda	Correr
MAURI	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	F.b.	Carreras	F.b.	F.b.	F.b.	Ronda	Ronda	Changuera y Sube y Baja
ROCIO	Caminar	Caminar	Caminar con su amiga	N.A.	Caminar	Correr	Corre	J.d.	J.d.	N.A.	Camina	Camina	Ronda	Ronda	N.A.
LAURA	Caminar	Caminar	Caminar	No Jugó	Caminar	Corre	Corre	J.d.	J.d.	No Jugó	Caminar	Caminar	Ronda	Ronda	N.A.
EDER	Correr	Correr	Correr	Correr	Correr	Correr	Correr	Correr	Carreras	Correr	Correr	Corre	Ronda	Ronda	Correr
BELEM	c/niñas J.d.	c/niñas J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	c/niños J.d.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
JESUS	Sólo Comió	Sólo Comió	Sólo Comió	N.A.	No Jugó	Corre	Convive	Corre	Carreras	Corre	F.b.	Corre	Ronda	Ronda	N.A.
VICKY	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	Caminar	J.d.	Ronda	Ronda	a las fotos

Guías de Observación de Juego libre, durante el mes de;
Diciembre

NOMBRE	1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18
AMBAR	N.A.	N.A.	J.d.	J.d.	N.A.	N.A.	Jd.	J.d.	J.d.	J.d.	Corre	J.d.	Bailar	
MIRIAM	J.d.	Obs. al gato	J.d.	J.d.	Changuera	J.d. Novios	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	N.A.	J.d.	Bailar	
ROBERTO	f.b.	Obs. al gato	f.b.	f.b.	f.b.	J.d.	N.A.	Basquet boll	f.b.	f.b.	f.b.	J.d.	f.b.	
ESTEBAN	f.b.	Obs. al gato	f.b.	f.b.	J.d.	J.d.	J.d.	Basquet boll	f.b.	f.b.	f.b.	f.b.	f.b.	
DIANA	J.d.	Obs. al gato	J.d.	J.d.	Changuera	J.d.	N.A.	J.d.	J.d.	J.d.	Changuera	J.d.	Bailar	
VIRY	J.d.	Obs. al gato	J.d.	J.d.	Changuera	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	J.d.	Corre	J.d.	Bailar	
MAURI	f.b.	Obs. al gato	f.b.	f.b.	f.b.	J.d.	J.d.	Basquet boll	f.b.	f.b.	f.b.	f.b.	f.b.	
ROCIO	Platicar	Obs. al gato	No Jugó	Cebollitas	No Jugó	Sólo Observó	J.d.	No Jugó	No Jugó	Changuera.	J.d.	J.d.	Bailar	
LAURA	Platicar	Obs. al gato	No Jugó	Cebollitas	No Jugó	Sólo Observó	J.d.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	J.d.	N.A.	
EDER	Correr	En el sube y baja	Changuera	Changuera	Changuera	Correr	Correr	J.d.	Corre	Corre	Corre	Corre	Corre	
BELEM	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	DE BAJA	--	--	--	--	--	
JESUS	N.A.	Obs. al gato	No Jugó	Changuera	Changuera	Correr	Correr	Basquet boll	Corre	Corre	Corre	Corre	Corre	
VICKY	J.d.	Obs. al gato	No Jugó	Cebollitas	Changuera	Changuera	J.d.	J.d.	No Jugó	Changuera	Correr	Corre	J.d.	

TABLA NUM. 2

SESIONES DE RINCONES DE JUEGO.
 GUIAS DE OBSERVACION
 ENERO

NOMBRE	1ª Sesión	2ª Sesión	3ª Sesión	4ª Sesión	5ª Sesión	6ª Sesión
DIANA	Acuarela	Plastilina	Plastilina	Plastilina	Resistol y J.D.	J.D.
VIRY	Acuarela	Plastilina	Dibujos	Dibujos	Resistol y J.D.	J.D.
MIRIAM	Acuarela y Rompecabezas	Rompecabezas	Dibujos	Dibujos	Ejercicios y J.D.	J.D.
ESTEBAN	Rompecabezas	Rompecabezas	Armar y Dibujar	Armar	Acuarela y Ejercicios	Dibujos
MAURI	Acuarela y Rompecabezas	Rompecabezas	Dibujar	Dibujar	J.D.	Dibujar
ROBERTO	Acuarela	Rompecabezas	Dibujar	Dibujar	Acuarela y J.D.	Dibujar
AMBAR	Acuarela	Rompecabezas	Dibujar	Plastilina	J.D.	J.D.
JESUS	Nada en especial	Sólo observó	No asistió	Nada en especial	Acuarela	Dibujar y Armar
ROCIO	J.D. Casita	J.D.	Títeres	J.D.	J.D.	J.D.
LAURA	Rompecabezas Aislada	Plastilina	Títeres	Armar	Dibujar	J.D.
EDER	Rompecabezas	Nada definido	Plastilina	Plastilina	Plastilina	Dibujar
VICKY	Casitas	J.D.	Títeres	J.D.	J.D.	J.D.

TABLA NUM. 3

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE: DIANA

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón estable-</i> <i>Preestable-</i> <i>cido.</i>	<i>Grado de</i> <i>Concentración</i>	<i>Orden y</i> <i>Cuidado del</i> <i>Material</i>	<i>Identificación de nuevas</i> <i>Conductas</i>
1a. Sesión	B	B	B	B	
2a Sesión	B	B	B	B	
3a. Sesión	B	B	B	B	
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	MAYOR AUTONOMIA
6a. Sesión	B	B	B	B	AUMENTO DE CONFIANZA CON LA MAESTRA.

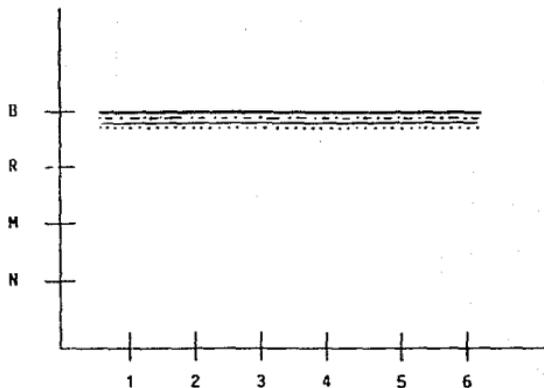
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 4

NOMBRE

DIANA

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



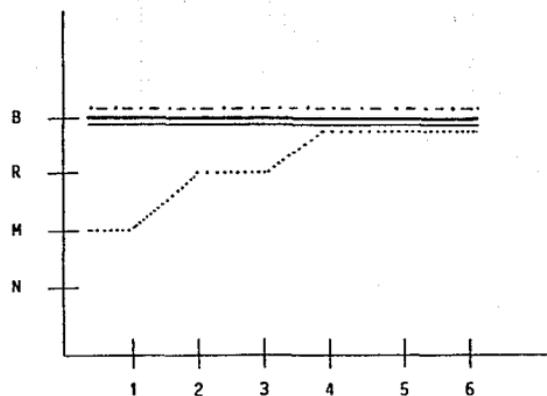
Interrelación = _____
Actividad sin seguir un patrón preestab. = _____
Grado de concentración. = _____
Orden y cuidado del material. = _____

GRAFICA NUM. 1

NOMBRE

VIRIDIANA

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración. = 
Orden y cuidado del material. = 

GRAFICA NUM. 2

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

VIRY

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestable- cido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	B	B	M	
2a Sesión	B	B	B	R	
3a. Sesión	B	B	B	R	
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 5

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

MIRIAM

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestable- cido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	R	R	R	M	
2a Sesión	B	R	R	M	
3a. Sesión	B	R	R	M	
4a. Sesión	B	R	R	B	
5a. Sesión	B	B	R	B	
6a. Sesión	B	B	R	B	INCREMENTO DE AUTONOMIA.

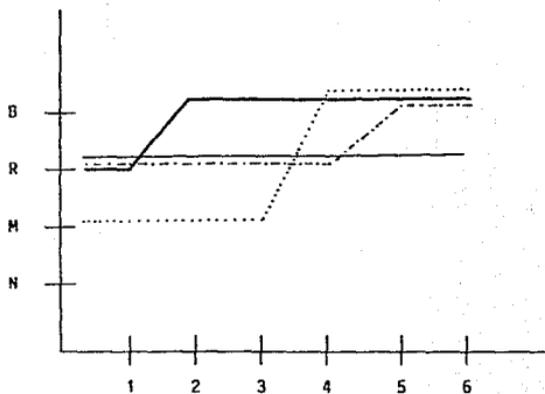
TABLA NUM. 6

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

NOMBRE

MIRIAM

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración = 
Orden y cuidado del material = 

GRAFICA NUM. 3

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

AMBAR

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	N	M	M	B	
2a Sesión	N	M	M	B	LIGERAMENTE MAS SOCIABLE
3a. Sesión	M	B	R	B	
4a. Sesión	B	B	R	B	
5a. Sesión	B	B	R	B	
6a. Sesión	B	B	R	B	

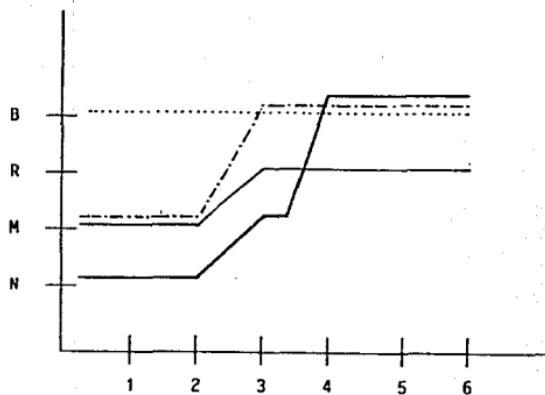
TABLA NUM. 7

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

NOMBRE

AMBAR

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = —————
Actividad sin seguir un patrón preestab. = - - - - -
Grado de concentración = —————
Orden y cuidado del material =

GRAFICA NUM. 4

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

MAURICIO

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	M	R	M	
2a Sesión	B	M	R	M	
3a. Sesión	B	R	B	M	BUSCA JUEGOS DE CREATIVIDAD.
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

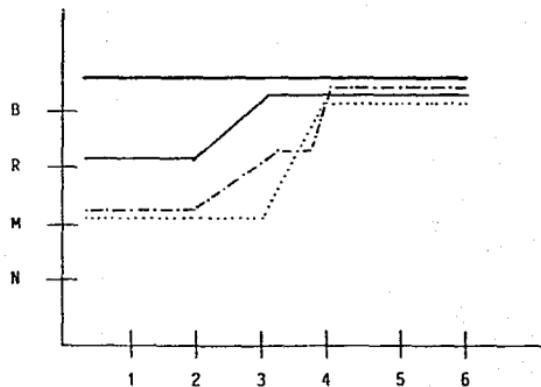
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 8

NOMBRE

MAURICIO

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración. = 
Orden y cuidado del material. = 

GRAFICA NUM. 5

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

ESTEBAN

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	B	B	M	MAS TRANQUILO DURANTE EL RECREO
2a Sesión	B	B	B	B	
3a. Sesión	B	B	B	B	
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

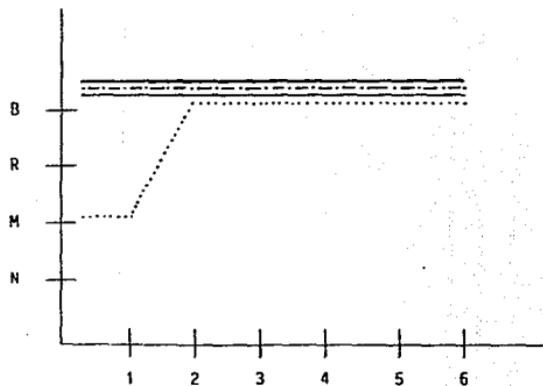
TABLA NUM. 9

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

NOMBRE

ESTEBAN

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración. = 
Orden y cuidado del material. = 

GRAFICA NUM. 6

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

ROBERTO

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	M	B	M	
2a Sesión	B	M	B	M	
3a. Sesión	B	B	B	B	
4a. Sesión	B	M	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

MAS ORDENADO CON
EL MATERIAL UTI-
LIZADO.

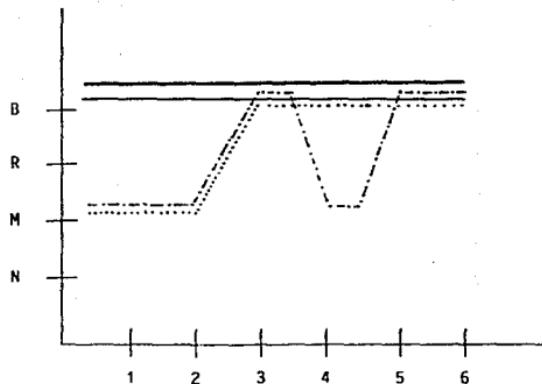
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 10

NOMBRE

ROBERTO

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración. = 
Orden y cuidado de del material. = 

GRAFICA NUM. 7

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

VICKY

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	R	R	R	
2a Sesión	B	B	B	B	MAS SEGURA DE SI MISMA.
3a. Sesión	B	B	B	B	
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

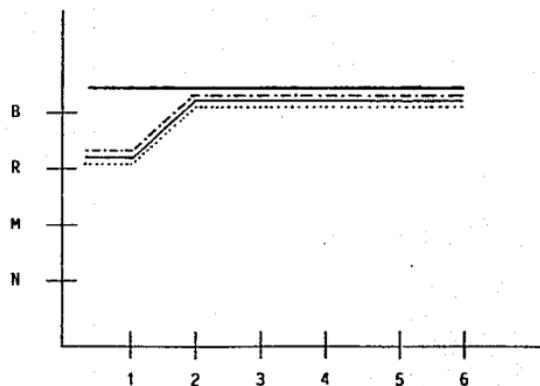
TABLA NUM. 11

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

NOMBRE

VICKY

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = _____
Actividad sin seguir un patrón preestab. = - - - - -
Grado de concentración = - - - - -
Orden y cuidado del material =

GRAFICA NUM. 8

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

ROCIO

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Prestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	B	R	B	M	
2a Sesión	B	B	B	B	MAYOR AUTONOMIA.
3a. Sesión	B	B	B	B	
4a. Sesión	B	B	B	B	
5a. Sesión	B	B	B	B	
6a. Sesión	B	B	B	B	

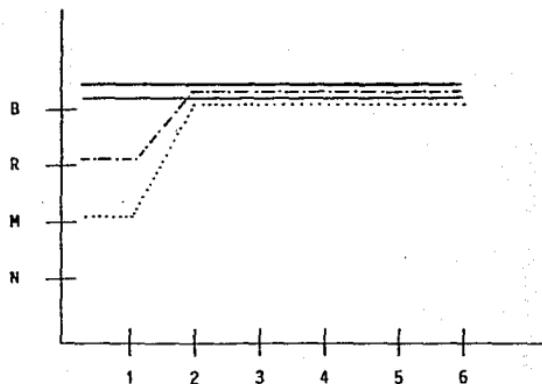
TABLA NUM. 12

B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

NOMBRE

ROCIO

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración = 
Orden y cuidado del material = 

GRAFICA NUM. 9

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

LAURA

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestablecido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	N	N	N	R	
2a Sesión	N	N	R	R	LIGERAMENTE MAS SOCIABLE.
3a. Sesión	N	B	B	R	
4a. Sesión	M	B	B	R	
5a. Sesión	M	B	B	B	
6a. Sesión	R	B	B	B	

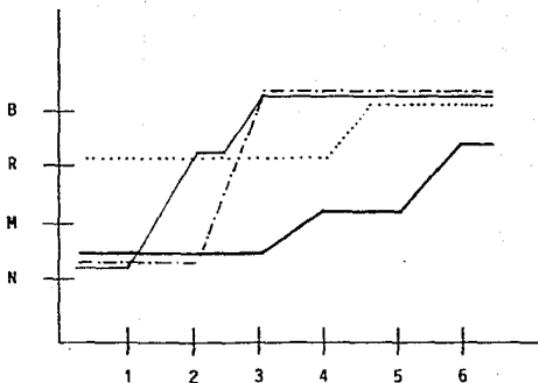
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 13

NOMBRE

LAURA

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración = 
Orden y cuidado del material = 

GRAFICA NUM. 10

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

EDER

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades sin seguir un patrón Preestable- cido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	M	N	N	N	
2a Sesión	M	N	N	N	
3a. Sesión	B	N	N	N	
4a. Sesión	B	N	N	N	
5a. Sesión	B	R	N	R	
6a. Sesión	B	R	R	R	

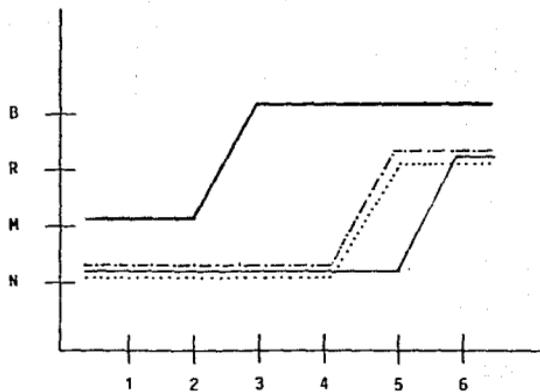
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 14

NOMBRE

EDER

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = —————
Actividad sin seguir un patrón preestab. = - - - - -
Grado de concentración. = - - - - -
Orden y cuidado de del material. =

GRAFICA NUM. 11

GUIAS DE OBSERVACION

NOMBRE:

JESUS

	<i>Interrelaciones</i>	<i>Actividades no seguir un patrón Preestable- cido.</i>	<i>Grado de Concentración</i>	<i>Orden y Cuidado del Material</i>	<i>Identificación de nuevas Conductas</i>
1a. Sesión	R	N	M	M	
2a. Sesión	R	N	M	B	
3a. Sesión	N.A.	-	-	-	
4a. Sesión	R	N	M	B	
5a. Sesión	R	N	M	B	
6a. Sesión	R	R	R	B	LE GUSTA ESTAR SOLO.

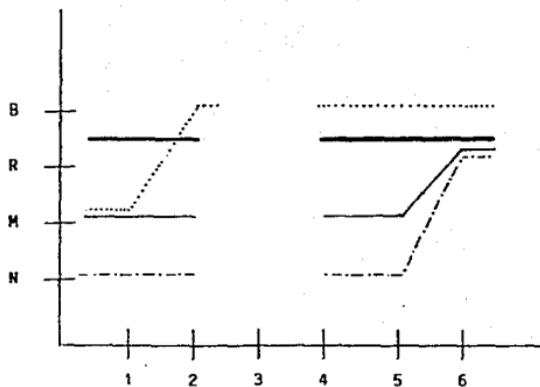
B = Bueno M = Malo R = Regular N = Nula

TABLA NUM. 15

NOMBRE

JESUS

Gráfica de resultados
individuales por sesiones



Interrelación = 
Actividad sin seguir un patrón preestab. = 
Grado de concentración. = 
Orden y ruido del material. = 

Sesión 3, No asistió

GRAFICA NUM. 12

GUIAS DE OBSERVACION

1^a Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	MAS TRANQUILO
2.- VIRY	B	B	B	M	
3.- MIRIAM	R	R	R	M	
4.- AMBAR	N	M	M	B	
5.- MAURICIO	B	M	R	M	
6.- ESTEBAN	B	B	B	M	
7.- ROBERTO	B	M	B	M	
8.- VICKY	B	R	R	R	
9.- ROCIO	B	R	B	M	
10.- LAURA	N	N	N	R	
11.- EDER	M	N	N	N	
12.- JESUS	R	N	M	M	

GUIAS DE OBSERVACION

2ª Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	
2.- VIRY	B	B	B	R	
3.- MIRIAM	B	R	R	M	
4.- AMBAR	N	M	M	B	LIGERAMENTE MAS SOCIABLE
5.- MAURICIO	B	M	R	M	
6.- ESTEBAN	B	B	B	B	
7.- ROBERTO	B	M	B	M	
8.- VICKY	B	B	B	B	MAS SEGURA DE SI MISMA. MAYOR AUTONOMIA
9.- ROCIO	B	B	B	B	
10.- LAURA	N	N	R	R	LIGERAMENTE MAS SOCIABLE
11.- EDER	M	N	N	N	
12.- JESUS	R	N	M	B	

TABLA NUM 17

GUIAS DE OBSERVACION

3ª Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	BUSCA JUEGOS CREATIVOS.
2.- VIRY	B	B	B	R	
3.- MIRIAM	B	R	R	M	
4.- AMBAR	M	B	R	B	
5.- MAURICIO	B	R	B	M	
6.- ESTEBAN	B	B	B	B	
7.- ROBERTO	B	B	B	B	
8.- VICKY	B	B	B	B	
9.- ROCIO	B	B	B	B	
10.- LAURA	N	B	B	R	
11.- EDER	B	N	N	N	
12.- JESUS	N.A	N.A	N.A	N.A	

GUIAS DE OBSERVACION

49 Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	
2.- VIRY	B	B	B	B	
3.- MIRIAM	B	R	R	B	
4.- AMBAR	B	B	R	B	
5.- MAURICIO	B	B	B	B	
6.- ESTEBAN	B	B	B	B	
7.- ROBERTO	B	M	B	B	
8.- VICKY	B	B	B	B	
9.- ROCIO	B	B	B	B	
10.- LAURA	M	B	B	R	
11.- EDER	B	N	N	N	
12.- JESUS	R	N	M	B	

GUIAS DE OBSERVACION

5ª Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	MAYOR AUTONOMIA
2.- VIRY	B	B	B	B	
3.- MIRIAM	B	B	R	B	
4.- AMBAR	B	B	R	B	
5.- MAURICIO	B	B	B	B	
6.- ESTEBAN	B	B	B	B	
7.- ROBERTO	B	B	B	B	
8.- VICKY	B	B	B	B	
9.- ROCIO	B	B	B	B	
10.- LAURA	M	B	B	B	
11.- EDER	B	R	N	R	
12.- JESUS	R	N	M	B	

GUIAS DE OBSERVACION

6ª Sesión

NOMBRE	Interrelación	Actividades sin seguir un patrón preestablecido	Grado de Concentración	Orden y cuidado del material	Identificación de nuevas Conductas
1.- DIANA	B	B	B	B	AUMENTO DE CONFIANZA
2.- VIRY	B	B	B	B	
3.- MIRIAM	B	B	R	B	MAYOR AUTONOMIA
4.- AMBAR	B	B	R	B	
5.- MAURICIO	B	B	B	B	
6.- ESTEBAN	B	B	B	B	
7.- ROBERTO	B	B	B	B	MAS ORDENADO CON EL MATERIAL
8.- VICKY	B	B	B	B	
9.- ROCIO	B	B	B	B	
10.- LAURA	R	B	B	B	
11.- EDER	B	R	R	R	
12.- JESUS	R	R	R	B	LE GUSTA ESTAR SOLO.