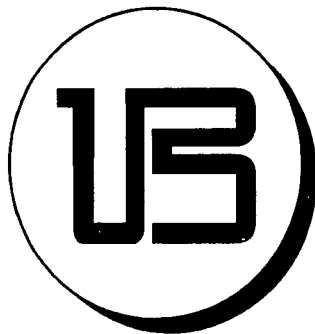


304431 2eje

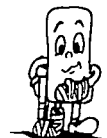
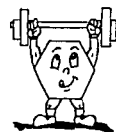
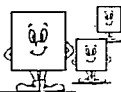
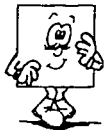
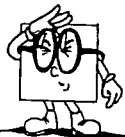


**TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

Cintha Mariana Rodríguez Cuevas
Elodia Rodríguez Vargas

México, D.F. 1993

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**





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.

Agradecimientos

A MIS PADRES

A MI PADRE:

Doy gracias a Dios por haberme regalado a la mejor persona que pudo darme como padre; gracias te doy por educarme para ganar, sin olvidar que hay que saber perder con dignidad y con espíritu de superación.

Gracias por tu apoyo, comprensión, cariño, fortaleza, y por el ejemplo tan extraordinario que nos has inculcado con tu conducta.

Gracias por tu grandeza de espíritu, por tu nobleza, humildad y lealtad que siempre has demostrado.

Gracias por ser el hombre que mas he admirado, y mientras mas pasa el tiempo, mas te admiro.

Gracias, porque sin tu estímulo no hubiera podido concluir éste camino.

Te Adoro Papá
GRACIAS

A MI MADRE:

Gracias por ser el pilar de la familia, por ser el volante que ha guiado a toda la familia por un camino excelente, el cual es digno de admiración.

Gracias por tener las agallas, las cuales hacen de ti una persona admirable.

Gracias por tu orientación.

GRACIAS MAMA

A MIS HIJOS:

José Luis y Damaris.

Por ser el regalo mas etéreo, sublime y a la vez explosivo y brillante; lo mejor de mi vida.

Gracias por haber sido el motivo de inspiración de éste proyecto.

Gracias por ser lo mas grande y milagroso de mi vida.

LOS ADORO

A MI ESPOSO

José Luis

Gracias por tu paciencia y comprensión

Gracias por tu amor

tu trabajo

tu ayuda

tu apoyo

Y por tu fuerza para luchar contra las adversidades

TE AMO

Agradecimientos

A MIS HERMANAS

Rocio

Gracias por haber sido el ejemplo a seguir de ésta familia, pues nos has dejado un brillante camino a imitar.

Te admiro y te quiero

Faby

Gracias por tu sensatez, coraje, sencillez; principalmente por tu inteligencia y valor como ser humano. Por tener la fuerza suficiente para lograr todo lo que te propones.

Te quiero mucho

Dany:

Gracias por esa tenacidad y firmeza que te distingue, gracias por ser como eres.

Te admiro y te quiero

Rosita

Gracias por ser una niña tan linda, a la que le falta mucho por recorrer, gracias por tu apoyo.

Te quiero mucho

AL MAESTRO:

Adrián Flores

Gracias por su orientación y consejos.

A LA UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

Gracias por su preocupación y esmero en la superación educativa.

AL GRUPO ICA

Agradesco de manera muy especial por haberme otorgado una beca en los últimos años de mi licenciatura.

Agradecimientos

Doy gracias a Dios

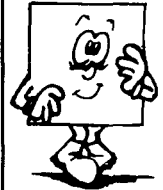
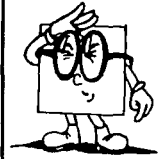
Por haberme permitido culminar esta misión; Misión que no hubiera podido llevar a cabo sin el apoyo y la orientación tan acertada de mis padres.

Te pido así que orientes por el camino del bien a mis hermanos y que al igual que yo sigan el camino con entusiasmo y dedicación para que logren así todos sus objetivos.

A tí que también has sido importante en mi vida te doy las gracias por apoyarme y estar conmigo..

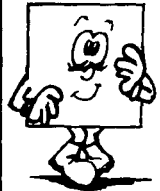
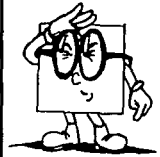
Indice

Prefacio	7
Justificación del tema	9
Marco de Referencia.....	10
Marco Teórico	11
<i>Federico Froebel</i>	<i>11</i>
<i>María Montessori.....</i>	<i>13</i>
<i>Ovidio Decroly.....</i>	<i>15</i>
<i>Piaget.....</i>	<i>17</i>
<i>1.- Desarrollo y aprendizaje</i>	<i>17</i>
<i>2.- Las Fuentes de Desarrollo</i>	<i>18</i>
<i>3.- Pensamientos de Nivel Alto y Bajo</i>	<i>18</i>
<i>4.- Lenguaje y Pensamiento</i>	<i>18</i>
<i>5.- Motivación Intrínseca y Extrínseca.....</i>	<i>18</i>
<i>6.- Los Alcances de la Inteligencia.....</i>	<i>19</i>
<i>7.- Las Etapas de Desarrollo y Variabilidad Individual.....</i>	<i>19</i>
Objetivos	20
Colegio Simón Bolívar.....	21
ANTECEDENTES.....	22
EL JARDIN DE NIÑOS	22
<i>Núcleo Organizador:</i>	<i>23</i>
<i>El Niño y su Ambiente.....</i>	<i>23</i>
EL JARDIN DE NIÑOS DEL COLEGIO SIMON BOLIVAR	24
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	25
ALIMENTACION	26



Indice

<i>Vitaminas</i>	27
<i>Carbohidratos</i>	29
<i>Grasas</i>	30
<i>Proteínas</i>	30
<i>Minerales</i>	31
EL COC	31
<i>Curriculum con Orientación Cognoscitiva</i>	31
<i>Factores</i>	32
<i>Metas del programa</i>	34
<i>El arreglo del salón de clases en área de trabajo</i>	34
<i>Rutina diaria</i>	34
ERGONOMETRIA	35
Psicología Infantil.....	37
PSICOLOGIA INFANTIL (EL NIÑO DE 5 AÑOS)	38
CRECIMIENTO	38
EL PRIMER AÑO DE VIDA	39
<i>Características Motrices</i>	39
<i>Conducta Adaptativa</i>	39
<i>Lenguaje</i>	40
<i>Conducta personal y social</i>	41
EL NIÑO DE DOS AÑOS	42
<i>Características Motrices</i>	42
<i>Conducta Adaptativa</i>	42
<i>Lenguaje</i>	43
<i>Conducta personal y social</i>	43
EL NIÑO DE TRES AÑOS	43
<i>Características Motrices</i>	43
<i>Conducta Adaptativa</i>	44
<i>Lenguaje</i>	44
<i>Conducta personal y social</i>	44



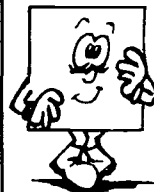
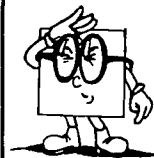
Indice

EL NIÑO DE CUATRO AÑOS	45
<i>Características Motrices</i>	<i>45</i>
<i>Conducta adaptativa.....</i>	<i>45</i>
<i>Lenguaje.....</i>	<i>46</i>
<i>Conducta personal y social.....</i>	<i>46</i>
EL NIÑO DE CINCO AÑOS	46
<i>Características Motrices.....</i>	<i>46</i>
<i>Conducta Adaptativa</i>	<i>47</i>
<i>Lenguaje.....</i>	<i>48</i>
<i>Conducta personal y social.....</i>	<i>48</i>
ESPECIFICACIONES DEL NIÑO	49
<i>Memoria y conocimiento</i>	<i>49</i>
APRENDIZAJE	49
1.- <i>Condicionamiento respondiente.....</i>	<i>50</i>
2.- <i>Condicionamiento operánte</i>	<i>50</i>
<i>Castigo.....</i>	<i>51</i>
<i>Aprendizaje por observación</i>	<i>51</i>

El Juguete Didáctico.....52

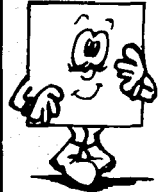
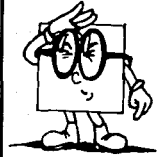
DIDÁCTICA	53
<i>Federico Froebel</i>	<i>53</i>
<i>María Montessori</i>	<i>53</i>
<i>Ovidio Decroly.....</i>	<i>53</i>
EL JUGUETE	54
<i>Clasificación de los juguetes</i>	<i>54</i>
<i>El niño y el exceso de juguetes.....</i>	<i>54</i>
EL JUEGO	55
EL JUGUETE DIDÁCTICO.	55

El Diseño del Juguete.....57



Indice

PUNTOS PARA LA REALIZACION DEL JUGUETE.....	58
CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE.....	58
<i>Las fichas</i>	60
METODOLOGIA DE APLICACIÓN	60
FICHAS DE ALIMENTOS.....	61
<i>Indicaciones</i>	63
PERSONAJES	63
a) <i>animación de alimentos</i>	63
b) <i>muñecos abstractos</i>	63
c) <i>letras animadas</i>	63
d) <i>figuras geométricas animadas</i>	63
a) <i>animación de alimentos</i>	63
b) <i>Muñecos abstractos</i>	63
c) <i>Letras animadas</i>	64
<i>Azúcares ó Almidones</i>	64
<i>Grasas</i>	64
<i>Proteínas</i>	65
<i>Minerales</i>	65
<i>Vitaminas</i>	66
<i>Vitamina A</i>	66
AUDIOVISUAL	67
<i>Guión del Audiovisual</i>	67
Conclusión.....	70
CONCLUSIÓN	71
BIBLIOGRAFIA	74



Prefacio

Al decir juguete, significamos cualquier cosa que represente un ser, una máquina o artefacto creado por el hombre, pero en escala infantil, que puede ser hasta una simple varita atada a un hilo, que el niño jala escuchando embelesado el ruido de un motor invisible y de unas ruedas que solo existen en su imaginación.

Los juguetes, instrumentos de formación, el pequeño escenario de la infancia, en donde los niños aprenden jugando a ser papá o mamá, a ser obrero o aviador, héroe o aterrada mujercita, está rodeado de símbolos que representan la vida de los mayores.

Los niños disponen las cosas para desarrollar una historia triste o feliz, moviendo de un lado a otro los simbólicos objetos, creando sonidos y diálogos, embebidos en su mundo fantásticamente real.

Juego a juego, día a día, así se forma la personalidad del niño, bajo la vigilancia y orientación de padres cariñosos y responsables, o bajo la agresión de adultos enfermos cuyo carácter deforma la personalidad del niño.

Todas las corrientes psicológicas modernas, aceptan que el niño aprende jugando. Esto es muy importante, porque nos da una pauta sencilla para conocer la personalidad de un niño, sus inquietudes, las preguntas que calla, porque teme o por que no sabe formular sus ideas, y es ahí donde sutilmente y con amor se le puede moldear para prepararlo a una vida futura, sin mutilarlo o sin quitarle la oportunidad de ser feliz como un ente responsable y maduro el día de mañana.

Observándolos jugar, podemos darnos cuenta de cómo ubican al padre, a la madre y a sí mismos, pues a cada uno le otorgan un personaje con características a fines a ellos; tal vez azote al muñeco simbólico, con pavorosa violencia porque esta canalizando una agresividad natural, sana, y espontánea pues representa la autoridad de su padre y de su madre, el NO continuo, y esto hace que se sienta impotente como individuo, ya que de ellos dependen para sobrevivir y tienen que aceptar el empezar a moldear su carácter para poder vivir en sociedad.

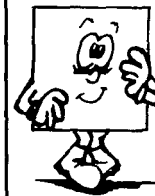
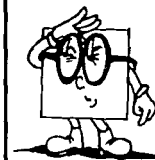
Con la acción del juego y con la conducta en los objetos simbólicos que son los juguetes, el niño refleja lo que ya ha apren-

dido, nuevos conocimientos y enseñando nuevas actitudes ante la personalidad y el carácter de sus compañeros.

Por eso son tan importantes sus juguetes, por modestos que sean, basta que el niño así los considere, como los compañeros de juego, porque ellos dan vida al simbolismo de sus juegos y aportan lo que a su vez ellos han aprendido de sus padres y de los adultos que los rodean.

Por ello consideramos, que el juguete es un fuerte elemento en la educación del niño.

La realización de este proyecto está basado, como su nombre lo dice, en la aplicación del diseño gráfico en el juguete didáctico, por el hecho de ser la didáctica un amplio campo para el desarrollo del diseño gráfico. Para realizar esta investigación se empezó por estudiar todo lo que antecede a la enseñanza de niños y a la importancia que tienen el juguete didáctico dentro del área educativa, específicamente se estudiaron autores como FROEBEL, quien por primera vez aplica el juguete a la educación infantil; también esta la doctora MARIA MONTESSORI,



Prefacio

con quien observamos técnicas para que el niño sea más autosuficiente y domine su entorno a ellos; le siguen OVIDIO DECROLY Y PIAGET, ambos especialistas en la educación infantil.

Este proyecto se basó en las instalaciones del jardín de niños Simón Bolívar con los niños de preprimaria.

Se obtuvieron resultados de ésta investigación como son:

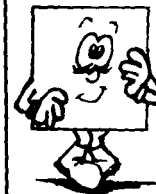
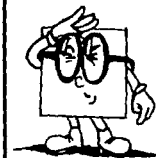
- El tamaño que debería tener el juguete.

- Las necesidades que debe cumplir el juguete como: originalidad, funcionalidad, práctico, didáctico, confiable, seguro y ergonómico.

En cuanto al tema de la alimentación se estudian los grupos alimenticios, teniendo como resultado 5 grupos principales:

- 1.- El grupo de las grasas
- 2.- Los carbohidratos (que en este caso le llamamos azúcares)
- 3.- Las proteínas
- 4.- Los minerales
- 5.- Las vitaminas

Estos en la realización del juguete tienen un representante animado cuya imagen está justificada de acuerdo a su función. Lo que nos llevó a crear un juguete compuesto por un sencillo mecanismo eléctrico, un tablero con volumen el cual tiene orificios en los cuales embonan fichas, las cuales fueron creadas estratégicamente para ocupar un lugar específico, dichas fichas contienen una ilustración de cada uno de los alimentos nutritivos, estas fichas deben de coincidir con la imagen indicada en el tablero.



Justificación del tema

JUSTIFICACION DEL TEMA

Este proyecto entra en un área básica para el desarrollo de la personalidad del niño, el cual tendrá repercusiones en la edad adulta. Ayudará en el desarrollo de las capacidades Psicomotrices del niño a través de la estimulación de los sentidos, por ello utilizamos: colores, formas, texturas e imágenes.

Demuestra la intervención del Diseño Gráfico en áreas educativas, a nivel infantil, no obstante que puede introducirse en otras áreas de trabajo. Además aporta un estímulo creativo a las clases, haciendo que el

alumno se interese más por los conocimientos impartidos.

Es una nueva aportación al diseño de juguetes didácticos, ya que, apoya un conjunto de conocimientos que para su mejor funcionamiento requieren de estar en contacto unos con otros.

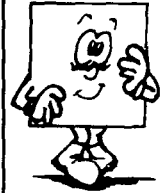
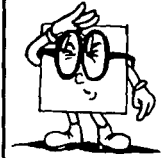
Las razones para la realización de este trabajo son:

- Realizar un juguete original y educativo.
- Hacer más amena y divertida la educación infantil.

- Entrar a un área poco explorada por los Diseñadores Gráficos, a pesar de ser un amplio campo para el desarrollo del Diseño Gráfico.

- Emplear el Diseño Gráfico en otras áreas.

Esta investigación se hizo con niños de 5 años, del Colegio Simón Bolívar. Fueron elegidos porque es la etapa en la que se inician en el conocimiento, se define la personalidad, se aprenden hábitos y costumbres. Aparte de dar al niño una visión más atractiva de lo que es conocimiento; como consecuencia tiende a facilitar el trabajo del profesor y la comprensión de los alumnos.



Marco de Referencia

MARCO DE REFERENCIA

Actualmente, el juguete didáctico ha adquirido gran importancia en la educación, debido a la estimulación cognoscitiva que puede proporcionar al usuario, por ello es que varias empresas se han dedicado a la fabricación exclusiva de los mismos.

Por otra parte, los padres están más convencidos de la importancia que tienen estos juguetes en la estimulación temprana, ya que, es en esta edad cuando adquieren un pensamiento lógico, lo cual le

dará al niño una mayor capacidad para resolver sus problemas, tanto ahora como en edad adulta.

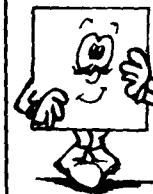
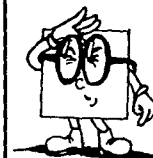
La educación preescolar es un trampolín mágico para la educación del niño; gracias a ella el niño adquiere más conocimientos del contexto social que lo rodea, también adquiere creatividad en la realización de los hechos cotidianos los cuales ayudarán a la mejor formación del mismo.

Actualmente la enseñanza preescolar en el colegio "Simón Bolívar", toma en cuenta

en el desarrollo del niño áreas específicas de desarrollo como son:

- Psicomotrices
- Cognoscitivas
- Creativas
- Ergonómicas
- Juego (recreativo)

En esta etapa el aprendizaje es más productivo si se realiza por medio del juego; los juguetes didácticos estimulan su capacidad receptiva.



Marco Teórico

MARCO TEORICO

El juguete entra en un área muy grande que es la del juego; como es bien sabido el hombre ha jugado desde sus inicios. Fue de esta manera como empezó a aprender, posteriormente el juego se fue especializando, surgiendo más elementos que permitieron hacer el juego más dinámico, de esta manera se fue generando el juguete.

Sid Sackson, es el más grande inventor de juegos modernos, él está convencido de la importancia de su trabajo ya que dice "...el progreso al igual que la cultura tienen su origen en el juego"

Para hablar de la influencia que tiene y ha tenido el juguete en el desarrollo del hombre, se recurrió a autores como:

- Rousso
- Kepler
- Ampere
- Darwin
- Gauss
- Pasteur
- Maxwell
- Plank
- Einstein
- Piaget
- María Montessori
- Federico Froebel
- Ovidio Decroly

Todos ellos están de acuerdo que el juego tiene una importancia única en el desarrollo del hombre, ya que el niño que juega más, tiene mayor capacidad para la resolución de problemas en su madurez.

Los últimos cuatro autores se han dedicado al estudio de los niños, ellos proponen un sistema específico para la educación de éste, cada uno tiene sus principios muy particulares, con objetivos bien definidos. Los hemos elegido para basar nuestra investigación, porque son los que han dedicado su vida al estudio del párvulo, también porque sus métodos han sido adoptados por varias instituciones que han tenido resultados muy satisfactorios en el campo de competencia intelectual, psicomotriz y social.

A continuación explicamos el método de enseñanza que tiene cada uno de estos cuatro autores:

Federico Froebel

Desde Rousso, se sabía la importancia que tiene el juego en la educación, sin embargo, fue Froebel quien lo introdujo

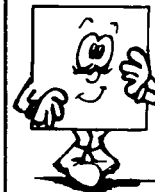
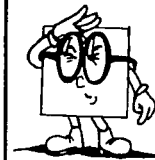
por primera vez y directamente al programa educativo.

Uno de los principios más importantes de Froebel, es "...no permite nunca destruir la construcción que acaba de realizar, para emprender otra nueva: los obliga por el contrario a hacer nacer las nuevas formas de las que ya han creado y así detiene la precipitación y obliga a la circunspección y a la paciencia en primer lugar, e inspira respeto por lo que existe y enseña en temprana hora a querer, no a sacar el progreso de una ruina, sino hacerlo salir con orden de lo que existe " ¹

Froebel divide en cuatro grupos el material y procedimientos didácticos.

- 1- En el primer grupo se encuentran juegos didácticos acompañados de canto.

Estos juegos independientemente de los efectos que tengan sobre los niños, ayudan al maestro a observarlos, así se darán cuenta de lo que deben de corregir en cada uno de



Marco Teórico

ellos, y consisten en observar primero y actuar después; pueden ser:

El Labrador

La Cosecha

La Siembra

El Ferrocarril

Los Pájaros Que Vuelan Y Regresan al Nido

Estos juegos ocupan su atención y estimulan su desarrollo.

2- En el segundo grupo se encuentra el cultivo de jardines, este es un ejercicio en el que se le otorga al niño un tramo de tierra, en el cual, él va a distribuir su siembra como mejor le parezca, esto tendrá como resultado una noción de organización y respeto por la naturaleza y por lo que es ajeno.

3- En el tercer grupo es la gimnasia de la mano. Para lo cual existen un sin nú-

mero de materiales, los cuales la señora Bres los divide en cinco secciones:

- A.- Sólidos
- B.- Superficies
- C.- Líneas
- D.- Método De Dibujo
- E.- Material Sin Forma

4- En el cuarto grupo están conversaciones, poesía y canto; aquí entran los cuentos, las fábulas, y los relatos de la vida diaria, que tienen como objetivo estimular al niño en una problemática mas profunda de la vida.

Estos grupos tienen objetivos bien definidos que son:

1.- (Juegos Gimnásticos) ²

- Desarrollar y fortalecer los músculos del niño
- Desarrollar su espíritu de observación
- Desarrollar su aptitud musical
- Organizar el juego

2.- (Jardines)

- Poner al niño en contacto con la naturaleza
- Despertar el interés y el amor por la naturaleza

3.- (Gimnasia De La Mano)

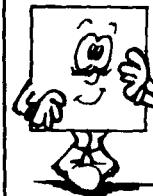
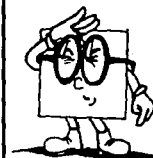
- Desarrollar la mano y hacerla adquirir cierta destreza
- Desarrollar el golpe de vista y los sentidos en general
- Hacer adquirir el conocimiento de la materia y su manejo
- Inculcar nociones de tamaño, cantidad, calidad, textura

4.- (Conversaciones, Poesía, Cantos)

- Despertar el sentido religioso.
- Influir sobre la educación moral.

Para resumir la filosofía de Froebel lo haremos en seis puntos.

- Un hombre culto debe saber que constituye en eslabón en los tres dominios de la vida.



Marco Teórico

- Toda educación fecunda se basará en la religión.
- El juego es la forma más pura de la actividad intelectual del niño.
- La vida, la aplicación y la acción, es más importante que el saber teórico.
- Vivir, hacer y saber deben estar siempre en armonía.
- Desde la primera infancia deben hacerse concesiones a la actividad espontánea del niño.

María Montessori

A ella se le reconoce como la reformadora de la educación de los niños. Nació en Italia, se doctoró en medicina y se le reconoció como la primera mujer médica italiana, posteriormente realizó estudios pedagógicos y sobre educación para enfermos mentales.

Ha recibido muchas críticas en cuanto a su sistema, entre las más importantes destacan:

La del doctor, F. de Hovre y L., quien critica el método Montessori, diciendo que "este

sistema resta importancia al juego y a la fantasía del niño".

Sin embargo, Ch. Charrier, dice "...el sistema Montessori se encarga de conocer perfectamente al niño, deja sentir la libertad del niño, aplica la propia fuerza del niño para desarrollarse sin opresión y hace exhortaciones a las maestras para que no sean rectores sino orientadoras".

Ahora expondremos este sistema, el cual se desarrolla dentro de una casa llamada "la casa de los niños", ésta comprende todos los elementos hogareños y todo lo que el niño necesita para su desarrollo social, como son:

Sillas, mesas, platos etc. todos son de dimensiones y pesos pequeños para que el niño los pueda manipular, esto se hace con la finalidad de que el niño sea dueño de sí mismo, además estando en relación con otros niños puede cometer errores y corregirlos.

Por ello Montessori dice "...La libertad del niño debe tener como límite el interés colectivo: como forma, lo que llamamos

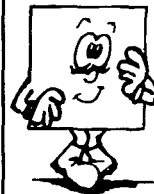
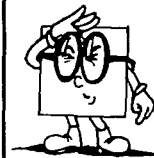
educación de las maneras y de los actos. Debemos en consecuencia, prohibir al niño toda lo que pueda ofender o perjudicar a los demás o tener un significado indecoroso o incorrecto. Por lo demás, cualquier manifestación que tenga un fin útil, debe serle no solo permitida, sino que debe ser observada por el maestro. Este es el punto esencial "

Como punto de partida ella establece que al niño hay que ayudarle a desarrollar las nociones del bien y del mal, sin descuidar, que el niño confunda inmovilidad con bien y actividad con mal.

Dice que los niños deben ser ayudados en su desarrollo, no servidos, pues toda ayuda innecesaria, lejos de ayudarle lo perjudicará pues será un obstáculo en su desarrollo.

Material

Para Montessori el material didáctico es todo aquel con el cual el niño tiene contacto en la vida cotidiana, y aparte está el material que sirve para desarrollar el desenvolvimiento gradual de la inteligencia, éste está constituido por



Marco Teórico

objetos que permiten la estimulación de los sentidos cutáneos, muscular, visual, auditivo, olfativo y gustativo, al mismo tiempo ayudan a que el niño conozca las características de la materia, sus cualidades intrínsecas y extrínsecas. este material consta de:

- Tablas de superficies lisas y rugosas de pesos y formas distintas
- Sustancias olorosas y gustativas
- Cilindros
- Prismas (varían en sus tres dimensiones)
- Hilos de seda
- Formas geométricas: gráficas y plásticas
- Campanas
- Letras
- Números (esmerilados y recortados).

A.- Debe hacer posible el autocontrol. El control material del error lleva al niño a realizar sus ejercicios en forma razonada, crítica, de manera que atraiga su atención a la exactitud.

B.- Debe tener condiciones estéticas. El color el brillo y la armonía de formas

debén tenerse en cuenta en todo lo que circunda al niño, máxime si han de estar en frecuente contacto con sus sentidos.

C.- La capacidad de provocar la actividad del niño debe ser cualidad fundamental del material.

D.- El material siempre tiene una limitación. Montessori recomienda el que no tenga límites, o que, entre menos límites tenga es mejor, pues una vez que el niño tiene dominio sobre el juguete este pierde interés y diversión.

El material debe ayudar al natural desenvolvimiento del niño y adaptarlo al ambiente, para lograr esto el niño tiene que desarrollar su capacidad de concentración, tal vez más que su capacidad de observación, según Montessori.

Divide la tarea del maestro en dos etapas.

- La primera la denomina iniciación: en esta etapa la maestra enseña al niño a relacionarse con el material y guía su trabajo.

- La segunda etapa la llama denominación: aquí el maestro interviene para aclarar las ideas que ya ha conseguido organizar con sus ejercicios espontáneos, a los cuales se les dió una nomenclatura adecuada.

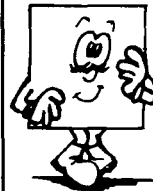
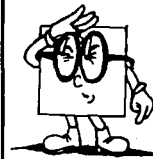
El primer período abarca los siguientes pasos:

- a.- Aislar el objeto
- b.- Mostrar como se usa
- c.- Conseguir la atención del niño
- d.- Evitar un empleo equivocado
- e.- Exigir tareas completas

El segundo período abarca los siguientes puntos:

- a.- Asociar la percepción sensorial con el nombre
- b.- El niño debe reconocer el objeto que corresponde a la palabra.
- c.- El niño debe recordar el nombre que corresponde al objeto

Estos dos puntos tendrá una culminación en un tercero, que es el de verificación. Aquí el maestro hará la misma pre-



Marco Teórico

gunta varias veces para asegurar al niño que su respuesta es la adecuada, aunque esté bien su respuesta y la maestra comprobara que el niño tiene la seguridad de contestar acertadamente.

La transmisión de estos conocimientos; Montessori la divide en tres pasos, que son:

- 1.- Sensación visual y táctil muscular, asociada al sonido alfabético.
- 2.- Percepción, a través de todos los sentidos.
- 3.- Lenguaje. al oír las palabras el niño debe formarse una imagen mental abstracta y simbólica a la cual, ésta, hace referencia.

El sistema Montessori tiene especial inclinación hacia tres áreas del aprendizaje en general, que son: la escritura, la lectura y la aritmética. De hecho tiene material muy específico para la enseñanza de estas áreas.

La enseñanza Montessori se reduce a los siguientes principios.

- Sobre todo libertad con sus respectivos límites (premios y castigos)
- Actividad que se enfocara hacia tres áreas como la actividad física, intelectual, moral, social. este punto junto con el anterior nos llevarán a que el niño crezca ineludiblemente con una disciplina activa.
- Y por último la autonomía. este tendrá como consecuencia el autoaprendizaje.

El método Montessori se va desarrollando de acuerdo, a como se van desarrollando las necesidades del niño, debido a esto Montessori llega a la conclusión de que al niño no hay que estorbarle sus potencialidades, desviar o desvirtuar sus manifestaciones.

"..Este método permite al niño la libre elección, y la libre expresión en un ambiente privado de obstáculos, en que el obstáculo principal, que sería la energía del adulto, ha sido transformado por influencia del método, en ayuda para que el niño alcance su independencia." ⁴

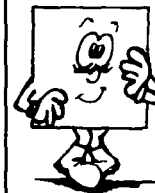
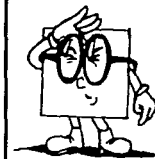
"..Cada ayuda inútil es un impedimento al desarrollo del niño; deber ser autónomo en la actividad y debe encontrar en él interés por un no estorbado trabajo, un centro espiritual de orden interno. Nuestro fin ha de ser darle a su personalidad su centro, dejarle obrar" ⁵

Ovidio Decroly

Se le conoce como el renovador de las bases psicológicas de la escuela infantil. se doctoró en medicina y posteriormente en enseñanza para niños de aprendizaje especial.

A pesar de que se especializó en la educación especial, sus estudios lo llevaron a comprobar que el mismo material podía servir para los niños que contaban con una inteligencia normal, y no solo funcionaban, sino que también, se obtenían resultados mas avanzados, por ello escribe sobre el empleo de sus sistemas con niños normales.

Una vez que Decroly esta convencido de la aportación que marcan la utilización de juegos y juguetes en la educación escribe



4- *Los Jardines de Infantes, Cloilde Guillén, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, Pag. 18*
5- *(ibidem pag. 23)*

Marco Teórico

un libro titulado "La Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz por los Juegos Educativos", en donde queda de manera clara la valiosa aportación de un juguete en la educación.

"El sistema de Decroly se basa exclusivamente en el juego y para ello propone reglas específicas para la educación, estas reglas son" .⁶

A.- Tener en cuenta el estado anémico del sujeto, su temperamento y su capacidad de actividad.

B.- Explotar las tendencias favorables y, en un sentido útil encauzar su atención.

C.- Favorecer la observación y la presentación por medios vivos y objetivos, que sean reales y comprobables.

D.- Combatir los automatismos inútiles.

E.- Adaptar el trabajo a las necesidades mentales, sensoriomotoras y lingüísticas.

F.- Acostumbrar al niño a la actividad, al orden, a la regularidad, a la puntualidad y a la limpieza a través del ejemplo.

G.- Ser variado y mantener el interés.

Decroly realiza sus juegos en un ambiente de confianza y disciplina, en donde se favorece la ocupación y colaboración activa de los niños al trabajo y el orden dentro de clase y fuera de ella.

Clasifica los juegos de la siguiente manera.

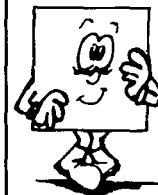
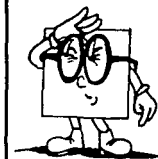
- 1.- Juegos Visuales.
- 2.- Juegos Visuales Motores.
- 3.- Juegos Motores y Auditivos.
- 4.- Juegos de Iniciación de Aritmética.
- 5.- Juegos que se Refieren a la Noción del Tiempo.
- 6.- Juegos de Iniciación a la Lectura.
- 7.- Juegos de Gramática y Comprensión del Lenguaje.

Para Decroly, la educación de los sentidos, es en realidad una educación de la

atención, de la observación, de vocabulario, de la conciencia y de los hábitos. Sin embargo, no busca desarrollar sentidos, sino que el niño aprenda a registrar impresiones, a clasificarlas, coordinarlas y asociarlas con otras; estos juegos permitirán al niño atraer recuerdos, abstracciones y juicios, aquí Decroly se auxilia en la curiosidad e imitación que tienen los niños de manera nata.

A través de los resultados obtenidos de aplicar estos juegos Decroly llega a la conclusión ".. el niño debe conocerse a sí mismo y conocer la naturaleza del medio ambiente en que vive". Para que llegue a poseer ambos conocimientos formuló un plan de formación de ideas asociadas en siete necesidades y su medio, que divide en:

- La necesidad de alimentarse
- La necesidad de luchar contra la intemperie
- La necesidad de defenderse de los peligros
- La necesidad de trabajo sólido
- La necesidad de renovación constante



Marco Teórico

- La necesidad de alegría y de espíritu
- La necesidad de ayuda mutua
- El niño y su medio
- El niño y la familia
- El niño y la escuela
- El niño y la sociedad
- El niño y los animales
- El niño y las plantas
- El niño y la tierra, agua, aire y piedras
- El niño y el sol, la luna y las estrellas.

Para aplicar estos puntos en su escuela junta lugares específicos para cada una de ellas, como puede ser:

La huerta, el salón de cantos y las construcciones de madera, el zoológico. el terrario etc.

En síntesis la escuela de Decroly se podría reducir a ser:

Escuela
Fábrica
Laboratorio
Jardín

Piaget

Para él es de suma importancia ayudar al niño a aprender a pensar, por ello crea su "Escuela para Pensar", considera que al niño se le puede empezar a enseñar éste método hasta la edad de cinco años, debido a que en los años anteriores a este el niño todavía tiene ideas muy vagas de la realidad. A este período de "maduración" motriz e intelectual lo define de la siguiente manera: "Una etapa de transición en el desarrollo normal del período sensoriomotor del niño preverbal" (antes de los cinco años)

Considera que el niño al llegar a los cinco años comienza a experimentar con la inteligencia y capacidades adquiridas hasta ese momento, por ello le agrada ponerse retos en los que pueda mostrarse a sí mismo su capacidad intelectual, y motriz que recientemente descubrió. En la teoría de Piaget son básicos los siguientes puntos:

" El pensamiento se basa en la experiencia".

"La inteligencia es el producto de las capacidades innatas en relación con el ambiente".⁸

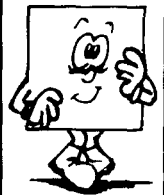
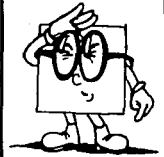
Veremos como a lo largo de la explicación de la teoría de Piaget, estos puntos se encuentran presentes.

La teoría de Piaget abarca siete puntos importantes a desarrollar a través de esta.

1.- Desarrollo y aprendizaje

Piaget dice que el desarrollo está ligado con los mecanismos generales de acción y pensamiento, y corresponde a la inteligencia en el sentido más amplio, todo lo que se denomina características de la inteligencia proviene del proceso de desarrollo más que del aprendizaje.

Esto lo afirma, por el hecho de que son las más importantes las bases y estructuración mental que va a tener a lo largo de toda su vida, puesto que le dará respuestas lógicas, acertadas, rápidas e inteligentes a todos sus problemas, de aquí la importancia que tiene la educación preescolar.



Marco Teórico

Por esto dice que no se puede aprender sin pensar y tampoco se puede desarrollar el pensamiento sin algún aprendizaje; y hablando de aprendizaje, también en la escuela para pensar se les enseñan datos y habilidades específicas como en todas las escuelas, pero en ésta se subordina por su importancia al pensar.

2.- Las Fuentes de Desarrollo

Es el segundo principio en la teoría de Piaget y se basa en la palabra "interacción" con esto explica que la inteligencia y aprendizaje que tenga el niño va a depender de la interacción que hay entre las características hereditarias, maduración y el medio en que se desarrolla.

Para Piaget, las personas inteligentes no se hacen, sino que es como la semilla de un árbol, si a esa semilla se le pone agua, tierra y sol, el árbol crecerá muy bien, pero siempre será árbol con características muy particulares a las de los demás árboles, tal vez sus genes son de un árbol grande frondoso y con algo especial, lo cual no lo

podrá modificar nadie, pues ya lo trae en su interior; los demás elementos ayudan a que estas características se desarrollen al máximo; lo contrario pasaría si no se le diera acceso al agua, la tierra y el sol; las potencialidades no se desarrollarían.

3.- Pensamientos de Nivel Alto y Bajo

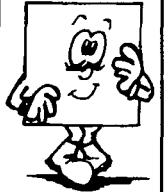
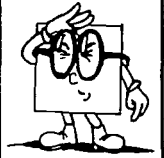
Piaget en este punto toma en cuenta que no todos los niños aprenden con la misma facilidad, pues algunos fueron estimulados con juegos lógicos que les ayudarán a pensar y a crear un esquema lógico en su mente; esto les da un nivel más alto en comparación con los niños que no tuvieron estimulación alguna, para ellos todo será nuevo y además su esquema de razonamiento empieza a formarse; lo cual les dará un nivel más bajo ya que les costará más trabajo aprender y hacer uso de su inteligencia. Por otro lado también existen niveles altos y bajos en cuanto a la información que se les aplicará a los estudiantes, por ejemplo, si se les aplica a un grupo de niños de primero de primaria la raíz cuadrada, no sabrán en absoluto lo que se les está dando, por lo tanto la

información está en un nivel alto, por otro lado, si esta misma operación se les aplica a universitarios, pasa a estar en un nivel bajo. Por esto la información a enseñar se debe ubicar en niveles adecuados para un mayor funcionamiento.

4.- Lenguaje y Pensamiento

Piaget considera que el lenguaje no es muy importante para la enseñanza de un niño, ya que aún en adultos muchas veces no pueden coordinar su pensar, con su forma de expresión, y en cuanto a los niños menores de seis años pues es menor esta posibilidad, además el niño siempre piensa más de lo que puede expresar verbalmente, ya que todavía para él, son complejos los sistemas formales de comunicación. Por ello Piaget considera que para la enseñanza de un niño es muy poco funcional comunicar a través de la palabra para lograr óptimos resultados.

En este punto están de acuerdo varios autores, consideran que la educación para niño se debe hacer a través del juego y el juguete.



Marco Teórico

5.- Motivación Intrínseca y Extrínseca

La motivación idónea es la intrínseca, ésta motivación consiste en desarrollar las capacidades naturales que tiene el niño para el conocimiento, el niño al admirar sus logros, se interesa y motiva por sí mismo, sin que otro elemento intervenga, únicamente su satisfacción y libertad de seguir superándose, no toma en cuenta si se le acepta con buena cara su realización. Por otro lado existe la motivación extrínseca, que consiste en motivar al niño con elementos que pueden ser materiales o expresivos; los materiales pueden ser todo tipo de premios como dulces o lo que el niño se le antoje pedir, y los sentimentales es la aprobación del maestro o de los padres, el niño toma muy en cuenta las expresiones de éstos cuando actúa.

6.- Los Alcances de la Inteligencia

Este punto es muy importante, pues dice que debido a que no se toma al niño como ser inteligente y pensante sino como las abuelas dicen: " -hoy no sabe, es un niño y esta chiquito !", a estos niños se les hace un sentimiento de poca autosuficiencia, además que también por ello los sistemas educacionales no se han renovado de manera eficiente.

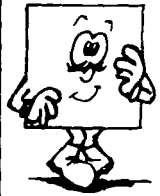
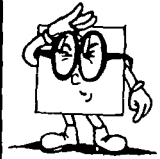
7.- Las Etapas de Desarrollo y Variabilidad Individual

En este punto Piaget difiere de los demás autores, que atribuyen características específicas y encajonadas a cada edad pues como anteriormente dijimos, en cada niño influyen su medio, sus características genéticas, su estimulación intrínseca y

extrínseca y muchos otros estímulos que no se pueden medir, los cuales nos van a dar niños maduros, otros inquietos y una infinidad de características.

Para llevar a cabo sus proyectos, creó juegos especiales para desarrollar áreas especificadas del niño como son :

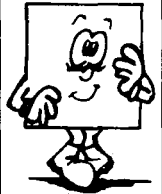
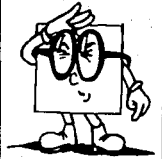
- Juegos para desarrollar el pensamiento visual
- Juegos para desarrollar el pensamiento manual
- Juegos para desarrollar el pensamiento auditivo
- Juegos para desarrollar el pensamiento lógico
- Juegos para desarrollar el pensamiento gráfico



Objetivos

OBJETIVOS

- 1.- Emplear el Diseño Gráfico en la educación preescolar.
- 2.- Crear conciencia alimenticia en los niños.
- 3.- Realizar el diseño de un juguete didáctico para niños de 5 años.
- 4.- Desarrollar las capacidades psicomotrices y sociales del niño a través del juguete.
- 5.- Describir el nuevo sistema y aportar las nuevas reformas propuestas por la UNAM y por la SEP.



Colegio Simón Bolívar

I

ANTECEDENTES

El Colegio Simón Bolívar está dirigido por un grupo de monjas que pertenecen a la congregación de San Francisco de Asís (*esto quiere decir que son devotas de San Francisco de Asís*). Dicha congregación se formó en 1873 por el padre Refugio Morales, el cual creyó que había llegado el momento de escoger entre las mejores hijas de María que frecuentaban la iglesia, y ellas fueron 3 señoritas que se distinguían por su virtud. Con ellas dio principio a la congregación además de los ejercicios de piedad, les exhorto a que practicarán las obras de misericordia. Reunía a las novicias en la casa de unos bienhechores, en donde les daba conferencias y pláticas de formación espiritual.

En 1875 superan las novicias las pruebas del noviciado, les dio el hábito descubriendo de terceras Franciscanas, y desde entonces se establece formalmente la congregación Franciscana con todos los lineamientos que son necesarios para una congregación.

La congregación se fue desarrollando poco a poco, su giro también se fue ampliando, es decir que no nada más se dedicaban a

hacer el bien en hospicios, asilos y religiosamente, sino que, en 1945 el director Emilio Rivera decidió que la congregación debía trabajar con la sociedad y que mejor trabajo que impartir educación (*educar a la niñez mexicana*).

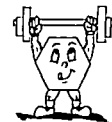
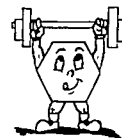
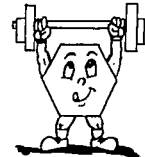
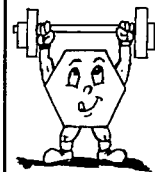
La educación se inició abriendo la primaria para niñas y debido a la demanda que tuvo el colegio y gracias a la petición de los padres de familia (de que las niñas deberían realizar sus estudios desde la etapa preescolar) se formó el Kinder o mejor dicho la etapa preescolar. La cual está dirigida por monjas normalistas, las cuales encaminan la educación de los infantes, y ayudadas de maestras capacitadas se imparte una educación más preparada al niño.

EL JARDIN DE NIÑOS

El Colegio Simón Bolívar es una institución muy grande la cual comprende preprimaria, primaria, secundaria, preparatoria y universidad; estos niveles los podemos encontrar únicamente para hombre y por separado para mujeres, solo en el nivel preprimaria y universidad la educación es mixta.

El Jardín de niños está dirigido por hermanas franciscanas, por lo que la religión juega un papel importante dentro de la educación, por otro lado, el Jardín de niños se adaptó rápidamente a las reformas educativas, por ejemplo, el hecho de poner filtros en las tuberías de agua potable para que los niños tuvieran agua filtrada en los bebederos los cuales están ergonómicamente colocados, otros puntos importantes de las reformas es el hecho de colocar aire acondicionado en las aulas, complementar y modernizar la educación con computadoras lo cual tiene que tener una área especial de trabajo, en la cual trabajan 2 niños por computadora, 3 veces por semana. Para esto se tuvo que preparar a las profesoras en cuanto a sistemas computacionales para que pudieran explicar el proceso a los niños.

La escuela está integrada por 12 salones los cuales están divididos en : 2 primeros, 4 segundos, 6 terceros, un salón de cantos y juegos, un laboratorio de computación, una sala de espera, una sala de proyección, una área grande de patio y un cuarto de materiales. El edificio consta de 2 pisos, planta baja y primer piso, en la planta baja estudian



los niños de primer ingreso, los de segundo grado en el primer piso junto con los de tercer grado.

Cada salón se encuentra integrado por 40 o 50 alumnos el número cambia dependiendo del grado, en donde mas alumnos hay es en terceros. Los salones de primer grado cuenta con mobiliario ligero e independiente, es decir cada niño tiene su propia mesa y silla, en tercer grado ya son pupitres que comparten con otro alumno y son muebles fijos y más pesados.

Debido a la inquietud de los niños de primer grado, se encargan de ellos 2 personas, una es la maestra y la otra es un auxiliar esto desaparece al pasar a segundo grado. Los niños cuentan con transporte escolar los cuales son identificados por los niños, ya sea por número o por el color del autobús. También tienen acceso a una alberca que comparten con los de primaria.

En tercer grado los niños toman el tema de la alimentación teniendo en cuenta lo que es una fruta, verdura, carne etc., esto se hace observando físicamente el alimento en cuanto color, sabor, y for-

ma, posteriormente juegan a preparar y a vender comida.

Para impartir las clases las maestras se basan en material gráfico hecho por ellas, como son: figuras de papel, letreros, y otro tipo de materiales como palitos, semillas, pegamento e infinidad de elementos de este tipo, los cuales representan un papel muy importante para la comprensión del tema.

El Programa general del COLEGIO SIMON BOLIVAR está dividido en 10 Unidades las cuales enseñan al niño el medio ambiente que le rodea, aprendiendo de esta manera diversas actividades como; vestido, comercio, alimentación, etc...

Se tomo en cuenta este programa para basar nuestro proyecto en un punto específico en este caso es la alimentación.

Este programa es elaborado por la SEP y enviado al Colegio Simón Bolívar para llevarse a cabo en todo el ciclo escolar dividiéndolo en actividades realizadas en cada unidad como se verá a continuación:

PROGRAMA GENERAL

Núcleo Organizador: El Niño y su Ambiente

Unidad 1

Integración del niño a la escuela

- Organicemos nuestro salón
- Organicemos una convivencia
- Iniciemos la formación del rincón de dramatizaciones

Unidad 2

El vestido

- Juguemos a la tienda de ropa
- Juguemos al rincón de dramatizaciones

Unidad 3

La alimentación

- Hagamos cultivos
- Juguemos a preparar y vender comida
- Hagamos recetas

Unidad 4

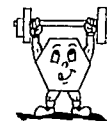
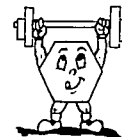
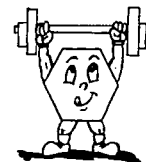
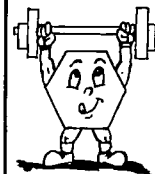
La vivienda

- Juguemos a la casita
- Construyamos casas
- Cuidemos animales y plantas

Unidad 5

La salud

- Juguemos al doctor
- Juguemos deporte y ejercicio



Colegio Simón Bolívar

I

- Juguemos al rincón de las ciencias

Unidad 6

El trabajo

- Juguemos a trabajar como papá o mamá
- Juguemos al agente de tránsito
- Juguemos al artesano
- Organicemos una visita a la escuela de primaria

Unidad 7

El comercio

- Juguemos al mercado
- Juguemos a la panadería

Unidad 8

Los medios de transporte

- Vámonos de viaje
- Descubramos lo que hace mover algunas cosas

Unidad 9

Los medios de comunicación

- Juguemos a la imprenta
- Juguemos al correo
- Hagamos un programa de radio

Unidad 10

Festividades nacionales y tradicionales

- Organicemos una fiesta de cumpleaños
- Organicemos las fiestas navideñas
- Organicemos una celebración tradicional o cívica

EL JARDIN DE NIÑOS DEL COLEGIO SIMON BOLIVAR

Como vemos, es el mismo programa que manejan en el jardín de niños del Colegio Simón Bolívar.

El temario del jardín de niños se basa en programas de la S.E.P., esta institución edita 3 cuadernillos en los que se especifican los puntos que deben cumplir tanto maestros como alumnos.

El primer cuadernillo titulado, Programa de Educación Preescolar, Libro 1, Planificación General del Programa de Margarita Arrollo de Yaschirve y Martha Robles Báez, 1981, 119 pag., nos habla acerca de la psicología infantil, de los objetivos a cumplir, del contenido o temario y de las actividades a realizar, esta información la deben de manejar constantemente las educadoras para una mejor comprensión del niño.

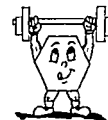
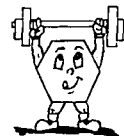
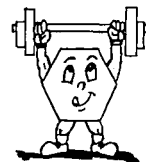
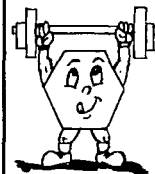
El segundo libro titulado, Programa de Educación Preescolar, Libro 2, Planificación de Unidades de Rosa María Ríos Silva, Elizabeth Bernal Nava y Deyanira Santana Campos, 1981, 141 pag., plantea una orientación metodología para el

desarrollo de las unidades que son las siguientes:

- Integración del niño a la escuela
- El vestido
- La alimentación
- La vivienda
- La salud
- El trabajo
- El comercio
- Los medios de transporte
- Los medios de comunicación
- Festividades nacionales

En este cuadernillo explican las diferentes maneras que hay para que el niño conozca los objetivos anteriores.

El tercer cuadernillo se llama Programa de Educación Preescolar, Libro 3, Apoyo Metodológico de Rosa María Ríos Silva, Eloisa C. Andrade González y Teresa Sánchez Fragoso, 1981, 144 pag., en este cuadernillo se habla sobre criterios universales que deben manejar el niño durante toda su vida como son: Criterios lógicos matemáticos, Afectivo social, Simbolismo y Tiempo y espacio. Estos puntos los manejan dentro del programa en forma indirecta, en este cuadernillo se le da



apoyo a los maestros para su mejor aprovechamiento y aplicación.

También se basan en otro libro titulado Programa de Educación Preescolar de Eloisa Andrade María Cristina Castellanos Guadalupe Cisneros, 1979, 256 pag., en este libro se habla más específicamente sobre las áreas que se deben estimular como son: emocional, social, del lenguaje, motora, sensopercepciones, funciones mentales superiores, nociones, coordinación motriz gruesa y coordinación motriz fina. En cuanto a temas abarca los siguientes: el niño y la comunidad, la naturaleza, mi religión, la historia de mi país, la comunicación, el niño y el arte y grandes inventos. Propone actividades específicas para desarrollar los puntos anteriores, marcando en cada una de las actividades y áreas, los objetivos particulares, los objetivos específicos y describe las actividades específicamente.

Existen otros cuadernillos desde 1972, que para nuestro juicio estos son ya obsoletos, tomando en cuenta las reformas de 1992. Tantos los

cuadernillos como el libro se basan en la teoría de Piaget y Gesell autores que ya estudiamos en el marco teórico y Gesell en el tema de psicología infantil.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los principales problemas que tenemos son:

- 1.- Emplear el diseño gráfico en el juguete didáctico
- 2.- Facilitar material didáctico a la educadora en el tema de la alimentación.

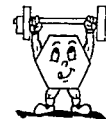
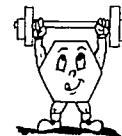
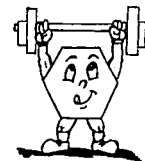
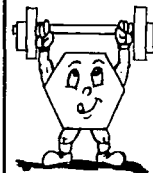
En la educación para niños es indispensable la utilización de material gráfico, para hacer que los niños comprendan rápidamente y de manera abstracta los conceptos deseados, las maestras del jardín de niños del Colegio Simón Bolívar así lo expresan, pues en todos los temas se apoyan en dicho material, por otro lado, el material gráfico ayuda a las maestras a tener mayor control del grupo ya que las imágenes y dibujos son directos y muy atractivos para los in-

quietos niños, y estos mantienen ocupada su atención.

Debido al gran campo de aplicación que tiene el diseño gráfico en esta área lo hemos elegido como el tema de este proyecto, por otra parte no solo es un juguete para entretener a un niño, sino que debe de resolver necesidades y tener características específicas para su funcionamiento.

Este juguete didáctico contiene el tema de la alimentación por las siguientes causas:

Como pudimos observar en el temario del jardín de niños todos los temas se relacionan con la vida diaria del niño, de hecho este es uno de los objetivos, "alistar al niño en todas las áreas de su desarrollo", sin embargo, analizándolo vimos que ningún punto a excepción de la alimentación se encuentra en constante bombardeo publicitario para el consumo de comida sin nutriente alguno, lo cual tiene como consecuencia que el niño consuma constantemente "comida chatarra" esta comida esta compuesta por colores artificiales, antioxidantes, sabores artificiales, conser-



Colegio Simón Bolívar

I

vadores y todo tipo de azúcares que tienen como consecuencias: desnutrición, deshacen la flora intestinal, atacan las neuronas, digestión lenta e inútil, caries, obesidad y anemia.

Para que el niño tenga buena salud, depende de muchos factores, tales como la alimentación, herencia, el clima, la higiene y el ejercicio, de todos estos la alimentación es el factor mas importante, esto lo demostró Sir Robert McCarrison en la India en 1920. También esto se dejó ver en Japón pues durante mucho tiempo su alimentación estuvo basada en arroz y pescados pequeños, posteriormente con la influencia de occidente cambiaron su alimentación a los tres grupos de alimentos, esto tuvo como consecuencia japoneses mas altos y mas sanos, dejaron de ser bajitos enfermizos.

Por otra parte los niños que están mal alimentados están en desventajas intelectuales, físicas, motrices, sociales etc., ya que la desnutrición tiene como consecuencia principal, la debilidad en todos los aspectos. Por ello consideramos que el niño debe tener una conciencia alimenticia, para protegerse de la constante exposición publicitaria de "comida chatarra".

Esto se llevará a cabo utilizando mecanismos específicos dentro del juguete didáctico, que también ayudarán a ejercitar las capacidades motrices y sociales ya adquiridas por el niño de cinco años.

En cuanto al juguete deberá ajustarse a las necesidades de espacio, maniobrabilidad, resistencia y cumplir con el objetivo de crear conciencia alimenticia en el niño; tener un tamaño y medidas adecuadas al niño de cinco años, ser estético, llamativo, creativo y principalmente que ayude a la maestra a cumplir con su labor. Deberá contener imágenes adecuadas a la psicología del niño de cinco años y que estén en relación con el tema a tratar, teniendo en consecuencia una armonía en toda la construcción de este juguete didáctico.

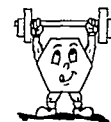
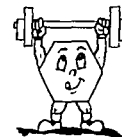
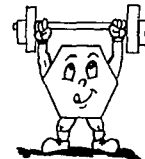
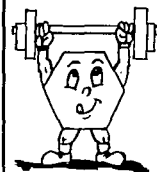
También afecta a este proyecto, las reformas educativas propuestas por el señor Presidente de la República, publicadas en el diario oficial el día martes 19 de mayo de 1992 pag. 10 en donde literalmente dice:

"...en la educación preescolar si es posible implantar una reforma casi completa desde el próximo año escolar. De conformidad con los resultados de un diagnostico pertinente, de la consulta

nacional y de las opiniones del magisterio, se ha diseñado un nuevo programa cuyas características se pueden resumir en que ofrece una mejor articulación con los ciclos subsecuentes, toma en cuenta la ideoscincracia del niño mexicano, considera tanto las necesidades nacionales como las particulares de cada región y organiza mejor los contenidos para un avance gradual y sistemático en el conocimiento, y aprovecha la participación de los padres de familia y la comunidad en la educación. La aplicación del programa comprende acciones de capacitación en las entidades federativas, distribución de material de apoyo para los niños, maestros, directivos, y padres de familia y la puesta en marcha de mecanismos de seguimiento y evaluación de la practica docente y el desempeño educativo en los jardines de niños".

ALIMENTACION

La alimentación, además de ser un acto vital para la subsistencia, tiene gran significación emocional para el niño, ya que alrededor de ella se ponen en juego algunas de las más trascendentes formas de relación humana.



Las características de los alimentos, las posibilidades y formas de obtenerlos, de prepararlos y de consumirlos, son a su vez una fuente muy rica del conocimiento que el niño va estructurando sobre aspectos socioculturales y naturales que caracterizan el medio en que se desarrolla.

La alimentación sintetiza, más que otros factores que intervienen en la vida del niño, elementos esenciales para su seguridad básica, tanto física como emocional, así como aquello que le permite trascender su marco familiar hacia conocimientos cada vez más organizados y estructurados de la vida social de la comunidad, de los bienes que la naturaleza le brinda y de la forma de preservar y explotar los recursos.

Los alimentos que consume el hombre se divide en cinco grupos que son: Grasas, Carbohidratos, Proteínas, Minerales y Vitaminas

Los cuales tienen tres propósitos principales:

- 1.- Desarrollar trabajo muscular
- 2.- Mantener la vitalidad

- 3.- Formación y renovación de tejidos
- * Placer gustativo (golosinas)

Para explicar de manera gráfica el proceso alimenticio haremos una analogía entre el cuerpo humano y un automóvil, el cual necesita de combustible y de una chispa que haga encender y caminar el auto, pues algo parecido pasa con el cuerpo, los carbohidratos y las proteínas son la energía o el combustible, y las vitaminas son la chispa que hará que esa energía se utilice, si esta chispa no existiera, por mucho combustible que se tuviera, el carro no andaría nunca, y lo mismo pasa con el cuerpo, la vitamina "B" hace que todo lo que consumimos sea aprovechado y transformado en energía.

Esto es una breve síntesis de lo que es la alimentación. Pero para entender más específicamente este tema procederemos a explicar las características de cada grupo de alimentos y en donde podemos encontrarlos.

Vitaminas

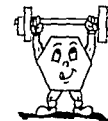
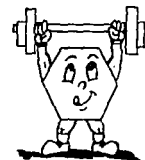
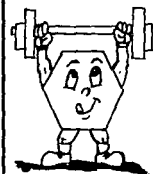
Las vitaminas son sustancias orgánicas que en dosis muy pequeñas, se evalúan en gamas, aparecen como indispensables

para la nutrición y para el equilibrio del organismo; no pueden ser sintetizadas por este y no suministran energía, ni se usan en la formación de tejidos.

Son sustancias químicamente definidas; muy hábiles, y cuya ausencia (avitaminosis) da origen a las enfermedades por carencia, muy graves, la avitaminosis implica la muerte ineludiblemente.

La noción de vitamina es relativamente reciente, si bien ciertas enfermedades por carencia, tales como el escorbuto, se conocían de antes. En 1987, Eykmann observó una enfermedad del sistema nervioso el Beri-Beri que aparecía en los hombres cuya nutrición se componía exclusivamente de arroz descortezado, la alimentación con arroz provisto de su cascada impedía la enfermedad y curaba a los enfermos, en 1913 Funk creó el nombre de vitamina para designar la sustancia útil en la envoltura, poniendo así de manifiesto su necesidad vital y su naturaleza química (vital y amina).

A cada vitamina se le asignó una letra, después se advirtió que la función atribui-



Colegio Simón Bolívar

I

da a una vitamina era a menudo compleja y que sus diferentes modalidades se debían a cuerpos diferentes, por lo cual se hizo necesario practicar subdivisiones en la clasificación inicial y distinguir vitaminas como la B1, B2, etc., el conocimiento de la naturaleza química de una vitamina implica también una nueva terminología, se habla así a menudo del ácido ascórbico en lugar de vitamina C.

Las vitaminas suelen clasificarse en dos grandes grupos, dependiendo de su solubilidad, ya sea en agua (hidrosolubles) o en aceite (liposolubles).

Vitamina "A"

Es soluble en aceite y en los solventes orgánicos, se encuentra en el reino vegetal, en los que contienen caroteno. Estos vegetales son: hojas de lechuga, hojas de espinaca, hojas de col, zanahoria y tomate; en el reino animal la encontramos en: hígado, manteca, yema de huevo y aceite de hígado de algunos peces

Esta vitamina sirve para producir la púrpura retiniana del ojo, es indispensable para mantener en buen estado la piel y todo tipo

de epitelio. El consumo de vitamina "A" debe incrementarse junto con la edad. El no consumirla tiene consecuencias como detención del crecimiento y flacura, en los jóvenes. Altera las células epiteliales, la piel se reseca y endurece y se ulceran las córneas.

Vitamina "B"

Existen varias vitaminas "B" y se agrupan dentro de este grupo por tener características parecidas entre ellas y las consecuencias de su ausencia también son similares.

Vitamina "B1"

Es muy abundante en la levadura de cerveza, leche, clara de huevo, en los vegetales verdes, el hígado y el cerebro. Es una coenzima que interviene en la respiración de los tejidos, interviene en el metabolismo de las azúcares.

Vitamina "B2"

También se encuentra en la levadura de cerveza, huevo y en las legumbres verdes y el hígado; es un agente para la nutrición celular, interviene en la fermentación láctica.

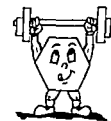
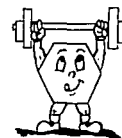
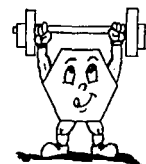
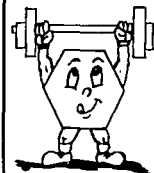
Estas son las más importantes, sin embargo existen las vitaminas B4, B5, B6, B7, B8, B10, B11, B12, y B14. todas ellas tienen características muy similares.

Vitamina "C"

Interviene activamente en las reacciones de oxidación-reproducción que acompañan a toda actividad celular. Es un factor de resistencia del organismo a la infección microbiana, cuando el organismo está infectado son necesarias grandes cantidades de ácido ascórbico. La vitamina "C" a diferencia de las otras vitaminas se debe tener en bastantes cantidades diariamente. Los alimentos más ricos en vitamina "C" son las legumbres verdes, la mayor parte de frutas, naranja, limón, frambuesa, etc., el pimiento, la leche y el jugo de carne; cuando se carece de vitamina "C" se tienen enfermedades como el escorbuto, esta enfermedad consiste en: palidez, decaimiento, dolores en las piernas, músculos, y posteriormente la muerte.

Vitamina "D"

Se encuentran en ciertas algas expuestas a los rayos solares, los peces que se nutren de ellas son el atún, el bacalao y el



Colegio Simón Bolívar

I

fleitan, la almacenan en el hígado, se encuentra en el huevo, en la leche y la manteca. Los esteroides cutáneos por irradiación solar, se transforman en vitamina "D" esta pasa a la sangre, por esto es importante que los bebés tomen baños de sol. Sirve para el metabolismo del calcio y del fósforo los cuales son vitales para tener un buen estado, la constante renovación de tejidos óseos. La ausencia de esta vitamina produce raquitismo, la osteomalacia y la espasmofilia, descalsificación y deformaciones.

Vitamina "E"

Se encuentra principalmente en las cáscaras de los cereales, en la leche, la manteca, y las legumbres. Repercute principalmente sobre la función de reproducción, la falta de esta vitamina trae como consecuencia en el hombre, la producción constante de espermatozoides, la atrofia de los testículos y la esterilidad. En la mujer la fecundación se da, pero el feto muere infaliblemente en el útero antes de la gestación.

Vitamina "F"

Se encuentra en numerosos cuerpos grasos, es un elemento indis-

pensable para la nutrición. Ejerce una acción protectora sobre los tegumentos.

Vitamina "H"

Es un componente del complejo vitamínico "B", estimula la transformación de los lípidos en el hígado. Su carencia da lugar a dermatosis y depresión.

Vitamina "K"

Son cristales solubles en aceite, es sensible al calor y a la luz. Esta vitamina es esencial en la coagulación sanguínea, su carencia da lugar a una enfermedad hemorrágica rápidamente mortal. Se encuentra en las hojas verdes de los cereales, en la espinaca, la col, el tomate y la grasa de hígado.

Vitamina "I"

Se encuentra en el hígado, levadura, trigo y arroz.

Vitamina "P"

Se extrae de los jugos de agrumero. Aumenta la resistencia de los capilares sanguíneos y disminuye su permeabilidad, es auxiliar en el tratamiento de anemia en alto grado.

Vitamina "P.P"

Existe en los huevos, el cacao, los cereales, en el hígado y en la leche. Es parte de la vitamina "B", es un factor de crecimiento que interviene en la respiración celular. La ausencia de esta vitamina produce pelagra, afecta todo el sistema digestivo y posteriormente los nervios.

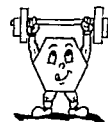
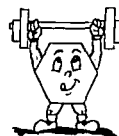
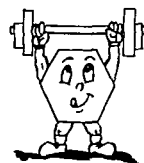
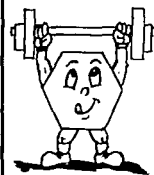
Vitamina "T"

Es un conjunto de vitaminas que se encuentran en insectos, hongos y levaduras, aceleran los procesos metabólicos, son termo estables y solubles al agua, alcohol y éter.

Carbohidratos

Los carbohidratos son energéticos, proporcionan la mayor parte de la energía en todos los pueblos. Están compuestos de carbono, hidrógeno y oxígeno, comprenden los azúcares, almidón, polisacáridos, celulosa y glicógeno.

El azúcar se encuentra en las frutas, la glucosa se encuentra en el jarabe de maíz que es la que se usa generalmente en confitería. El almidón se encuentra en el trigo y otros cereales, en las raíces de yuca, la papa y el sagú.



Existen otros carbohidratos que el hombre no puede digerir y que se utilizan para dar sabor únicamente, esta comida no altera nada en el cuerpo humano así como entra sale, como por ejemplo la sacarina. Este punto es muy importante, ya que los azúcares proporcionan calorías, pero sin ningún tipo de nutriente, por ello se debe fomentar al niño desde pequeño a consumir poca azúcar o alimentos que la contengan ya que lo único que originan es: caries y diabetes, además el consumo de azúcar en exceso, lejos de producir energía y movimiento, provoca un efecto contrario, el de pesadumbre y fatiga, ya que tantas calorías no se pueden procesar o consumir, el cuerpo las acumula y el resultado es ese.

Grasas

Las grasas son un alimento que ayuda a que el cuerpo mantenga su calor necesario, ya que la grasa que el organismo no aprovecha, se acumula debajo de la epidermis y también permite que floten los animales acuáticos.

Existen ácidos grasos como el vinagre. Todas las grasas contienen áci-

dos grasos no saturados, lo cual hace que esa falta se llene con oxígeno y el alimento se oxide, a lo que se llama rancio. La luz acelera la descomposición de grasas, por ello es muy importante que los alimentos ricos en grasa se encuentren protegidos de la luz y el aire.

Aparte de proporcionar energía, las grasas tienen otros usos, tales como mejorar el sabor de los alimentos, facilitar su masticación y deglución, además ofrece una forma de cocción y algunas contienen a la vitaminas solubles en grasa, como son: A, D, E, y K.

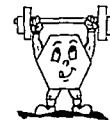
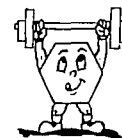
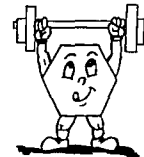
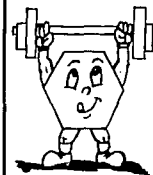
Proteínas

Las proteínas son componentes que ayudan de manera determinante a la renovación constante del organismo, son primordiales en el desarrollo de los niños, sin embargo los adultos también la necesitan y no por la misma razón que los niños, pues estos ya no crecen, sin embargo la renovación de tejidos es constante, cada diez días el cuerpo se renueva, además con las enfermedades y heridas los tejidos se deterioran, por ello es indispensable consumir proteínas.

Las proteínas difieren de los carbohidratos y grasas por el hecho de contener nitrógeno en cantidades elevadas, aunque no todas contienen nitrógeno, existen otras llamadas proteínas crudas, sin embargo todas las proteínas están compuestas por aminoácidos, y existen muchísimas formas de proteínas, las cuales podemos encontrar en la leche, los huevos, los chicharrones, el hígado, los músculos, la carne y el pescado. En el mundo vegetal las podemos encontrar en la harina de soya, las nueces, las almendras, las nueces de Barcelona, los cacahuates, el requesón, la levadura y semillas de girasol.

Entre los aminoácidos más necesarios encontramos a la leucina, isoleucina, licina, metionina, valina, treonina, triptofano, fenilalanina, arginina y histidina.

El consumo de la proteína debe variar con la edad. Un lactante muy pequeño crece muy rápido y sus necesidades de proteínas en términos de peso corporal son 4 veces mayores que las del adulto, después de algunos meses, el crecimiento del lactante es más lento, por lo que necesita menos proteínas del primero al tercer año de edad, la necesidad se reduce hasta



Colegio Simón Bolívar

I

llegar a necesitar una pequeña cantidad. Cuando el niño tiene de 10 a 12 años esta cifra ponen en relieve la importancia que tiene dedicar especial atención a la ingestión de proteínas por los lactantes.

Minerales

Entre los minerales más importantes tenemos al hierro, básico en el fisiología humana ya que es parte importante de la hemoglobina en la sangre, la vitamina "C" ayuda a la absorción del hierro de los alimentos, también ayudan la vitamina B12, B6 y el ácido fólico.

La deficiencia de cualquiera de los componentes sanguíneos provoca anemia, y dependiendo de la carencia será el tipo de anemia, ferropénica.

Prevenir es más fácil que curar, si consumimos regularmente alimentos ricos en hierro, no se presentará la anemia, para ello se recomienda ingerir las siguientes cantidades de hierro a diario.

Hombres y mujeres adultos	12mg
Mujeres embarazadas y lactando	15 mg
Niñas de 12 a 14 años	15 mg
Niños de 14 a 18 años	15 mg

Niños menores
Lactantes

12 mg
6 mg

Los alimentos que contienen hierro son: curry en polvo, cacao en polvo, frijoles cocidos en el horno, frijoles y guisantes secos, lentejas secas, cecina de res, huevos enteros, pescado frito, sardinas, harina de avena, hojuelas de maíz, almendras, corazón, harina de soya, mariscos, miel de azúcar, pan negro, pan blanco, germen de trigo, chicharos, verduras cocidas, verduras crudas, higos y albaricoque, ciruelas pasas, hígado.

Calcio

El calcio es otro mineral importantísimo para el hombre, ya que dada su composición humana se encuentra descansando sobre la estructura ósea, la cual puede tener malformaciones que tendrán consecuencias para las mujeres a la hora del parto y durante todo el embarazo. Por ello el calcio y el fósforo se usan como materiales de construcción porque ayudan a la renovación constante de huesos, también tiene gran importancia la vitamina "D", pues ayuda a la buena formación de los huesos, no solo los huesos requieren de calcio, también los dientes, ya que tie-

nen una composición parecida a la de los huesos.

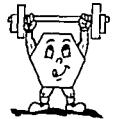
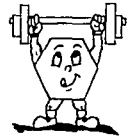
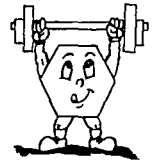
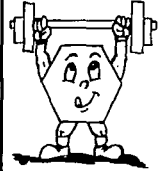
El calcio lo podemos encontrar en alimentos como leche, queso parmesano, pescado seco con espinas, boquerones, sardinas escandinavas enteras, sardinas, arenques pequeños enlatados.

EL COC

Curriculum con Orientación Congnoscitiva

Es indiscutible la explicación de lo que significa el coc en el desarrollo de este proyecto, debido a las reformas educativas que comprenden una mayor participación de los padres de familia en la adecuación, este proyecto está expuesto por catedráticos de la U.N.A.M., específicamente, por la maestra Benilde García quien se especializó en la adecuación infantil y es doctora en psicología.

El COC (Curriculum con Orientación Congnoscitiva) es un programa educativo innovador para niños de 3 a 6 años, que pretende hacer realidad varias de las implicaciones pedagógicas que pueden



Colegio Simón Bolívar

I

derivarse de la teoría del desarrollo de Jean Piaget.

Existen 5 componentes en las etapas de trabajo:

Aplicación.- Se diseñó la estrategia para introducir gradualmente el programa educativo.

Capacitación.- Desarrollo un programa dirigido a apoyar el proceso de cambio personal que el maestro requiere para aplicar el COC.

Evaluación.- Se fijó como tarea la valoración del contexto.

Participación.- De padres de familia, delineó actividades para establecer un vínculo entre la escuela y el hogar.

Administrativo.- Creó las condiciones para que pudieran coordinarse y apoyarse las acciones del proyecto.

Para que un programa sea válido pueden ser analizados desde 2 puntos de vista:

- Desarrollo y refinamiento del programa
- Adopción y adaptación

La obtención sistemática de información acerca del programa innovador, características de los procesos de aplicación de sus componentes, del impacto en la escuela, estudiantes, maestros y resultados.

Uno de los objetivos de esta tesis es aportar nuevos sistemas de educación a nivel preescolar, por ello se considero primordial el análisis de este nuevo sistema que aporta de manera objetiva la unión entre la escuela y la casa. De esta manera este documento aporta una idea nueva en material didáctico y un sistema educativo con lo cual el jardín de niños del Colegio Simón Bolívar puede enriquecer su sistema de enseñanza.

Factores

- Acercamiento educativo válido en términos de desarrollo.

- El jardín de niños se ha definido como un nivel eminentemente formativo.

- La etapa vital en la que se forman las bases de personalidad.

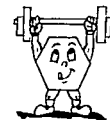
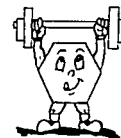
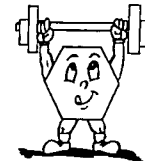
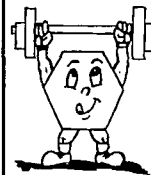
- La dirección general de adecuación preescolar de la S.E.P., tiene como objetivo general proporcionar el desarrollo integral de las capacidades físicas, afectivas sociales y cognitivas del educando. Aumentar las posibilidades del desarrollo de una personalidad que le permita integrarse al medio y mejorar posibilidades de éxito en los niveles educativos.

- La adecuación preescolar se basa en las necesidades madurativas de la población a la que esta dirigida.

Un programa de educación preescolar deberá limitarse a apoyar el desarrollo socioemocional del niño

El maestro acepta la idea de que los niños se encuentran en diferentes etapas de desarrollo y trata de enseñar a cada uno las habilidades propias de su etapa para que pueda avanzar a la siguiente.

El niño tiene más libertad que antes para interactuar con el ambiente, pero no se le concede el tiempo o la libertad para tomar realmente la iniciativa o, más adecuadamente, para compartir la iniciativa en el proceso de aprendizaje.



Colegio Simón Bolívar

I

La organización del salón de clases en torno a las llamadas experiencias clave, para el desarrollo intelectual del niño y la experiencia práctica adquirida por el equipo durante 10 años de trabajar con niños, y usar el conocimiento para resolver problemas ahora y en el futuro.

High Scope señala que es un poco probable que los estudiantes puedan adquirir en la escuela todo el conocimiento que requieren para el futuro. Los niños necesitan adquirir habilidades académicas, pero también actitudes y habilidades personales que les permitan enfrentar con confianza las relaciones humanas y usar el conocimiento para resolver problemas ahora y en el futuro.

Los niños aprenden a ritmos diferentes y tienen habilidades, intereses y experiencias que los hacen únicos. Su potencial del desarrollo se va a ver favorecido en la medida en que los apoyemos para iniciar y planear muchas de sus experiencias de aprendizaje, en un ambiente educativo en el que prevalece la experiencia con lo real y la comunicación libre con adultos y compañeros, también se da la oportunidad para que los niños usen, de

manera constructiva y en una variedad de situaciones, las habilidades que ya poseen.

Según Rest existen 3 ideas centrales:

- 1.- Organización estructural: los estímulos, la manera en que los conceptualiza, las reglas y principios integradores que usa para interpretar la experiencia.
- 2.- Secuencia de desarrollo
- 3.- Interaccionismo: el desarrollo se da a través de la estructura cognoscitiva de la relación con el ambiente.

Kamii y Ddevries señalan que la obra de Piaget "La Psicología y La Epistemológica".

Kamii dice, "...el desarrollo de la autonomía significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo y con sentido crítico y teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual".

La información de las habilidades características que surgen en las diversas etapas de desarrollo pue-

den ser usadas para diseñar actividades y materiales de instrucción que igualen los niveles de comprensión del niño.

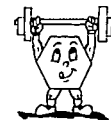
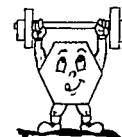
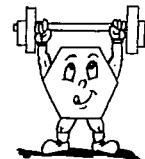
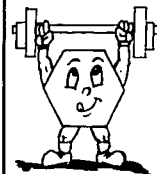
El conocimiento esta constantemente ligado a las transformaciones.

Para promover el conocimiento, el maestro debe fomentar la actividad física y mental en el niño y establecer oportunidades para que este pregunte, experimente, descubra hechos y relaciones.

En el COC todo el ambiente educativo gira alrededor de la posibilidad de ofrecer experiencias de aprendizaje activo, el arreglo del salón de clases en áreas de trabajo, la planeación, el trabajo y la evolución personal dentro de la rutina y las actividades que propone el maestro en el grupo pequeño.

El niño define problemas para resolver, ve la experiencia en una nueva perspectiva, prueba que tanto sabe acerca de lo que va a representar.

Las estrategias en el salón deben ser diseñadas y aplicadas de tal manera



que ayuden a los niños a usar la representación como un instrumento para el aprendizaje.

En el COC, el proceso de representación se usa para apoyar la transformación de la experiencia en contenido conceptual.

Piaget dice: que la interacción social entre compañeros, es importante porque enfrenta al niño con otros puntos de vista y fomenta su descentralización. La interacción social conduce a la argumentación y a la discusión; los puntos de vista se cuestionan, hay que defenderlos y justificarlos.

En el COC, la interacción social en el salón de clases juega un papel muy importante, a los niños se les da la oportunidad de interactuar espontáneamente con otros niños y adultos; así como dar y pedir ayuda.

El maestro.- Más que imponer transmite conocimientos, su función consiste en ayudar a crearlo.

Crear un ambiente que responda a la diversidad individual. Hacer un ambien-

te educativo que responda a esa amplia variación de niveles de desarrollo e intereses entre sus estudiantes.

Lo que el COC ofrece es una nueva forma de pensar, actuar y sentir acerca de aprendizaje y de la enseñanza, construida a partir de la visión piagetiana acerca de la manera en que los niños aprenden y se desarrollan.

Metas del programa

- 1.- Persecución de intereses e ideas.
- 2.- Vivir y trabajar exitosamente con otros.
- 3.- Usar un amplio rango de habilidades físicas e intelectuales.

El arreglo del salón de clases en área de trabajo

Afecta el contexto en el que la enseñanza y el aprendizaje pueden ocurrir, diseñar roles que les ayuden a que construyan sus propios espacios para que desempeñen nuevos roles.

Rutina diaria

Una rutina constante de dirección a los niños, les ayuda a desarrollar controles internos y les da seguridad.

Tiene un marco de referencia dentro del cual los niños se responsabilizan de crear materiales y actividades para su propio aprendizaje.

Ambiente diferente Ambiente ordenado

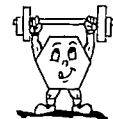
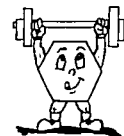
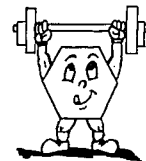
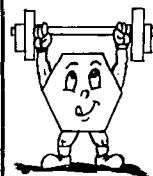
La rutina diaria del COC comprende 7 períodos básicos

- 1.- Planeación
- 2.- Trabajo
- 3.- Limpieza
- 4.- Recuerdo
- 5.- Grupos pequeños
- 6.- Actividades colectivas
- 7.- Actividades al aire libre

La planeación en el COC es el proceso dinámico que da sentido a la clase a través de la observación, discusión, experimentación y evaluación de los intentos del maestro.

- Explorar activamente y con todos los sentidos.

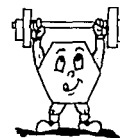
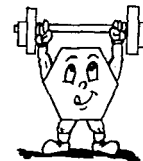
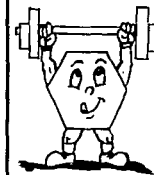
- Descubrir relaciones a través de experiencias directas.



- Manipular, transformar y combinar materiales.
- Caminar, correr, trepar, usar los músculos grandes.
- Preocuparse de sus propias necesidades.
- Elegir materiales y actividades.
- Adquirir destreza con herramientas y equipo.

ERGONOMETRIA

Para sacar las medidas de las manos, de los niños de cinco años del Colegio Simón Bolívar, se eligió a un grupo como proveedor de información a los cuales se les fue midiendo las manos uno por uno, para así sacar un promedio en la medida que tendrán las piezas del juguete.



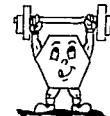
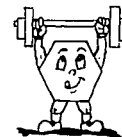
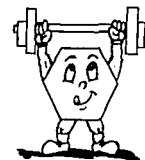
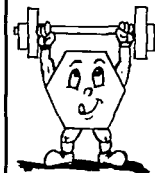
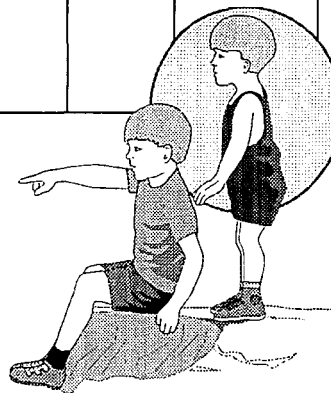
Colegio Simón Bolívar

I

Medidas en cm. de la mano de niños y niñas de 4 a 5 años de edad

Niños				Niñas			
Abierta				Abierta			
Largo	Ancho	Puño	Abertura	Largo	Ancho	Puño	Abertura
4	6	18	8	13	6	19	8
12.5	5.5	19	10	11.5	5.5	17	8
13	5.5	20	7	13.5	7	19	7.5
12	5.5	19.5	8	12.5	5.5	19	8
13	6	20	9	12	6	18	9
13	6.5	17.5	5.5	12	5.5	19	7
11.5	5.5	20	7	12	5.5	20	8
12.5	6	19	8	13	6	20	9
13	5	20	10	13	6	18	6.5
12.5	6	18	8	12	6	19	9
12.5	5	18	8	12	7	21	6
11	5.5	18	7				
10	5	20	9				
13	6	18	8				
13	6	19	8				
12	6	20	9				

Promedio			
Abierta			
Largo	Ancho	Puño	Abertura
12	6	18	8



PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL

PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL

PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL
PSICOLOGIA INFANTIL



PSICOLOGIA INFANTIL

Psicología Infantil

II

PSICOLOGÍA INFANTIL (EL NIÑO DE CINCO AÑOS)

Si conocemos la personalidad del niño podremos emplear de manera óptima los resultados de nuestro trabajo en un juguete especialmente hecho para niños. Si tan sólo se tomara en cuenta este punto y se aplicara de manera limitada la técnica psicológica, producirá un efecto negativo.

Para el estudio psicológico del niño nos basamos en los estudios realizados por Arnold Gesell; es uno de los autores que estudia los procesos psicológicos del niño etapa por etapa, de manera clara y minuciosa, resaltando las características que más nos ayudan en la elaboración de nuestro proyecto.

Para hacer más ágil su estudio, divide el desarrollo del hombre en cuatro etapas:

- 1.- Los años preescolares.
- 2.- Los escolares.
- 3.- Los de la Secundaria.
- 4.- Los que preceden al estado adulto

Como vemos los años preescolares son los primeros en el desarrollo del hombre, por esta causa es que son tan importantes en su vida. Siendo la etapa en la cual se marcan cánones muy específicos que formarán al futuro hombre, por ello reclama cierta prioridad en toda planificación social.

Hay que descartar, de manera importante, que al niño se le trate como un estudiante pequeño, ni verlos como débiles, insuficientes e inadecuados, olvidando que son inmaduros y que por ello tienen que aprender todo, por todo esto se debe tomar en cuenta que el niño no es un adulto en miniatura. Por esto las escuelas especiales para educar al niño no pueden surgir si no se toman en cuenta los problemas del bienestar infantil.

CRECIMIENTO

La higiene del niño preescolar debe ser concebida en función del crecimiento, y con más razón aún, su higiene mental. "...El niño continuamente pierde o modifica hábitos; su inteligencia es el dinámico

producto final de factores múltiples y cambiantes; todas sus aptitudes se relacionan con una sola aptitud integral, a saber, la aptitud a crecer."¹

Para que el niño alcance una madurez mental, es necesario un proceso de formación de conducta, una morfogénesis progresiva de patrones de conducta. Por esto podemos tomar a la mente como un complejo orgánico vivo, capaz de asumir formas y de seguir direcciones.

Para clasificar las tareas conductuales que controla el cerebro, Gesell las divide en 4 partes:

- 1.- Características Motrices
- 2.- Conducta Adaptativa
- 3.- Lenguaje
- 4.- Conducta personal y social

Sin embargo aún con esta división, los niños no tienen las mismas características, pues cada niño es tan diferente a otro como sus rasgos físicos (aún entre gemelos). Para adentrarnos en el tema iremos exponiendo, conforme al desarrollo del



Psicología Infantil

II

niño, a partir de la primera infancia, período que abarca desde el nacimiento hasta los dos años; posteriormente sigue la segunda infancia que continua hasta los seis años.

EL PRIMER AÑO DE VIDA

El niño al llegar a su nacimiento, a pasado por una evolución impresionantemente rápida, en donde se dotó de potencialidades, funciones, capacidades, etc., las cuales le servirán a lo largo de toda su vida.

Cuando nace, parece estar en una zona que se encuentra entre el sueño y la vigilia. Esta dormido casi todo el tiempo.

Características Motrices

Meses

1 a 3 - En el bebé predomina una posición llamada reflejo tónico servical (R.T.S.) que consiste en tener un brazo extendido hacia el cual gira la cabeza y otro brazo lo flexiona esta posición la conserva durante tres meses.

Meses

3 a 7 - Se mantiene erguido y se para apoyado.
- Se sienta solo.
- El control visual adquiere mayor control que el manual.

7 a 10 - Adquiere mayor confianza en sus movimientos, lo cual le da mucha actividad.
- Empieza a expedicionar el lugar donde vive, por los lugares que puede moverse.

10 a 12 - Sigue perfeccionando lo aprendido hasta este momento, pero todos estos movimientos los superará hasta los 15 meses.
- La expresión fina es ágil y precisa
- Suelta las cosas voluntariamente

12 a 15 - Se mantiene erguido sólo y camina.
- Puede construir una torre perfecta
- Hace garabatos
- Habla en jergonza
- Se expresa en ademanes
- Se puede poner las prendas mas sencillas

15 a 18 - La diferencia es postural
- Tiene mayor dominio en sus piernas
- Avanza con pasos tiesos

- Tiene mayor actividad manual pero aún es torpe
- A los 12 rueda una pelota, a los 18 la avienta
- Controla las hojas de un libro

Conducta Adaptativa

Meses

1 a 3 - Los músculos más activos son los de los ojos y boca, pero los músculos de los ojos superan a los de la boca en agilidad.

- El (R.T.S.) empieza a desaparecer

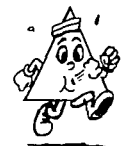
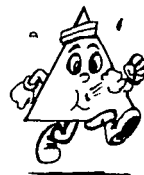
- Su capacidad perceptual aumenta de manera prodigiosa

3 a 7 - Aunque todavía los ojos superan a la mano, existe una interacción mutua.

- Las manos adquieren más actividad.

- Todo lo lleva a la boca para estudiarlo, lo tira, lo sacude, la pasa a las manos y así hasta conocerlo. Se le llama (conducta manipulativa perceptual).

7 a 10 - La masticación adquiere manipulación.
- Los labios se adaptan al borde de una tasa



Psicología Infantil

II

Meses

- La lengua ayuda a la regulación de alimentos
- El dedo índice adquiere gran manipulación, palpando y explorando
- Manifiesta un destacado interés por los detalles.
- Se empieza a desarrollar la conciencia de: más de uno, cima fondo, lado alado, causa y efecto, estas apreciaciones son vagas aún.

10 a 12 - Puede colocar un objeto dentro de un recipiente.

- Realiza descubrimientos de la tercera dimensión.
- Gatea
- Se puede parar sin ayuda, pero no alcanza un equilibrio estable sino hasta los 13 meses.
- Se desplaza agarrado de algún sostén.
- Tiene gran apreciación por la forma y el número.
- Empieza a geometrizar el espacio.
- Escapa de poner un objeto sobre otro momentáneamente.
- Empieza a imitar.

Meses

12 a 18

- Empieza a adentrarse en el juego social.
- Se encuentra en la cima de la percepción discriminatoria entre espacio y forma.
- Sabe donde están las cosas, donde estaban, a donde van y a que pertenecen. Ubica donde están sus ojos, boca y pelo.
- Alinea hasta tres cubos en forma apilable.
- Siente gran interés por el mucho y el más, por ello le gusta reunir muchas cosas en un sólo lugar y luego regarlas y hacer mucho más.
- No sabe contar, pero se interesa por los conjuntos.
- Actúa con mucha decisión, cuando deja de hacer algo lo hace con un gesto de "cosa terminada".
- Tiene muy presente el sentido de finalidad.
- No tiene memoria vive en el momento.

Lenguaje

1 a 3

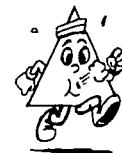
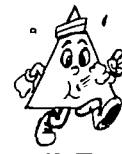
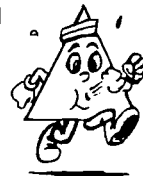
- El primer mes el niño presta mucha atención a los sonidos.
- Después identificará los sonidos.

Meses

3 a 7

7 a 10

- Dependiendo de sus necesidades el niño tendrá un llanto diferente para cada una de sus necesidades.
- Mira y produce sonidos guturales, precursores del balbuceo.
- El bebé de 16 semanas balbucea, cloquea, runrunnea, hace gorgoritos y ríe.
- Al oír un ruido familiar, volteo, pero le es más interesante el sonido de la voz humana.
- Hace muchas vocalizaciones espontáneas emitiendo vocalizaciones, sílabas y diptongos.
- Esta listo para pronunciar sus primeras palabras.
- Empieza a hacer relaciones de sus movimientos, gestos, ruidos, con actitudes de la gente que lo rodea.
- Se incorporan los músculos del habla y de la masticación.
- Limita gestos y sonidos.
- Responde a su nombre.
- Entiende el "NO".
- Posee de una a dos palabras que domina en su vocabulario articulado.



Psicología Infantil

II

Meses

- 10 a 12 - Tiene un alto grado de reciprocidad social.
- Repite las palabras familiares bajo la influencia de repetición e imitación.
 - Responde a la orden de dámela.
 - Cuando se ve en el espejo se dirige a él mismo sociablemente acompañado de vocalizaciones.
- 12 a 18 - Su conducta abarca la comprensión y la comunicación.
- No habla muy claro, pero expresa su estado emocional.
 - No distingue entre él y los demás.
 - Puede toser para atraer la atención.
 - Su comunicación a través de vocalizaciones y ademanes se va haciendo más activa.
 - Empieza a usar palabras junto con los demás.
 - No entiende mucho lo que se hable, pero responde a órdenes como pon, dame, abre.

Conducta personal y social

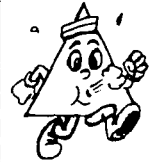
- 1 a 3 - El niño fija la vista en el rostro que se acerca a su campo visual.

Meses

- 3 a 7
- Tiende a calmarse cuando lo alzan.
 - Conoce perfectamente el rostro, las manos y la voz de la madre.
 - Reconoce a otros familiares expresándolo en movimientos y sonidos peculiares.
 - Expresa gozo cuando logra controlar su cabeza.
- 7 a 10
- Una vez que adquiere dominio en ojos, cabeza, boca, y manos se entretiene de manera notable en conocerse más.
 - Utiliza un sólo juguete durante mucho tiempo.
 - Poco a poco se da cuenta de las normas del hogar y los niveles que cada quien tiene.
 - Ya esta perfectamente asentado en la rutina.
 - Duerme toda la noche, y hace dos o tres siestas.
 - Come alimentos sólidos y puede acercarse lo que más le guste a la boca.
 - Es capaz de entretenerse una hora jugando sólo, sin embargo le gusta estar siempre acompañado.

Meses

- 10 a 12
- Su adaptación al medio social le permite empezar a hacer gracias, ya que se da cuenta de su aceptación.
 - Sonríe ante su propia imagen ante el espejo.
 - Cuando se presenta un extraño, se muestra tímido, esto es muestra de su madurez social.
- 10 a 12
- Ha obtenido un importante lugar social en el seno de la familia.
 - Tiende a repetir las acciones que le son festejadas.
 - El niño se va complaciendo de sus logros, a través de esto comienza a sentir su identidad que posteriormente será el núcleo de su personalidad.
 - Tiene la capacidad de expresar: miedo, cólera, afecto, celos, ansiedad y simpatía.
 - Reacciona frente a la música.
 - Adquiere algo de independencia, pues ya puede alimentarse con sus propios dedos.
 - Tiene una perspectiva clara de las emociones de los demás.
 - Tiene una supercapacidad para modificar estas emociones o adaptarse a ellas. Lo cual da



Meses

- 12 a 18
- clara muestra de su inteligencia, como de su personalidad.
 - Adquiere un sentido vago de su identidad personal.
 - Reclama lo que es suyo.
 - Distingue entre tú y yo.
 - Le agrada mucho el juego espontáneo e insismado, y las exclusiones locomotrices.
 - Es reacio a los cambios de rutina y a toda transición brusca.
 - Es disidente, y no por el hecho de ser rebelde sino porque tiene cánones establecidos, y despegarse de ellos es como despegarse de la madre o saltar a un precipicio, por ello se aferra a sus patrones de conducta.
 - Su oposición más que agresiva es autoconservadora.
 - Empieza a tener control de esfínteres.
 - Comunica el hecho de orinar antes de que suceda.
 - Se halla auto embebido (no es egoísmo).

EL NIÑO DE DOS AÑOS

El niño de dos años ha tenido grandes avances en el dominio del lenguaje. Da múltiples signos de estar convirtiéndose en un ser pensante. Entra a la posición sapiente, que consiste en estar en posición erguida. En cuanto a su antropología podemos decir que todavía es primitiva, pues las piernas son muy pequeñas, la cabeza es grande, se bambolea al caminar, emocionalmente posee gran complejidad, profundidad y sensibilidad, por ello se debe de tener mucho cuidado, pues va tomando forma su personalidad y adquiriendo orientaciones.

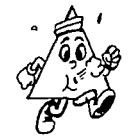
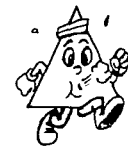
Características Motrices

- Sus satisfacciones más grandes son de origen muscular por ello disfruta de las actividades motrices fuertes.
- Posee rodillas y tobillos más flexibles, un equilibrio superior y puede en consecuencia correr y patear una pelota.
- Ya no necesita ayuda para subir y bajar escaleras, pero utiliza los dos pies por cada escalón.
- Le encantan los juegos fuertes y revolcones.
- Voltea las páginas de un libro con rapidez.

- Construye torres de 6 cubos, esto implica un mayor control muscular de prensión y soltura.
- Permanece sentado en una silla por ratos más largos.
- No bacila en jugar con una pelota.

Conducta Adaptativa

- Se amplía el radio de acción de su memoria, busca juguetes perdidos, puede recordar lo que paso ayer.
- Esta listo para identificar algunas letras de alfabeto.
- Existe una interdependencia entre el desarrollo motriz y mental, el niño interpreta lo que ve y lo que oye.
- No tiene imaginación directriz, esto lo demuestra con no poder doblar una hoja de papel.
- No puede moverlas manos en diferentes direcciones.
- Puede imitar un trazo en el papel.
- Hace hileras horizontales que pueden representar trenes. Las hileras y las torres representan la misma dificultad en cuanto a coordinación.
- Es razonador deductivo en el plano masivo-muscular.



Psicología Infantil

II

Lenguaje

- El lenguaje se encuentra en creciente actividad.
- La jerga se ha desvanecido casi por completo.
- Predominan los nombres de cosas, personas, acciones y situaciones.
- Los pronombres mi, tu, mío, yo los empieza a utilizar más acertadamente.
- Se siente inclinado a llamarse a sí mismo por su nombre "Pedro tira tobogán" en lugar de "Yo tiro".
- Le gustan las canciones.
- Escuchando adquiere sentido de la fuerza de las palabras.
- A través de los cuentos va entendiendo el significado de las palabras.
- Cuando cuenta sus experiencias lo hace con toda fluidez, aunque no usa un tiempo "Muy bien que digamos".
- También hablándole se le ayuda a comprender el pasado, de igual manera a, la multiplicidad en plurales y las relaciones.
- Le gusta escuchar, tanto por razones del lenguaje, como por razones sonoras.
- Tiene capacidad para formular juicios negativos como "A no es B".

Conducta personal y social

- Usa mucho la palabra "mío".
- Es egocéntrico.

- Cuando ve su imagen en el espejo se reconoce y se nombra.
- Su uso de los pronombres es rudimentario.
- Aunque distingue bien a la madre, ésta todavía forma parte de él mismo.
- Cuando juega con otros niños, se vuelve consigo mismo, su contacto con los demás niños es solamente físico, por lo general se dedica a juegos solitarios.
- El significado de las palabras debe llegar primero a sí mismo, emitiéndolas y luego a los demás, ya que al escuchar todo el tiempo a gente hablando, nunca podría razonar su significado, por ello necesita estar jugando sólo.
- No es fácil de persuadir, y responde a su propia iniciativa.
- Adquiere un alto grado de conformidad con las convenciones domésticas.
- Ayuda a vestirse y a desvestirse, todavía es incapaz de desatar un nudo de zapatos.
- Aumenta su control de esfínteres.
- Se manifiesta su conciencia del grupo familiar escondiendo sus juguetes para que no se los quiten y él tenga la seguridad de que más tarde los podrá usar, por lo que demuestra un alto sentido de posesión.
- Demuestra cariño espontáneamente, por iniciativa propia.
- Obedece órdenes domésticas simples.

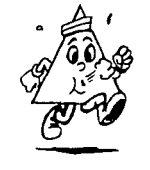
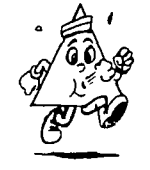
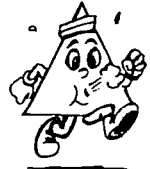
- En un medio de disciplina extrema, el niño puede deformar su personalidad con un sentido constante de culpabilidad.
- La pereza es una característica de los dos años. Esto se manifiesta como una especie de protección a su desarrollo integral.
- Dramatiza la relación madre hijo a través de muñecas o cualquier otra cosa disponible, en este momento empieza a hacer una separación de la madre y él.
- Con esta separación podrá adquirir una noción correcta del yo.

EL NIÑO DE TRES AÑOS

En este año la primera infancia termina y comienza la segunda infancia. Empieza a superar todos los puntos del primero y segundo año por ello se le considera una edad de transición.

Características Motrices.

- Le gusta mucho dibujar, tanto espontáneo como imitando.
- Muestra una mayor inhibición y delimitación del movimiento.
- Sus trazos son menos difusos y repetitivos.
- Demuestra tener un nuevo equipo neuro motor, al tener mayor dominio en la coordinación vertical.



Psicología Infantil

II

- Aunque domina muy bien lo horizontal y vertical, aun se traba con los trazos oblicuos.
 - Su correr es mas suave, aumenta y disminuye la velocidad con mayor facilidad, da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas.
 - Sólo salta hacia arriba y hacia a bajo.
 - Domina por completo la posición erguida.
 - Puede pararse en un sólo pie.
- Conducta Adaptativa**
- En este año supera por completo la conducta de cuando tenía dos años.
 - Tiene mayor coordinación motriz, en consecuencia tiene un sentido del arreglo y orden de las cosas, al igual que de su aseo.
 - Todavía no conoce muy bien los colores, pero la forma sí, pues tiene la capacidad de hacer coincidir círculos con círculos y cuadrados con cuadrados.
 - Todavía su capacidad manual depende de las cosas gruesas, entre mas anchas estén, mejor manipulación tendrá.
 - Los estímulos bisomotores todavía no son tan finos como para hacerlo copiar perfectamente una cruz.
- Lenguaje**
- Esta en una etapa de transición en la cual empiezan a tener lugar muchas individualizaciones perceptuales.
 - Tiene un creciente vocabulario, que le ayuda a resolver sus dudas intelectuales.
 - Entra en un periodo en el que aprende a clasificar, a comparar y a identificar.
 - Tiene una organización mental más fluida.
 - La prontitud para adaptarse a la palabra hablada es una característica sobresaliente de la psicología y madurez del niño de tres años.

Conducta personal y social

- Sabe con claridad que él es una persona y que los demás son otras.
- Tiene la capacidad de negociar transacciones reciprocas, sacrificando satisfacciones inmediatas ante la promesa de un beneficio posterior.
- Son muy grandes sus deseos de agradar.
- Puede permanecer sentado en una silla esperando que le digan cual será la tarea siguiente.
- Su espíritu de colaboración es muy alto, puede llegar a decir con una sonrisa ¿esta bien así? esto no lo hace por blanda asunción, sino por adaptabilidad.
- Se expresa muy bien para decir sus problemas, deseos y sentimientos.
- Esta muy atento a las palabras, las indicaciones surten efecto.
- Ayuda a la madre a poner la mesa tomando muy en cuenta la recomendación de " No vallas a romper..."
- Tiene una definición clara del yo y de la posición que ocupa, pero es imperfecta la noción del yo personal y de los otros y personales.
- Sus estallidos emocionales por lo general son breves y tiene la capacidad de tener celos.
- La aparición de un hermano puede provocar sensación de inseguridad y angustia.



- Como su experiencia emocional sólo se halla integrado en parte, sus temores están altamente localizados.
- Habla mucho consigo mismo, a veces como práctica experimental del lenguaje, y como si se dirigiera a otro yo o a una persona imaginaria.
- Proyecta su propio estado mental en los demás.
- Capta las experiencias emocionales de los otros.
- Su deseo de agradar hace que se adapte a lo que el medio social espera de él.
- Aunque presente un interés por jugar con los demás niños, todavía le gustan los juegos solitarios.
- Ya ha empezado a comprender lo que significa que cada quien espere su turno.
- Se alimenta sólo, rara vez necesita ayuda para terminar su comida, derrama muy poco y puede servirse de una jarra.
- Su propensión a imitar y adaptarse hacer que sea obediente.
- Sus rebeliones son menos infantiles y renuentes.
- Demuestra mayor interés y habilidad para vestirse y desvestirse ya manipula botones y sabe atarse y desatarse los zapatos y pantalones.
- Ya empieza a dormir toda la noche sin mojarse.

- Cuestiona sus actividades manuales preguntando: ¿Esta bien esto?
- A empezado a superar las trabas de la infancia, se da cuenta que las palabras también pueden ser utilizadas como medio de cambio, lo cual hace su conducta más sociable.
- Los problemas del sexo no han adquirido gran complejidad pero existen otros problemas de auto-orientación

EL NIÑO DE CUATRO AÑOS

Se encuentra muy avanzado en su desarrollo, es más refinado y algo dogmático, tiene una capacidad verbal muy grande que podría confundirse con conocimiento extra que no tiene, es muy observador.

Características Motrices

- Corre con mucha más facilidad, puede alterar los ritmos regulares de su paso, puede realizar un gran salto en largo, a la carrera o parado.
- Puede mantenerse en equilibrio con un sólo pie por mucho más tiempo y por regla general, seis meses más adelante podrá saltar en un solo pie.
- Le gusta salir airoso de los juegos en los que tiene que demostrar su capacidad motriz.

- Puede llevar la mano hacia atrás con mayor independencia y realizar un tiro bastante fuerte.
- Se interesan por las pruebas que requieren de una coordinación fina.
- Es totalmente independiente en su vestir, lo hace con gran seguridad.
- Al dibujar, puede dedicar gran tiempo en la elaboración de un sólo detalle.
- El círculo cada vez lo perfecciona más y lo hace en el sentido de las manecillas del reloj.
- En la manipulación de cosas pequeñas se vuelve algo torpe.
- Todavía no manipula el dibujo oblicuo, y todo lo que tenga que ver con este movimiento.
- No tiene la capacidad de copiar un rombo de un modelo, aunque si combina un trazo vertical y otro horizontal.
- Puede ir siendo las figuras. Puede hacer tres dobleces a una hoja de papel.

Conducta adaptativa

- Posee una capacidad de generalización y de abstracción que ejercita con mucha frecuencia y deliberación.
- Acosa a los adultos con preguntas, estas preguntas reflejan un impulso a la conceptualización de las multitudes de la naturaleza y del mundo social.



- Ya empieza a sentirse a sí mismo como uno solo entre muchos.
- Sus procesos intelectuales son estrechos en alcance, pues aún no comprende la diferencia entre el pasado y el futuro.
- Empieza a contar los números.
- Generalmente juega con su compañero de juegos imaginario y puede saltar de un volcán a una jaula de pájaros o a un dulce sueño de hadas.
- La mentalidad del niño de cuatro años es más activa que profunda.
- Hace una abstracción del hombre con la típica cabeza y el cuerpo hecho a base de líneas.
- Identifica la unidad, enlazando en un área las partes que constituyen una sola cosa.
- Cuando juega con cubos construye tanto vertical como horizontalmente, da nombre a lo que construye y a veces lo utiliza dramáticamente.
- Le gusta crear y producir de primera intención, su mente es vivaz y abarca un amplio terreno.
- Se divierte de sobre manera con los absurdos y desatinados comentarios.
- No suele hacer preguntas cuyas respuestas ya conoce.
- No le gusta repetir las cosas, tiene algo de charlatán y es imitante.
- Puede sostener largas y complicadas conversaciones.
- Realiza conversaciones mezclando lo real con lo ficticio.
- Es hablador, adquiere un sentido de crítica hacia los demás.
- Debido a su creciente razonamiento adquiere lo que se llama miedo irracional, que son: el miedo a la obscuridad, a los viejos del costal, a un gallo etc. esto prueba que todavía no es tan maduro como lo demuestra su lenguaje.
- Es embustero y payaso, esto es muestra de su conciencia del miedo.
- Todavía no tiene la madurez necesaria para hacer una clara diferencia entre la fábula y la realidad.

Conducta personal y social

- Adquiere una interesante combinación de independencia y sociabilidad dándole un aire muy marcado de seguridad y autosuficiencia.
- Realiza las tareas hogareñas con más cuidado.
- Realiza más comentarios espontáneamente y con un juicio definido.
- Realiza todas las actividades personales sin la vigilancia de la madre.
- Ya pone la mesa de manera perfecta.
- Ya no hace siestas.
- Duerme ininterrumpidamente en la noche sin tener que ir al baño.
- Sus juegos reflejan madurez y sociabilidad.
- Los juegos solitarios cada vez le gustan menos.

Lenguaje

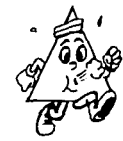
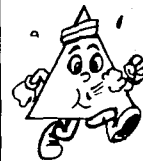
- Los interrogatorios alcanzan su culminación, pueden elaborar preguntas interminables.
- Le gustan los juegos de palabras, especialmente si tiene auditorio.

EL NIÑO DE CINCO AÑOS.

El período de la segunda infancia casi termina, este niño ha adquirido una autosuficiencia como para ya no andar atrás de las faldas de la madre, disfruta el alejamiento de su hogar al ir al jardín de niños, socialmente se le reconoce con madurez.

Características Motrices

Al llegar a los cinco años, el niño es más ágil que cuando tiene cuatro y posee un mayor control de la actividad corporal general. Su sentido del equilibrio es más maduro, lo cual hace que el campo de juegos parezca más seguro y menos inclinado a tomar precauciones.



Psicología Infantil

II

Brinca sin dificultad. se conduce con mayor confianza en si mismo y con más desenfadado. Puede superar la barra de 4 cms. de ancho, a una altura de 60cms. o con una pendiente de 30 cms. puede pararse sobre un solo pie y aún puede llegar a conservar el equilibrio en las puntas de los pies durante varios segundos.

Estos signos de madurez motriz, a parte del sentido de equilibrio bien desarrollado y de una mayor adaptabilidad social demuestra que el niño de cinco años esta apto para emplearse en áreas de danza, ejercicios, y pruebas físicas más complejas, sus actitudes posturales espontáneas dan la impresión de una relativa terminación. En buenas condiciones de salud, sus actitudes posturales muestran una gracia natural; también la facilidad y economía de movimientos se hacen presentes en sus coordinaciones más finas. Puede coger una docena de bolitas, una por una, y dejarlas caer hábilmente dentro de un frasco, en aproximadamente 20 segundos. Con una típica preferencia por una de las manos.

Muestra mayor precisión y dominio en el manejo de las herramientas. Maneja bien el cepillo de dientes y peine, sabe lavarse

la cara. Haraganea menos, esto se debe en parte, a su maduración motriz.

Maneja el lápiz con mayor seguridad y decisión. Es capaz de dibujar una figura reconocible de un hombre; sus trazos rectos muestran un progreso en el dominio neuromotor de los siguientes ejes: vertical hacia abajo, horizontal de izquierda a derecha y oblicuo hacia abajo. El vertical es el más fácil y el oblicuo el más difícil, todavía no domina sobre la línea oblicua. Demuestra un cierto interés en el lavado de trastes. Cuando baila lo hace más al ritmo de la música.

Todas estas habilidades motrices nos dan la pauta de que el sistema neuromotor se halla muy adelantado en su evolución. Los niños prodigio de la música pueden acercarse al nivel adulto de virtuosismo motor aun a los cinco años.

Conducta Adaptativa

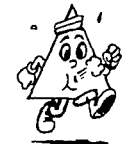
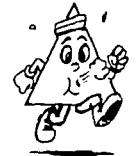
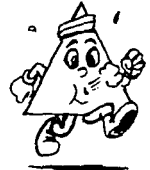
La madurez motriz se refleja en su forma libre adaptativa, en que resuelve problemas simples que implican relaciones geométricas y especialidades. Ya no se confunde con el problema de la tarjeta de visitas cortada en diagonal y no le cuesta

trabajo unir las dos mitades formando un rectángulo. Puede insertar una serie de cajas. Unas dentro de otras, realizando inmediatamente juicios prácticos respecto al orden de sucesión y orientación.

Otras habilidades que desarrolla se deben a su percepción de orden, forma y detalle. Es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada. Cuando hace el dibujo de un hombre, este muestra diferenciación en las partes y con bastante detalle, terminada desde la cabeza hasta los pies. en sus dibujos es realista.

Resulta significativo, que en sus juegos le gusta terminar lo que ha empezado. Tiene bastante autocrítica. Hace gala de un mayor discernimiento, es capaz de hacer sumas simples.

El sentido del tiempo y de la duración se hayan más desarrollados. Sigue la trama de un cuento, y puede repetir una serie de sucesos. Es capaz de llevar a cabo un plan de juego programado de un día para otro. Manifiesta un recuerdo más claro de lugares remotos y un interés más preciso por ellos. Es capaz de recordar toda una melodía. Cuando pinta siempre la idea precede a la obra.



Psicología Infantil

II

Esmás ejecutivo, más sensato, más exacto, más responsable, más práctico. Se toma menos inclinado a las fábulas y fantasías. Siempre esta listo y ansioso por conocer realidades , pero no se haya igualmente dispuesto para la doble tarea de discernimiento que le impone lo excesivamente novedoso.

Aunque intelectualmente parece orientado, el examen cuidadoso de sus juicios y nociones verbales revela sorprendentes formas de inmadurez en su pensamiento.

Lenguaje

El lenguaje esta muy adelantado, habla sin articulación infantil. Sus respuestas son más ajustadas a lo que se le pregunta. Sus preguntas son mas escasas y serias, cuando pregunta o lo hace para informarse, y no simplemente por razones sociales, o para practicar el arte de hablar; sus preguntas son menos molestas que antes, ahora hay que contestar con respuestas lógicas encaminadas a obtener la satisfacción intelectual del niño.

Tiene verdadero deseo de saber, sus preguntas y respuestas revelan un interés

por los mecanismos prácticos del universo, es pragmatista.

En esencia, el lenguaje ya esta completo en estructura y forma, ha asimilado las convenciones sintácticas y se expresa con frases concretas y terminadas. Tiene capacidad de abstracción. Usa toda clase de oraciones, el uso de conjunciones es más práctico.

Un niño inteligente de cinco años, puede llegar a dramatizar los fenómenos naturales haciendo intervenir el sol y la luna. Su pensamiento se haya tan sentido a su propio ser, que no puede suprimir su punto de vista, ni siquiera por un momento, a fin de poder comprender por reciprocidad el punto de vista de los demás. Distingue la mano derecha de la izquierda en su propia persona, pero no en las demás personas, le falta capacidad sintética.

Carece del poder de razonamiento explícito, no hace distinción alguna entre lo físico y lo psíquico, confunde la casualidad física con la motivación psicológica. De aquí su inocencia intelectual profundamente primitiva.

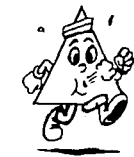
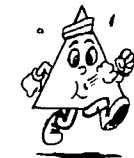
Conducta personal y social

Goza de una independencia y facultad de bastarse a si mismo, ya esta lo bastante maduro para adaptarse a un tipo simple de cultura.

En la casa es obediente y se puede confiar en el, normalmente es muy poco el trabajo que da para dormir, ir al baño, vestirse o cumplir con las obligaciones cotidianas, le agrada barrer, lavar y secar los platos, se siente útil y esto le ayuda a estimular su sentido de autosuficiencia. Prueba de esta madurez y autosuficiencia es ver como en los lugares de bajos recursos económicos el hermano mayor de cinco años se hace responsable de un bebé.

Si se pierde en una gran ciudad sabe decir su nombre y dirección y no se preocupa por lo que le pueda pasar por los primeros momentos, después ya se concientiza y le empieza a entrar miedo.

Manifiesta estados de ánimo como: seriedad, determinación, paciencia, tenacidad, cuidado, generosidad, sociabilidad, amistad, equilibrio, orgullo en el triunfo, orgullo de la escuela, satisfacción en la producción artística.



Psicología Infantil

II

Tiene cierta capacidad para la amistad, juega en grupos de dos a cinco, con nueva sociabilidad. Todavía juega con compañeros imaginarios. Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.

El triciclo y el monopatin son los juguetes favoritos para la calle, en la casa sus favoritos son los colores y las tijeras, cada vez son más atractivos. Le gustan las excursiones y a veces pueden coleccionar objetos.

Prefiere el juego asociativo a los juegos de tipo solitario, pues prefiere las tareas en conjunto, como construcciones, el tren o hacer ciudades enteras. Aunque carece de una apreciación depuradora de la cooperación, demuestra sensibilidad ante las situaciones sociables. Le gustan las ropas y disfrazarse. El mismo comienza a fraguar ligeros engaños y travesuras, posee un sentido elemental de la vergüenza y la deshonra.

Tiene mayor conciencia entre sexo femenino y masculino. La seguridad en sí mismo, la confianza en los demás y la confor-

midad social son los rasgos personales-sociales del niño de cinco años.

ESPECIFICACIONES DEL NIÑO

Memoria y conocimiento

El niño tiene características específicas que lo diferencian de los adultos, estas características son:

- "Exige más tiempo y más repeticiones para aprender.
- Su memoria es reducida.
- Asimila con facilidad un número específico de material adquirido, pero retiene todo lo que queda después del primer periodo de olvido con mucha persistencia.
- La atención es muy inconstante e inestable.
- Es perseverante en sus ideas.
- Es susceptible en lo subjetivo.
- La sensación de dolor y disgusto son poco intensas y pasajeras" ²

Estas características psicológicas del niño van cambiando en cada etapa del crecimiento. En el plano general de la niñez, se

considera a éste período como el más importante de la vida del hombre ya que en ésta etapa es donde el humano adquiere las bases para adaptarse a la vida futura.

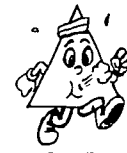
Por ello consideramos propio hablar de la maestra en esta área, porque tienen gran influencia en la educación del niño, las características que debe tener la educadora son:

- "Amplia cultura general
- Debe ser saludable.
- Poseer un sentido estético.
- Debe ser dinámica y laboriosa.
- Alegre.
- Bondadosa.
- Trabajadora social" ³

Estas características inyectarán vitalidad y una excelente salud mental al niño.

APRENDIZAJE

El aprendizaje es una actividad interna del organismo que no se puede observar directamente. Los que aprenden son suje-



² Teoría del jardín de niños.
³ Teoría del jardín de niños.

Psicología Infantil

II

to de cambio, porque adquieren nuevas acciones, información, conocimiento, aptitudes y hábitos. El hombre para responder a determinado caso debe llevar un aprendizaje equitativo, es decir, entre más complicada es la respuesta más será el aprendizaje (rendimiento).

En el aprendizaje intervienen factores como la ansiedad, la fatiga y la motivación, es por ello que el rendimiento como medida de aprendizaje no es ideal.

Existen tres tipos de aprendizaje que son:

- 1.- Condicionamiento respondiente.
- 2.- Condicionamiento operante.
- 3.- Castigo
- 4.- Aprendizaje por observación.

1.- Condicionamiento respondiente

Las respondientes son respuestas automáticas a casos específicos, por ejemplo, la reducción de la pupila ante la luz, la contracción general del cuerpo ante un fuerte ruido. Estas respondientes tienen ciertas características que son:

- Pueden ser involuntarias.
- Parecen estar controladas por el estímulo provocador.
- No se aprenden, son automáticas.

Este condicionamiento tiene principios específicos como es la adquisición. Que es el uso del fortalecimiento, que equivale a reforzar o aumentar lo aprendido, esto se produce combinando una respuesta condicionada con una incondicionada que puede ser alterada por la extinción y después de esto tener una recuperación espontánea.

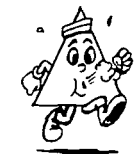
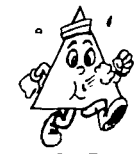
2.- Condicionamiento operante

Este nombre reciben las acciones comunes del hombre como son: caminar, bailar, sonreír, besar, escribir, beber, jugar y todos los demás verbos. Aquí también encontramos principios, como por ejemplo el reforzamiento, que se maneja para intensificar la respuesta, pero no es antes, sino después al condicionamiento, y se refuerza con las consecuencias y este reforzamiento puede ser positivo o negativo.

Es positivo cuando el suceso está presente y aumenta la frecuencia,

es negativo cuando remueve o quita una cosa. También tenemos el moldeamiento, la generalización y la discriminación, estos consisten en lo siguiente: el moldeamiento es aquel en el cual el alumno va tomando forma intelectual de acuerdo a patrones específicos, que van normando su criterio y conocimiento, una vez adquirido éste, tiene las bases para aplicar una generalización, esto consiste en aplicar una misma característica a otras más, de acuerdo a su experiencia, aunque muchas veces no coincida esta teoría con la realidad, ya que intervendrán en su juicio experiencias emocionales (en casos específicos) ejemplo "Este árbol es verde y café; Todos los árboles son café con verde".

La discriminación se aplica cuando algo le interesa poco o no le llama la atención en absoluto, esto va a provocar que no lo retenga en su memoria por mucho tiempo, sin embargo si otra cosa le llama mucho la atención, le bastará con tratar de evocarla para recordar todo lo que le interesa con lujo de detalle. Si esta característica no la tuviéramos, se retendría un sin fin de información.



Psicología Infantil

II

Castigo

Dentro del aprendizaje también se encuentra el castigo, el cual se define como, "fenómeno que ocurre cuando y sólo cuando, una operante específica es seguida de una consecuencia que reduce su frecuencia en situaciones similares" y el castigo puede ser positivo o negativo; castigo positivo: es cuando un acto determinado (el cual puede ser perjudicial para el individuo) tiene una consecuencia negativa y debido a esa consecuencia se evita el volver a hacer dicho acto.

El castigo negativo debe aplicarse con medida, pues un castigo físico o psicológico potencial, puede ó mejor dicho, desvía la conducta del niño también se recomienda aplicar un castigo potencial lo menos posible, pues antes de castigar se debe de recurrir a otros medios.

Aprendizaje por observación

Este tipo de aprendizaje es muy importante, pues gracias a éste se conforma el

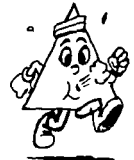
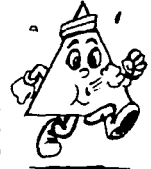
moldeamiento de la personalidad, se lleva a cabo en los siguientes puntos:

Adquisición.- El alumno adquiere el conocimiento.

Retención.- Una vez que lo asume, lo "guarda" en su memoria.

Ejecución.- Lleva a cabo lo aprendido.

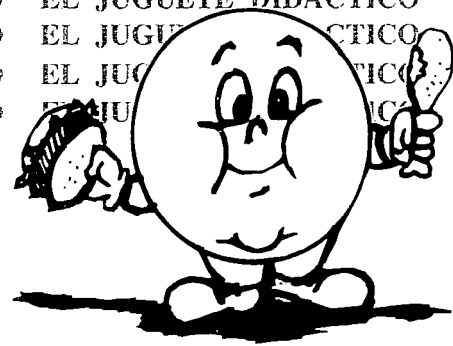
Consecuencias.- Los actos que lleva a cabo tienen repercusiones a las cuales tienen que responder con madurez y conciencia.



EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO

EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO

EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO
EL JUGUETE DIDACTICO



EL JUGUETE DIDACTICO

El Juguete Didáctico

III

DIDÁCTICA

Didáctica: Pertenciente o relativo a la enseñanza. Propio, apropiado para enseñar o instruir. Método didáctico.⁴

Como conclusión tenemos que el juguete didáctico es un objeto que divierte al niño mientras que le enseña. Esta definición no nos dice mucho. Por ello para explicar lo que es el juguete didáctico y sus diferentes modalidades nos basamos en los autores que anteriormente describimos que son:

Federico Froebel

Froebel divide en cuatro grupos el material y procedimientos didácticos. El considera muy importante el juguete y el juego, a través de éstos es como llevará a cabo su teoría al igual que todos los autores que se dedican al estudio infantil.

1.- En el primer grupo se encuentran juegos didácticos acompañados de canto. Estos juegos consisten en observar primero y actuar después los juegos, ocupan su atención y estimulan su desarrollo.

- 2.- En el segundo grupo se encuentra el cultivo de jardines.
- 3.- En el tercer grupo esta la gimnasia de la mano.
- 4.- En el cuarto grupo están conversaciones, poesía y canto.

Froebel tiene objetivos bien específicos para emplear cada uno de estos juegos. (ver Marco Teórico)

María Montessori

Material

El material y todo el que utilice el niño debe tener las siguientes características.

- A.- Debe hacer posible el auto control. El control material del error lleva al niño a realizar sus ejercicios en forma razonada, crítica, de manera que atraiga su atención a la exactitud.
- B.- Debe tener condiciones estéticas. El color, el brillo y la armonía de formas deben tenerse en cuenta en todo lo que circunda al niño, maxime si han de estar en frecuente contacto con sus sentidos.

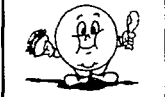
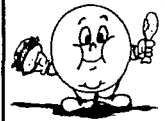
- C.- La capacidad de provocar la actividad del niño debe ser cualidad fundamental del material.
- D.- El material siempre tiene una limitación. Montessori recomienda el que no tenga limites, o que, entre menos limites tenga es mejor, pues una vez que el niño tiene dominio sobre el juguete este pierde interés y diversión.

Estas son las características más importantes que debe tener todo el material con el cual trabaje el niño, pues de esto dependerá la capacidad de concentración que tenga el niño, entre más concentración, más aprendizaje.

Ovidio Decroly

Decroly realiza sus juegos en un ambiente de confianza y disciplina, para él también es básica la educación a través del juego, es más productiva. El lo hace dividiendo los juegos de la siguiente forma:

- 1.- Juegos visuales.
- 2.- Juegos visual-motores.
- 3.- Juegos motores y auditivos.



El Juguete Didáctico

III

- 4.- Juegos de iniciación de aritmética.
- 5.- Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- 6.- Juegos de iniciación a la lectura.
- 7.- Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

Para Decroly, la educación de los sentidos, es en realidad una educación de la atención, de la observación, de vocabulario, de la conciencia y de los hábitos.

EL JUGUETE

Clasificación de los juguetes.

A.- Juguete terminado.

Este juguete es muy llamativo para el niño, despierta su curiosidad y puede aplicar sus capacidades motrices armando y desarmando el objeto, brindan al niño extenso desenvolvimiento de sus fantasías. Y pueden ser automóviles, muñecas, caballitos, ratones, trenes, pistolas, etc.

B.- Juguete no terminado.

Este juguete requiere de una lógica constante, por lo que el niño acaba por saberse

de memoria el procedimiento, lo cual le aburre y hace que abandone el juguete, éstos pueden ser: el rompecabezas, las estampas, modelos de ensamble, etc.

C.- Juguete material.

Consideramos que este es el juguete que más ayuda a desarrollar todas las potencialidades del niño, ya que si cuenta con materiales, tiene toda su imaginación para elaborar, haciendo y deshaciendo cada vez formas distintas, nuevas, con imaginación, entusiasmo y originalidad. Estos son palos, tierra, ligas, papeles, pegamento, y un sin fin de elementos.

El juguete debe favorecer continua y progresivamente el crecimiento físico del niño, así como su desarrollo intelectual y emocional, debe tener sentido, atracción y despertar la imaginación.

El niño y el exceso de juguetes

Algunos padres consideran que si sus hijos tienen muchos juguetes, tendrán como resultado niños más inteligentes, sin embargo no son el juguete lo que va a estimular al niño a que desarrolle sus

capacidades intelectuales, sino todo lo que le rodea, como la motivación, el entusiasmo de los padres, la calidad del juguete, que este dirigido a él. Tomando en cuenta las necesidades del niño, y que cumpla con una serie de características, esto hará que el niño con pocos juguetes desarrolle su capacidad creativa, psicomotriz, y social, en cambio cuando un niño tiene todos los juguetes que desea, se vuelve poco interesado por ellos, pues en realidad solo pide juguetes por saber cuantos puede obtener, los padres no se dan cuenta de esto, ellos piensan que los juguetes solo sirven para entretenerse.

Se debe elegir muy bien el juguete, para que cumpla con las verdaderas necesidades del niño, como es el desarrollo de sus potencialidades.

El juego y los juguetes son básicos en el desarrollo de los niños, tienen una importancia especial para cada niño, ya que jugando los niños desarrollan habilidades y destrezas físicas formando modelos de comportamiento observable, que posteriormente se transformarán en comporta-



El Juguete Didáctico

III

miento práctico, además hacen que el niño tenga una mejor expresión intelectual.

"Las características que debe tener el juguete son:

- Desarrollar el crecimiento intelectual y emocional del niño.
- Debe tener sentido y atracción.
- Debe despertar la imaginación.
- Debe excitar la curiosidad.
- Debe despertar el poder de observación.
- Debe despertar la rapidez en la concepción de ideas y en la expresión de la misma."³

En cuanto a la definición literal de lo que es el juguete didáctico tenemos que: Es el objeto con que se entretienen los niños.

EL JUEGO

Mencionamos el juego, en este trabajo, porque el objetivo del juguete es que el niño juegue, por lo tanto también tiene un

El juego es parte importante en el desarrollo del niño ya que a través de éste el infante conoce, madura y crece, a través del juego el niño crea parámetros y patrones de comportamiento.

"..El niño que no juega, es un niño que en su vida adulta tendrá muchas patologías que superar tanto psicológica como físicamente. El juego entre niños refleja el lugar que tiene cada niño socialmente hablando, refleja sus capacidades adaptativas, motrices, e intelectuales, por esto a través del juego descubre sus capacidades, pues sólo en éste, él es totalmente libre."¹

También cuando el niño "no juega, se siente enfermo, cohibido, no tiene la suficiente confianza en sí mismo, ya que cree que en el juego puede fracasar fácilmente y la consecuencia más grave es que se va formando la idea muy temprana del fracaso, de no poder hacerlo. Cuando el juego es limitado, sólo a tener juguetes que no benefician al niño, su creatividad y espontaneidad es de muy bajo rendimiento y sus habilidades no llegan a tener un mayor

perfeccionamiento. Con respecto a la socialización del niño, queda sin relacionarse ni conocer otros ambientes que ayudan a la formación de su personalidad teniendo siempre inactivo sin ningún contacto con los demás, limitándolo a no formar parte de un grupo social."²

Por otra parte, el hombre juega a lo largo de toda su vida con diferentes objetivos, los juegos pueden ir desde una sencilla bola hasta complicados juegos en equipo e intelectuales como el ajedrez.

EL JUGUETE DIDÁCTICO.

El juguete didáctico entra en el área de material educativo, este puede ser cualquier objeto que ayude a la educación del niño, desde una piedra, un palo, plastilina, papeles de colores hasta sofisticados juguetes especializados, lo importante del material didáctico es que sea funcional y que tenga las siguientes características:

Técnica simple. - Es decir que ayude a que la educadora trabaje lo



³ Tesis Romero, Pág. 14
⁴ Diccionario el Quillet.

El Juguete Didáctico

III

menos posible, y que de el máximo resultado.

Abundante. - Que sea de un tamaño basto para su mejor maniabilidad, almacenamiento y que no tenga aristas peligrosas.

Variado. - Presentar una idea bajo diferentes formas, para que el niño no se canse o aburra rápidamente.

Estético. - Deberá ser bello para desarrollar el gusto artístico.

En el jardín de niños se deben satisfacer las necesidades de movimiento infantil,

por ello es importante que el niño trabaje, actúe y obre en la medida de su edad cronológica y mental, para que éste se desarrolle integralmente en las mejores condiciones.

En esta etapa el material didáctico desempeña un lugar muy importante en la educación del niño, por ello no se debe descuidar la clase de material, la forma gradual, la forma científica de su aplicación. Por esto es que el material didáctico puede ser muy sencillo o muy sofisticado,

todo depende de las necesidades a satisfacer que se tengan.

Estas necesidades por lo general comprenden los siguientes puntos.

- Desarrollo físico.
- Educación moral.
- La música.
- La actividad mental.
- Actividades sociales.
- Amor a la patria.
- Desarrollar el sentido de la humanidad



DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE

DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE

DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE
DISEÑO DEL JUGUETE



DISEÑO DEL JUGUETE

El Diseño del Juguete

IV

PUNTOS PARA LA REALIZACIÓN DEL JUGUETE.

Como se explicó anteriormente en el capítulo referente a la Psicología Infantil, se necesita el estudio psicológico del niño de cinco años para lograr óptimos resultados en este proyecto.

Por esto, el juguete servirá para estimular directamente el sistema motriz del niño, al igual que su capacidad social; asumiendo una responsabilidad dentro de un grupo. De esta manera el niño madura dentro de un contexto social e intelectual, al adquirir conocimiento y participando activamente.

Esto se logrará con la interacción del juguete didáctico junto con un audiovisual, los cuales tienen características similares para establecer una relación de conocimientos, creando así una armonía entre imagen visual, auditiva y táctil, con la imagen táctil se hace referencia a que las fichas que contiene el juguete didáctico tienen información gráfica, la cual es manipulada por los niños, posteriormente se aclarará el mecanismo de dicho juguete y audiovisual.

La maestra juega un papel importante dentro de la aplicación del juguete, ya que actuará como guía resolviendo dudas e impartiendo orden.

La labor del maestro será:

- Mostrar el uso del juguete.
- Evitar que se emplee erróneamente el juguete.
- Ayudar a recordar lo aprendido en el audiovisual.

Piaget menciona que el niño a partir de los cinco años, es un ser que esta en maduración motriz e intelectual, tiene ideas firmes y coherentes, más apegadas a la realidad, por lo tanto es la edad clave en la cual puede absorber de manera efectiva toda actividad que oiga, observe o toque.

Tomando esto en cuenta, la mancuerna hecha por el audiovisual y el juguete, nos proporcionan información auditiva, visual y táctil, estimulando al máximo el sistema motor del niño, obteniendo así óptimos resultados.

La presentación de este tema (JUGUETE DIDACTICO PARA NIÑOS

DE 5 AÑOS DEL COLEGIO SIMON BOLIVAR) se hizo con personajes que representan a los cinco grupos alimenticios, estos son precisos y sencillos ya que entre más sencillos sean los personajes, los niños captarán rápidamente el mensaje, deteniendo así su valiosa atención en la pantalla o en el juego. Por otro lado el colegio Simón Bolívar cuenta con instalaciones adecuadas para la presentación del audiovisual, por esto se pensó en la realización de un audiovisual como material de apoyo para el juguete.

También se tomaron en cuenta las medidas y características de los estantes, pues los juguetes deben de tener un lugar para su resguardo, sin olvidar, por supuesto, la ergonomía del niño, pues tanto las fichas como el tablero, deben ser perfectamente manipulados por ellos.

Con el juguete el niño tendrá nociones del bien y el mal a través del acierto y el error, creando en el niño destreza mental.

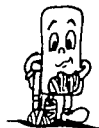
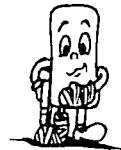
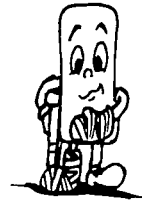
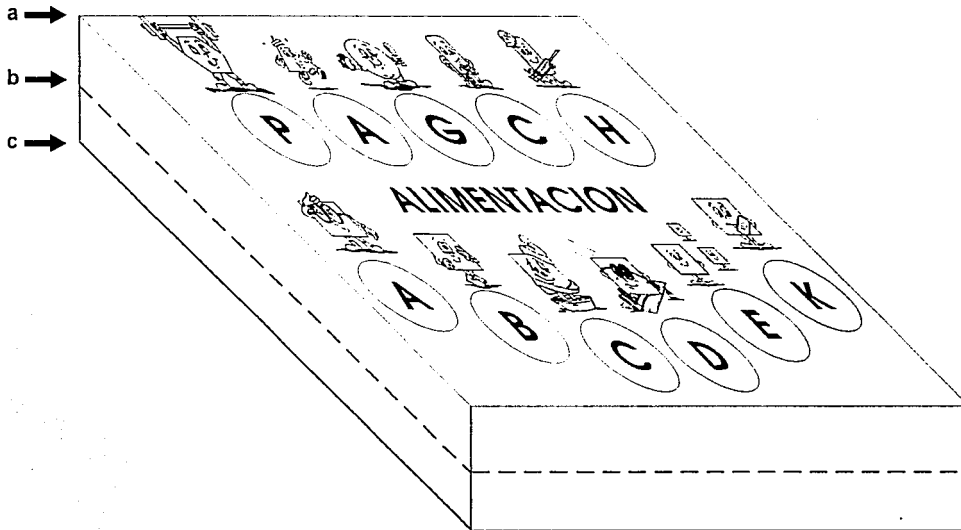
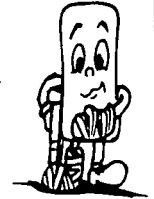


Diagrama del tablero



- a.- Orificios para la colocación de fichas
- b.- Parte intermedia que limita la entrada de fichas
- c.- Ubicación de circuitos



El Diseño del Juguete

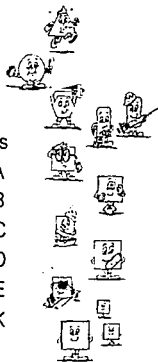
IV

CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE

El juguete se encuentra comprendido en un área de 40 x 31.5 y una profundidad de 3.5 cm. en acrílico blanco de 3 mm.

El área superior tiene once orificios con un diámetro de 5 cm. cada uno, cada orificio en la parte superior cuenta con la imagen representativa de cada grupo alimenticio como es:

- El azúcar
- La grasa
- La proteína
- Los minerales
- La vitamina A
- La vitamina B
- La vitamina C
- La vitamina D
- La vitamina E
- La vitamina K



Los personajes se han caracterizado (Lamina "A1") con el objetivo de facilitar la relación entre el alimento y el beneficio que produce su consumo, esto se comprendió al aplicar el audiovisual. Así los niños tienen un parámetro más claro y objetivo de lo que es la alimentación.

Este juguete tiene un nivel intermedio que permite que no todas las fichas entren en todos los lugares, sino nada más las correspondientes a cada grupo alimenticio, y para que los niños no identifiquen a la ficha por la forma del tablero, si no por su contenido ilustrativo, se cubre con un plástico que permite la entrada de la ficha fácilmente. Cuando el niño coloca la ficha correcta se enciende un foco, el cual funciona gracias a la batería que se ubica en la parte inferior del tablero. (Lamina "A2")

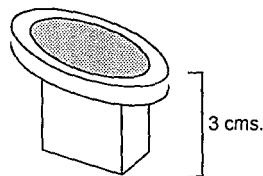
Las fichas

Las fichas se hicieron de acuerdo con las medidas de las manos de los niños, estas fichas están hechas en polietileno con un diámetro de 5 cm., la ilustración se encuentra en la parte superior de la ficha. Esta pintada en color blanco y barnizada para proteger la ilustración, que se realizó en técnica de prisma color con imágenes de alimentos, dando un efecto real de lo que es el alimento en sí.

vista de frente
de la ficha

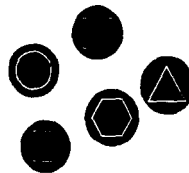


5 cms.



Las fichas tienen una profundidad de 3 cm. y cada una tiene una imagen diferente en la base, dependiendo del grupo alimenticio al que pertenezca estas imágenes pueden ser:

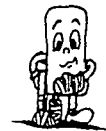
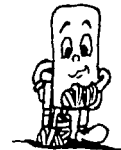
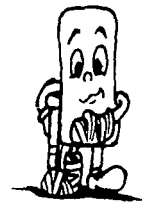
- Un cuadro
- Un círculo
- Un triángulo
- Un hexágono
- Un rectángulo



Las ilustraciones de las fichas las podemos ver en las laminas "B1 y B2"

METODOLOGIA DE APLICACIÓN

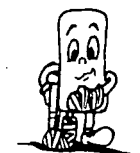
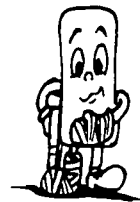
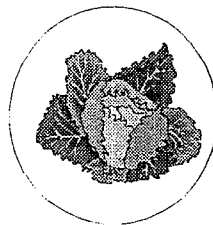
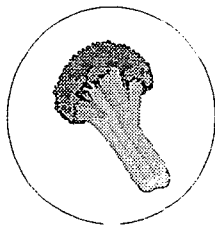
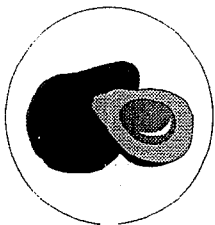
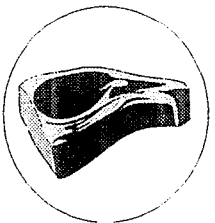
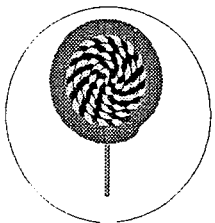
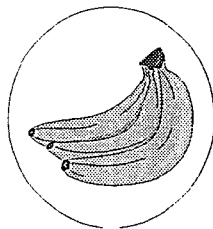
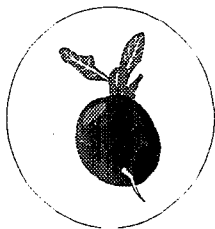
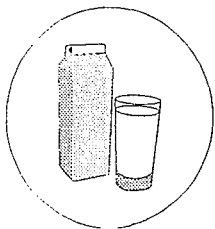
Para la aplicación del juguete, primero se tiene que ver el audiovisual; una vez proyectado, la maestra procede a resolver dudas. Posteriormente en el salón de clases se forman dos equipos, y la maestra repasa lo aprendido con preguntas como:



El Diseño del Juguete

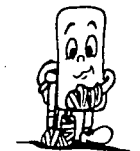
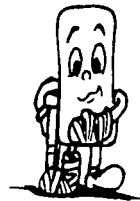
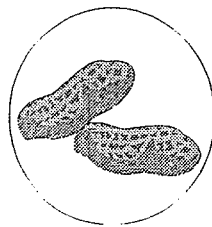
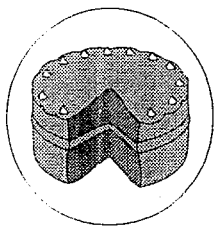
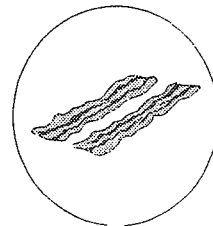
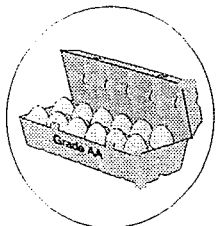
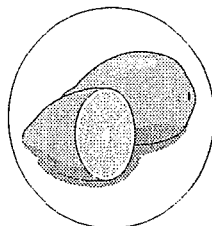
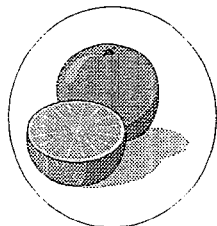
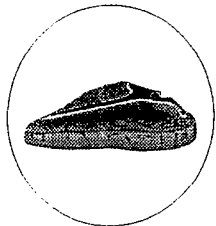
IV

FICHAS DE ALIMENTOS



El Diseño del Juguete

IV



El Diseño del Juguete

IV

- ¿En que alimentos se encuentra la vitamina C?

El niño que levante primero la mano responderá, desde este momento se van acumulando puntos para llegar hasta el final. Esta es una forma de volver a reparar lo aprendido.

Hecho lo anterior la maestra dará un juguete a cada equipo, o sea dos juguetes por salón.

El juego consiste en llenar acertadamente todos los espacios que existen en el tablero, esto se hará poniendo una ficha que contenga la imagen de una zanahoria en el lugar de la Vitamina A, o un limón en el lugar de la Vitamina C, si se equivoca y pone la ficha del queso en el lugar de alguna vitamina será un error, la luz no encenderá, pero con cada acierto se encenderá la luz y tendrá un punto por acierto y menos uno por error. Toda esta actividad la estará realizando contra reloj con un tiempo de 60 segundos.

Cada equipo estará integrado por diez alumnos y cada uno de ellos

tendrá derecho a poner una sola ficha dentro del tablero. Cada equipo tendrá un observador del equipo contrario, el cual estará al pendiente de cuando se equivocuen o acierten los competidores. El llevará la cuenta junto con la supervisión de la maestra en un papel. Al final se hace un recuento y se estimula al equipo ganador.

Indicaciones

- Una vez puesta la ficha ya no se puede retirar.
- No se permite la ayuda de los demás integrantes del equipo.

PERSONAJES

Las figuras que se eligieron para representar a cada uno de los grupos alimenticios fueron las figuras geométricas animadas de entre las siguientes propuestas.

- a) animación de alimentos
- b) muñecos abstractos
- c) letras animadas

d) figuras geométricas animadas

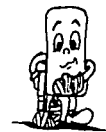
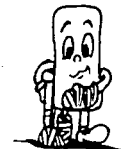
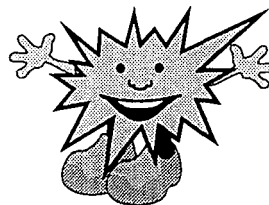
a) animación de alimentos

esta opción se descartó debido a que un mismo alimento puede pertenecer a dos grupos alimenticios por ejemplo la fresa que contiene vitamina A y vitamina C.



b) Muñecos abstractos

Esta opción se descartó debido a la poca información que transmite así como también la nula relación que tiene con los alimentos.



El Diseño del Juguete

IV

c) Letras animadas

Esta opción era bastante acertada sin embargo es la más común pues en todos lados la podemos encontrar y uno de nuestros objetivos principales es el de ser original.



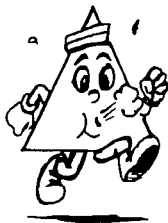
d) Figuras geométricas animadas

Esta opción es la seleccionada pues comunica orden, armonía y limpieza, además de que se establece una similitud entre las características funcionales de cada grupo alimenticio y las características físicas de las figuras elegidas respectivamente

Cada uno de los personajes tiene características específicas, que van de acuerdo a los puntos que presenta cada grupo alimenticio, a continuación se explican.

Azúcares ó Almidones

Las características sobresalientes de estos las podemos citar en los siguientes puntos:



- Proporciona energía al cuerpo humano.
- Lo dulce únicamente da sabor a los alimentos pero no nutre.

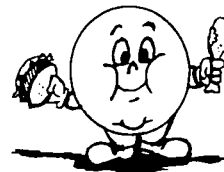
Para representar a este grupo se eligió el triángulo por ser una figura básica dentro del mundo de la geometría, al igual que el azúcar lo es dentro del mundo de los frutos.

El color blanco se decidió estableciendo una comparación con el color del azúcar, de esta manera es más fácil para el niño identificar a los almidones. Y lo podemos encontrar en todas las frutas, y en todo tipo de dulces y pasteles.

Grasas

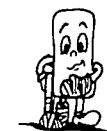
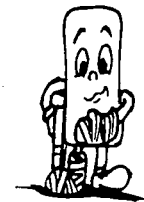
La grasa ayuda a que el cuerpo mantenga su calor, pero si se consume en grandes cantidades produce

colesterol el cual atrofia la irrigación sanguínea. Podemos encontrar grasa en pasteles, quesos, chocolates, helados, y carnes.



Se eligió el círculo para representar a este grupo porque el círculo representa inestabilidad, desequilibrio, principio y fin, estableciendo una relación con las grasas que producen efectos de desequilibrio e inestabilidad, además, por otro lado es fácil que a un gordo se le identifique con dicha figura.

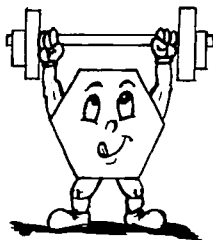
Se eligió el color amarillo porque si establecemos una comparación con las grasas en formas "puras" podemos ver que predomina el color amarillo, por ejemplo en la mantequilla, el aceite, la crema, la manteca y una mancha de grasa siempre es amarilla.



El Diseño del Juguete

IV

Proteínas



Las proteínas se caracterizan por estar tanto en las células como en los sistemas más complejos del cuerpo humano, además de que entre sus principales funciones esta la de ayudar al cuerpo a renovarse constantemente, esto lo podemos ver cuando el cuerpo sufre una herida, el cuerpo empieza a producir tejidos y anticuerpos para que esa herida sane.

Las proteínas se encuentran en:

- Alubias
- Pan integral
- Lentejas
- Papas
- Pollo
- Avena
- Nueces

Para representar a este grupo se eligió el hexágono, debido a que la función que desempeñan las proteínas es interminable en todo el cuerpo, por otro lado los tejidos del cuerpo están formados por células en forma hexágono, de ahí se decidió que la forma más acertada era el hexágono representando la multiplicidad de funciones y el tejido.

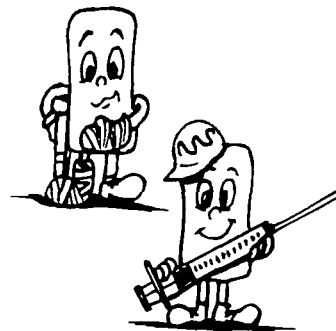
El color naranja se eligió, porque todo mundo sabe que la carne es proteína y el color de esta es roja y "blanca", también las encontramos en semillas como la nuez y la almendra y sus colores son naranja obscuro, y haciendo una combinación de esto nos resultó un naranja.

Minerales

Los minerales se dividen en Calcio y Hierro entre otros, sin embargo elegimos a los más abundantes en el cuerpo humano. El Calcio ayuda a mantener sanos los huesos y dientes. El hierro enriquece la sangre, y ayuda a producir glóbulos rojos.

El Calcio se encuentra en:

- Leche

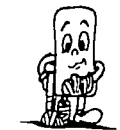
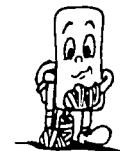
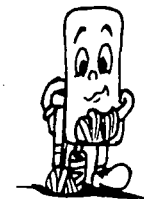


- Queso
- Pan
- Harina

El Hierro se encuentra en:

- Carne
- Trigo
- Chocolate
- Avena

Para este grupo se eligió el rectángulo, por establecer una relación con huesos y dientes, pues su forma es alargada, además el hierro esta en la sangre y esta se forma en los huesos. Como conclusión se obtuvo que la figura adecuada era el rectángulo.

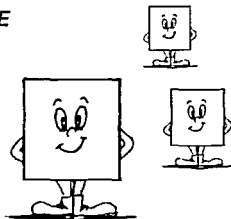


El Diseño del Juguete

IV

Esta figura combina dos colores el rojo y el blanco, se obtuvieron por razones lógicas y para una relación adecuada, pues una parte representa la parte del calcio que es blanca, y la otra parte representa a el hierro, predominante en la sangre roja.

Vitamina E



Ayuda en el metabolismo del calcio y fósforo, es vital en la renovación del tejido óseo. Se encuentra en el atún, huevo, y leche.

Vitamina C

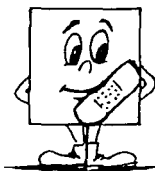


Vitaminas

Las Vitaminas, al igual que las proteínas, forman la base y estructura de nuestra alimentación, el consumo de ellas es indispensable ya que ayudan a que el cuerpo realice, de manera óptima, su fisiología.

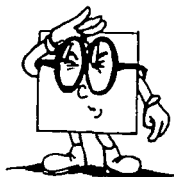
Influye en la reproducción y se utiliza en la cosmetología. Trigo, Aguacate y todos los cereales.

Vitamina K



Regenera tejidos conectivos de los huesos, favorece la absorción del hierro. Se encuentra en todos los cítricos como: limón, guayaba, mandarina, naranja y piña.

Vitamina A



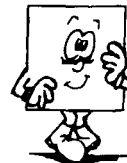
Ayuda al crecimiento, a tener una piel sana y buena vista. Y se encuentra en el Jitomate, Zanahoria, Fresa, Sandía, y Rábano.

Es básica para la coagulación de la sangre. Se encuentra en el hígado, betabel y col.

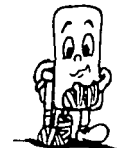
Vitamina D



Vitamina B



Esta vitamina tiene muchos variantes, sin embargo se agrupan dentro de la misma letra porque sus características son muy parecidas, podemos decir que es una de las vitaminas más importantes, el consumo de ella ayuda a que todo lo que come-



El Diseño del Juguete

IV

mos se aproveche, transformándolo así en energía y vida.

Para este grupo se decidió estandarizar la figura ya que todas las vitaminas tienen similitud en las funciones que desarrollan y en los alimentos que se encuentran el cuadrado se eligió debido a que representa estabilidad y al tener cuatro lados iguales entre el mismo grupo, cumpliendo así con el objetivo principal (que el grupo de las vitaminas tengan algo en común).

Se eligió el color verde por el hecho de que la mayoría de estas provienen de frutos y vegetales con hojas verdes.

AUDIOVISUAL

Se ha creado un audiovisual para dar apoyo al juguete didáctico, pues antes de empezar a jugar, se requiere de información extra, dicha información, la contiene el audiovisual. En este podemos encontrar, de manera muy específica y sencilla, a los grupos alimenticios. Cada grupo está representado por un personaje el cual se encuentra acompañado de los principales alimentos que lo contienen. De esta manera el niño, aprende y relaciona rápida-

mente a que grupo pertenece cada alimento, así cada vez más, va conociendo lo que su cuerpo necesita.

Para la realización de este audiovisual, se seleccionó un tipo de música que nos ayuda a que el tema fluya libremente, sin que los niños quiten la atención del texto poniéndola a la música, sino que se pudiera sentirse una armonía entre el texto y la música, esto se pudo lograr con música de Fresh Air. Dicha música al empezar tiene un sonido de agua, lo cual le da un efecto de frescura y limpieza al tema, que indirectamente es uno de los puntos que se debe de tratar junto con la alimentación, la limpieza.

Como se tiene que captar la atención de los niños en el audiovisual, y ya que es suficiente un simple movimiento para su distracción, se tuvo que recurrir a un cambio de formato en la imagen, de esta manera se evita la monotonía, y los niños estarán pendientes de cual será el próximo cambio en la pantalla. Lo mismo pasa con el color del fondo pues no siempre es igual precisamente para crear un mayor interés.

De esta manera obtenemos como conclusión que el niño, se divierte, se impresiona y principalmente, aprende.

Guión del Audiovisual

- Hola querido público les presento a los integrantes del mundo de la alimentación.

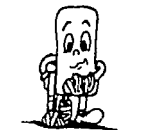
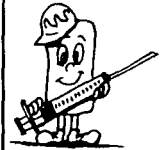
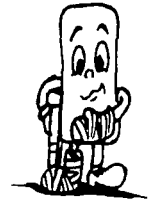
(EEEE, HURRA)

A.- Hola soy el azúcar, y me encuentro en todos los frutos, como la manzana, el plátano y el durazno, además en cualquier dulce, pero no los comas en exceso, porque producen caries.

G.- Hola soy la grasa, y me encuentro en pasteles, helados, y chocolates, hago que la gente engorde, por eso no coman mucha grasa, por que se podrán como yo.

P.- Así es amigos, yo soy la proteína y me encontrarán en la carne de vaca, de puerco y de pollo.

- También en todos sus derivados como la leche, el queso, el huevo y el tocino.



El Diseño del Juguete

IV

- Además en nueces, almendras, cacahuates y semillas de girasol.

M.- Hola soy el representante de los minerales, y mi amigo el hierro, se encuentra en los vegetales, ayudo a producir sangre.

- Se me olvidaba decirles que (Por otro lado) mi amigo el calcio, se encuentra en la leche y el queso, los dos ayudan a tener huesos y dientes sanos.

A - Yo soy la Vitamina A

- Y me encuentro en la zanahoria, el jitomate y el huevo, ayudo a tener una linda piel.

E.- Hola soy la Vitamina E. Me encuentro en los cereales como la avena y el maíz; ayudo a la madre naturaleza cuando se le ocurre traer niños al mundo, como todos esos que están ahí sentados.

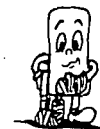
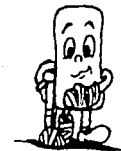
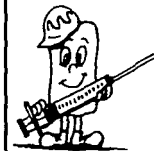
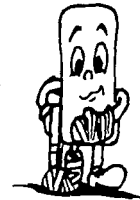
K.- Yo soy la Vitamina K y me encuentro en todos los vegetales verdes, ayudo a parar la sangre cuando alguien sufre una herida.

D.- Hola soy la Vitamina D. Me encuentro en el hígado y el betabel. Entre el Sol y yo ayudamos a que el cuerpo aproveche el calcio.

C.- Aquí estoy, soy la Vitamina C y me encuentro en el limón, la naranja, y la piña, ayudo a prevenir el resfriado (ACHU)

B.- Muy bien amigos, yo soy la vitamina B y me encuentro en los vegetales verdes, el huevo y el tocino, ayudo al cuerpo humano ha aprovechar a todos mis amigos, con lo que estarás más sano.

Todos.- Debemos alimentarnos bien, cuida tu salud.



CONCLUSION

CONCLUSIÓN

Se pudo observar, de manera muy objetiva, que el empleo del juego y el juguete didáctico en la educación, desempeñan un papel preponderante, debido a la estimulación que originan en el niño, tomando esta característica en cuenta, se aprovecha para sacar el máximo rendimiento de un niño aplicando al juego información, que será útil en su educación integral.

Como ya se ha dicho el juguete se dirigió al Kinder Simón Bolívar, este punto fue importante en el desarrollo de este proyecto, pues para su realización, se tomaron en cuenta las instalaciones y material con que cuentan, por otro lado la estantería tuvo parte en la decisión para el formato que debía tener el juguete, pues en estos lugares sería su resguardo, también los niños participaron activamente al prestar su tiempo para probar este proyecto y para dar muestra de su antropometría, ya que para ellos esta dirigido este juguete, las medidas de sus manos fue básica.

En la U.N.A.M. existen investigadores especializados en la educación infantil, y uno de los proyectos más sobresalientes ha sido el C.O.C. que significa " Curriculum

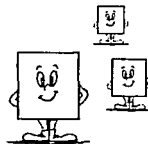
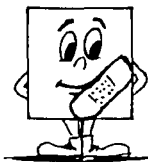
con orientación cognoscitiva " en este planteamiento se nos habla sobre la importancia que tienen los padres en la educación activa de los niños, pues dice que la escuela no debe estar separada de la casa, si no que debe ser una continuación, y por ello se debe trabajar en equipo. Esto se tomó como idea principal, por otro lado se basa en el constructivismo de Piaget, el cual nos dice que el niño debe crecer sobre sus bases, y no deshacer lo que en un principio realizó, este punto se tomó en cuenta para aportar de manera real nuevas reformas o estrategias en la educación, que van de acuerdo con la máxima casa de estudios en nuestro país.

También nos da bases para hacer una observación dentro de lo que vivimos en el Kinder Simón Bolívar, como anteriormente vimos, los salones están integrados, por un mínimo de 40 niños y un máximo de 50, esto a criterio de los estudios realizados, es un número excesivo para un salón de clases, y más aún siendo niños en edad preescolar, edad, en la cual la inquietud predomina. Es por esto que recomendamos que el número de niños sea más reducido, con esto se obtendrán mejores resultados como por ejemplo:

Más control de grupo.
Más conocimiento individual.
Mayor oportunidad de participar.

Más dominio de los niños que realizan velozmente su trabajo, pues ellos al terminar se distraen y por ello empiezan a jugar o a distraer a sus compañeros que todavía no terminan, lo cual tiene como consecuencia, que en lugar de ser afortunados por terminar rápido, sean castigados por no dejar trabajar a los demás, o por distraerlos con sus juegos.

Para poder entender y convivir mejor con estos niños, se considero que la psicología infantil era primordial en este trabajo, por ello se hizo un análisis psicológico desde recién nacidos hasta los cinco años, esto nos proporciona objetivamente las características del niño en cada etapa, de su desarrollo. En coordinación con este punto el proceso de aprendizaje forma un escalón básico para la mejor aplicación de este proyecto (juguete didáctico) se analizaron los conceptos de juego, juguete, didáctica y lo que esto nos da como resultado, lo siguiente: El juguete didáctico tiene por esencia estimular creativamente al niño proporcionándole diversión y entrenamiento, a través del conocimiento y la



CONCLUSION

información, sin dejar pasar por alto la estética, punto que debe contener todo lo realizado por el hombre, y donde entra directamente el Diseño Gráfico.

Como ya hemos dicho, el niño se divierte a través del conocimiento, en este caso dicho conocimiento es la alimentación, en donde el niño aprende para que le sirve lo que come, y en dónde lo puede encontrar, esto lo hace a través de personajes, imágenes y el juguete. Para aplicar y fusionar la información gráfica y la escrita fue necesario conocer también las características del mundo de la alimentación así como también la psicología del color y de la forma. Esto nos da como resultado una proyección ideal para niños de edad preescolar.

De esta manera llegamos al final. La realización del proyecto, en donde se explicó en que consiste y como debe aplicarse, en este punto obtuvimos muy buenos resultados al aplicar este juguete, pues los niños al estar en contacto con el audiovisual, se sumergen en éste, poniendo atención a los muñecos, a la música y a

la información, dando como resultado un buen conocimiento, y al estar en contacto con el juguete, se deja ver un gran nerviosismo en los niños, una gran inquietud, pues saben que nadie les podrá ayudar, y si fallan, será falla del equipo no solo de él, y pudimos darnos cuenta que reafirma bastante la información estudiada por el audiovisual, pues los que están de observadores, comentan lo aprendido. Al final, el grupo perdedor pide otra oportunidad y los ganadores tienen una gran satisfacción de haber ganado.

Con esto, obtenemos que el resultado de este proyecto es satisfactorio y que realmente funciona.

Sin embargo no dejamos de observar diferentes alternativas en la aplicación de este juguete, pues podría considerarse que la información manejada tanto en el audiovisual como en el juguete es excesiva como para que los niños la asimilen de una sola vez es por ello que hacemos otra propuesta en la exposición del audiovisual; este se dividiría en tres

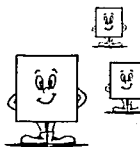
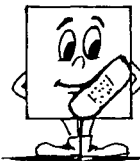
partes las cuales tendrían los siguientes títulos:

- 1.- Proteínas y carbohidratos
- 2.- Grasas y minerales
- 3.- Vitaminas

Estos se expondrían en 3 días diferentes y los niños junto con la maestra repasarían las características de cada título, con el objetivo de que los niños asimilarn perfectamente la información, hecho esto se procedería a jugar pues los niños ya manejan bien la información

Con esto concluimos que el proyecto cumple con sus objetivos que son:

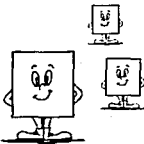
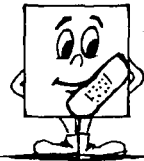
- 2.- Desarrollar las capacidades psicomotrices y sociales del niño de 5 años del colegio Simón Bolívar, El niño al tener contacto con el juguete se relaciona con su grupo social y estimula el sistema psicomotriz
- 3.- Comprender al niño de 5 años del Colegio Simón Bolívar para tener



un mejor desarrollo del proyecto, esto se cumplió al estar en contacto con ellos, observandolos, conviviendo, y aplicando el juguete didáctico, sirviendonos de gran ayuda los conocimientos que adquirimos en el estudio de la psicología infantil.

4.- Emplear el diseño gráfico en el juguete didáctico; esto se logró al aplicar la teoría en la práctica, pues se tuvo que transmitir a través de la forma en color, imagen en armonía, aplicando de esta manera los principios del diseño gráfico.

5.- Crear conciencia alimenticia en los niños de 5 años del Colegio Simón Bolívar; una vez que los niños dominan la información sobre alimentación saben lo importante que es comer un poco de todo para mantener su cuerpo sano.



BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

AEBI, HANS

Una didáctica fundada en la Teoría de

Piaget

Editorial Paidós

Buenos Aires 1973

208 págs.

AGUAYO, ALFREDO

Pedagogía

Sexta Edición,

Editorial Hera

La Habana, 1950

152 págs.

AGUAYO, ALFREDO

Dirección del aprendizaje

3a. Edición

Editorial Hera

La Habana, 1957

357 págs.

BLAIR, BLENN MYERS

Psicología Educacional

Mexico, 1979

657 págs.

BOUCHET, HENRI

La individualidad del niño en la educación

Editorial Kapeluz

Buenos Aires, 1959

320 págs.

CHAVARRIA, GONZALEZ CLAUDIA

Diseño de Material Didáctico para niños con transtorno en el

aprendizaje (Tesis)

Universidad Simón Bolívar

México, 1978

94 págs.

FERRINI, MARIA RITA

Educación

Editorial Progreso

México, 1975

96 págs.

FURTH, H. WACHS

Teoría de Piaget en La Práctica

Editorial Kapeluz

Buenos Aires, 1974

285 págs.

GESELL, ARNOLD

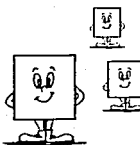
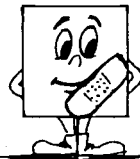
El niño de 5 años

Serie 1 Volumen 2

Editorial Paidós

Buenos Aires, 1980

393 págs.



**GUILLEN DE REZZANO,
CLOTILDE**

Los Jardines de Infantes

Editorial Kapeluz

Buenos Aires, 1974

133 págs.

INIDEO, G. NERICI

Hacia una Didáctica General

Editorial Kapeluz

Buenos Aires, 1980

232 págs.

LOGAN, LILIAN M.

Estrategía para una Enseñanza

Creativa

Editorial Meseguer

Barcelona

339 págs.

PALMADE, GUY

Educación Estudio y Enseñanza

Editorial Paídos

Buenos Aires, 1964

165 págs.

JOSEP, COHEN

Sensación y percepción visuales

Editorial Trillas

México, 1973

97 págs.

WUCIUS, WON

Fundamentos del Diseño Bi-

tridimensional

Editorial Gustavo Gilli

México, 1979

204 págs.

DONDIS, A. DONDIS

Sintaxis de la Imagen

Editorial Gustavo Gilli

México 1977

211 págs.

