



UNIDAD.

050

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

MARTHA ELVA RIVERO VILLARREAL

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA, 1996







UNIDAD

050

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

MARTHA ELVA RIVERO VILLARREAL

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA, 1996

14740

61230



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., a 1 de Agosto de 1996.

C. PROFRA.  
MARTHA ELVA RIVERO VILLARREAL  
P r e s e n t e:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación -  
de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su  
trabajo intitulado:

"Importancia del juego en el Jardín de Niños",  
opción Investigación Documental, a propuesta del asesor C.-  
Profr. Marcos Alejandro Sosa Pérez, manifiesto a usted que  
reúne los requisitos académicos establecidos por la Institu  
ción.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y -  
se le autoriza a presentar su examen profesional.

A t e n t a m e n t e  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO  
Presidente de la Comisión de Titulación  
de la Unidad UPN-053



A todas las personas que  
de alguna manera me  
motivaron, ayudaron e  
intervinieron en la  
realización de este  
trabajo, mi  
agradecimiento, respeto  
y cariño.



## TABLA DE CONTENIDOS

	Página
PORTADILLA	I
DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION	II
DEDICATORIA	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	3
EL JUEGO Y EL JARDIN DE NIÑOS	3
A. Planteamiento del problema	3
B. Justificación	5
C. Objeticos de la investigación	6
CAPITULO II	8
EL JUEGO	8
A. Concepto de juego	8
B. Importancia del juego	11
C. Clasificación del juego	13
D. Implicaciones del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje	19
CAPITULO III	23
EL JARDIN DE NIÑOS	23
A. El Jardín de Niños como institución educativa	23
B. Conceptualización	24
C. La importancia del Jardín de Niños	28
D. Juegos y actividades del Jardín de Niños	30
E. Programa y recursos de educación preescolar	30
F. Las áreas de trabajo dentro del salón de clases como recursos o estrategias didácticas	37

G. El educador y la conducción de las actividades lúdicas	38
CAPITULO IV	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
A. Conclusiones	40
B. Recomendaciones	41
GLOSARIO	42
BIBLIOGRAFIA	44
ANEXOS	45
Anexo "A"	46
Dimensiones del desarrollo	47
Anexo "B"	48
Etapas y orientaciones del programa	49
Anexo "C"	51
Bloques de juegos	52



## INTRODUCCION

El trabajo de investigación que a continuación se presenta se titula el juego, herramienta básica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Este trabajo fué elaborado en base a la experiencia y práctica, tomando información de bibliografía, alusiva y adecuada que se enfoca a el tema antes mencionado.

Siendo el juego la base primordial del quehacer dentro de los primeros años de vida; es necesario darle la importancia que requiere su correcto desarrollo. Es una característica que el niño de preescolar realiza en todo momento y dentro de éste puede expresar todos sus sentimientos, estados de ánimo, ideas, inquietudes, habilidades e inteligencia.

El ser humano nace con la capacidad de crear, de aprender y de creer. En la educación preescolar es primordial proporcionar al niño situaciones, el tiempo, el espacio y el estímulo necesario para despertar y desarrollar según su potencial la actividad del juego en todos sus ambitos.

Tomando en cuenta la importancia del juego, el trabajo se organiza presentando en el primer capítulo el planteamiento del problema en el cual se explica la razones que motivaron a su realización. Se plantea también la justificación y los objetivos que se desean alcanzar.

El segundo capítulo esta compuesto por conceptos de juegos

confrontando las ideas de diversos autores. La importancia y relevancia que se debe dar a la actividad lúdica; a la clasificación del juego, y a las implicaciones del mismo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El tercer capítulo abarca todo lo referente al Jardín de Niños, aspectos como: El Jardín de Niños como institución educativa, conceptualización, la importancia que éste debe tener, juegos y actividades, programas y recursos de educación preescolar y por último, el educador y la conducción de las actividades lúdicas.

Actualmente la modernización educativa une al juego mucho más, y cree que es la base para que el niño se exprese y de ahí se aproveche su espontaneidad dondole libertad para que sea quien decida que es lo que quiere aprender.

La perspectiva contemplada en este trabajo proporciona una visión y consideración de lo que el juego logra el mejoramiento y desarrollo de las actividades encaminandodas al aprendizaje en la educación preescolar y que lleven al docente a la experiencia de que el niño es un ser pensante activo, creativo y capaz de construir por si mismo nuevos conocimientos, apartir de las ideas que cada uno de ellos tiene, siendo el maestro un compañero que impulse y facilite su aprendizaje.



## CAPITULO I

### EL JUEGO Y EL JARDIN DE NIÑOS

#### A. Planteamiento del problema

La práctica y experiencia durante estos años que se ha laborado como maestra en educación preescolar, han conducido a enfocar esta investigación para la titulación de Licenciada en Educación Preescolar. Plan '85 hacia el juego como tema principal, ya que se ha observado a tantos niños con sus intereses, su forma de expresarse; que en ocasiones no intercambian palabras con los adultos, pero es a través del juego como el niño se puede manifestar, dentro de las actividades que se dan en el Jardín de Niños. Otro motivo de estudio en este trabajo es el hecho de que el programa de educación preescolar 1992, ha presentado dificultad para entenderlo y asimilarlo; pues durante algún tiempo se implementó sin entender su finalidad y su forma de organizar, poniendo al educador en constante preocupación por cuál era la forma correcta de funcionar, y se daba en el grupo mucha indisciplina, teniendo siempre interrogantes, como: ¿qué esta pasando?, ¿donde estoy fallando?, etc.

Siendo que el programa lo plantea como una organización didáctica a partir de proyectos para favorecer el desarrollo del niño; definiéndolos como: una organización de juegos y actividades propios de esta edad que se

desarrollan en torno a una pregunta un problema o la realización de una actividad concreta<sup>1</sup> .

De esta manera desde su surgimiento, la educadora ha ido aprendiendo cómo llevarlo a cabo o cómo implementarlo en el aula.

Durante algún tiempo la educadora desconocía la manera de dirigir las actividades del grupo, dado que no se había comprendido el programa de educación preescolar, y dando como resultado la pérdida del control del grupo.

Otro aspecto inquietante es el hecho de cómo los padres de familia entiendan la nueva forma de trabajar. Anteriormente estos estaban conformes cuando el niño llegaba a casa con un trabajo realizado y así daba por seguro que el niño ya había aprendido algo. Pero, realmente ¿estarían convencidos de que así fue?, ¿de que en aquel trabajo había logrado el aprendizaje significativo de las cosas? y ¿si el programa funcionaba, y a la vez las educadoras que implementaban el nuevo plan desempeñaban bien su labor?.

La manera de organizar las actividades de la educadora ha mejorado mucho, y también el encausamiento de los niños a una finalidad sin caer en la indisciplina. La forma en que ahora se realiza probablemente puede guiar el desorden ordenado y sería donde el niño pondría su libre expresión; ya sea, decidiendo, actuando, realizando o jugando.

Las personas tienen que entender que asistir al Jardín de Niños, no todo es jugar por jugar, sino que el juego puede ser

---

<sup>1</sup> S.E.P. Programa de educación preescolar Ed. Fernández Cueto S.A. de C.V., México, D.F., 1992, p. 18.

una forma de trabajar y de que se debe aclarar qué papel desempeñar dentro de este nivel.

Es por lo anterior que se plantea el siguiente problema:

¿Qué papel tiene el juego dentro de las actividades del Jardín de Niños? y, si éste es un factor decisivo en el desarrollo de la personalidad del niño.

## **B. Justificación**

Para tratar de justificar el tema que se escogió para investigación o estudio, se parte de que el juego es la base primordial del quehacer dentro de los primeros años de vida. Por lo que es necesario darle la importancia que requiere al desarrollo infantil con fundamento en la práctica docente dentro del Jardín de Niños, porque la educación preescolar marca la pauta y las bases firmes de un desarrollo integral del individuo.

Es necesario también estudiar la importancia de la participación de la educadora y los padres de familia, como medios para estimular en el niño el juego, y más aún aprovechando las situaciones escolares y familiares para engrandecer las oportunidades, favoreciendo la capacidad del juego en el educando.

Como parte importante de este trabajo se tomará la información y los conceptos que la experiencia adquirida en la práctica docente puede brindar, ya que la mejor fuente de información es la que se tiene dentro del aula con la relación niño-educadora, niño-niño y es la que puede dar las mejores propuestas y sugerencias para favorecer en el niño las



situaciones estimulantes, que lo lleven a desarrollar su forma de jugar.

Se debe establecer contacto permanente con los padres de familia que son quienes reforzarán y enriquecerán el aprendizaje del niño, con actividades cotidianas que realiza en el ambiente familiar, por lo que requiere reconocer el juego como medio para el aprendizaje a través de una investigación donde se contraste la experiencia y los estudios bibliográficos que se realizaron.

Además se ha considerado que el juego en el desarrollo del niño desempeña un papel esencial porque a través de él, se puede estimular al alumno a desarrollar sus aptitudes y dentro de las actividades que le permite exteriorizar su capacidad en forma individual y colectiva; en los aspectos cognoscitivos, afectivos, social y psicomotriz.

Por ello se debe investigar aún más sobre el tema para explicar o profundizar las implicaciones del juego en el desarrollo infantil. Porque de alguna manera inferimos la importancia del juego, dado que un niño no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

Por lo anterior se deduce la importancia de esta investigación que profundiza sobre el conocimiento del juego, en las actividades educativas.

### **C. Objetivos de la investigación**

Tomando en cuenta la importancia que tiene el estudio del juego, el trabajo se organiza presentando en primer lugar el planteamiento del problema, en el cual se explican las razones

que motivaron a su realización; se plantea también una serie de objetivos a los que se pretende llegar:

- Definir el papel del juego dentro de las actividades del Jardín de Niños.
- Conceptualizar la importancia del juego, lográndolo a partir de la investigación bibliográfica.
- Definir la función del Jardín de Niños.
- Clasificar diversas formas de juego.
- Sugerir alternativas para utilizar el juego como medio de enseñanza.

## CAPITULO II

### EL JUEGO

#### A. Concepto de juego

Es la libre expresión de estados afectivos por medio de juegos; son oportunidades infantiles de aprendizaje. Mientras juega, el niño tiene sus primeros contactos con muchos conocimientos elementales.

Para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión. El juego se opone a las actividades serias de producción; es decir al trabajo y siempre responde a reglas que más de las veces no son sino la imitación de las leyes de la sociedad. La libertad y la improvisación en el mundo de los adultos parece consagrarse más a las fiestas que al juego, necesitan la justificación de una exigencia.

Para el niño al menos cuando es muy pequeño; y la escuela no le ha inculcado aún en sus normas; el juego es siempre una actividad muy seria que implica todos los recursos de la personalidad.

El niño que juega se experimenta y constituye a través de este cuerpo a representar el mundo exterior y más tarde a actuar sobre él.

El juego es necesidad vital, contribuye al equilibrio humano es a la vez actividad exploradora, aventura y



experiencia de comunicación y de liberación bajo la forma permitida, también es proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño.

Se ha podido aplicar al juego la definición que ha dado Kant del arte "una finalidad sin fin"<sup>2</sup> .

Janet Define el juego como: "una forma degradable de actividad"<sup>3</sup> .

Herbert Spencer lo convierte en "resultados de actividades sobreabundantes cuyas tareas corrientes no han podido agotar todos los recursos"<sup>4</sup> .

Erickson habla de que las actividades lúdicas son esenciales; una de las principales funciones del yo. Se unen con las experiencias que ha tenido en el transcurso de su vida repitiendo, dominando o negando, con el fin de organizar su mundo interior relacionándolo con el exterior. Además el juego sirve a que el niño aprenda por sí solo a comportarse asumiendo una noción de orden; el niño utiliza el juego para reconfortar las derrotas, los sufrimientos y las frustraciones. En la niñez la actividad lúdica se convierte en manera de pensar y permite que el niño se libere de los límites impuestos al yo por el tiempo, el espacio y la realidad, conservando al mismo tiempo una noción de ésta. "El juego desempeña en el niño la rutina que el trabajo representa para el adulto como responsa-

---

<sup>2</sup> Henri Wallon. La evolución psicológica del niño. Ed. Psique, Buenos Aires, 1985. p.77

<sup>3</sup> Ibid. p. 81.

<sup>4</sup> Ibid. p. 81.

bilidad"<sup>5</sup>.

Gross, "El juego es un pre-ejercicio; a través de él, los niños perfeccionan diferentes habilidades que le serán útiles en el futuro"<sup>6</sup>.

Hall dice; "El juego está en relación con ciertas habilidades de las generaciones del tiempo a lo largo de la evolución de las razas. El juego tiene una función de filogénesis"<sup>7</sup>.

Carr menciona; "El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar nuevas habilidades o destrezas mediante la repetición de acciones que llevan a ellas"<sup>8</sup>.

#### Freud:

En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad, el juego tiene función de realización de actividades reparatorias, una función de realización y reproducción de situaciones placenteras<sup>9</sup>.

Robinstein. El juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar con el mundo, modifica esta idea al afirmar que "la actividad lúdica funcional no aspira a un resultado litera-

<sup>5</sup> Lorena Castillo Salazar et al. El Juego como Herramienta Didáctica. Tesis de investigación documental. Villahermosa, Tabasco. 1992. p. 13.

<sup>6</sup> Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. Ed. Delachaux y Niestlé, S.A., Neuchatel. 1959 p. 126.

<sup>7</sup> Henri Wallon. Op. Cit. p.83.

<sup>8</sup> Lorena Castillo Salazar, et al. Op. cit. p. 14.

<sup>9</sup> Sicilia J. García, et al. Psicología evolutiva y educación infantil. Ed. Santillana S.A., España, 1989 p. 215.

rio, y que en cierto modo es evasión a la realidad".<sup>10</sup>

Bühler. "El juego es una actividad lúdica funcional, una etapa de la evolución total del niño, que se descompondría en períodos"<sup>11</sup>.

Piaget. "El juego es principalmente asimilación de lo real al Yo, es predominio de la asimilación sobre la acumulación"<sup>12</sup>.

Vygotsky. "Clasifica al juego como guía del desarrollo"<sup>13</sup>.

Algunas características que son aceptadas o coinciden algunos autores acerca del juego son las siguientes: es espontáneo y voluntario tiene un fin de sí mismo, es también placentero; y a través del juego el niño dice de manera simbólica los deseos, tensiones que no puede expresar de manera verbal.

Mediante la forma de jugar, el niño exterioriza su sentir y muchas veces el educador puede captar problemas que puede presentar; jugar para el niño es placer mismo y esta actividad es la esencia de su conducta. La diferencia entre trabajo y juego no tiene finalidad más que su propio goce.

## **B. Importancia del juego**

El juego es una de las características que el niño de preescolar realiza en todo momento y dentro de este puede expresar todos sus sentimientos, estados de ánimo, ideas, inquietudes, etc. El juego, al niño de preescolar le ayuda a

<sup>10</sup> Lorena Castillo Salazar, et al. Op. cit. p. 14.

<sup>11</sup> Henri Wallon. Op. Cit. p.75

<sup>12</sup> Sicilia J. García, et al. Op. cit. p. 215

<sup>13</sup> Sicilia J. García, et al. Op. cit. p. 217



condicionar su pensamiento pues antes de asimilar el lenguaje ya ha empezado por jugar y lo hace con objetos con sus compañeros en monólogos realizando cualquier tipo de actividad y en donde ha de exteriorizar su sentir.

El juego es un trabajo de creación y de construcción, basta solo observar al niño como se entrega a sus juguetes y con paciencia construye, tan pronto destruye como vuelve a construir; el juego, es importante también por que es representación y comunicación. Representación del mundo exterior que el niño se da a sí mismo, representación interior que proyecta en los temas el juego. Es comunicación porque aunque hay juegos en solitario hay otros que le permiten establecer una relación con el otro, sea adulto u otro niño.

Se puede asegurar que jugar es una necesidad fundamental para el niño ya que es resultado de un impulso natural; por lo que el niño al jugar es feliz, cuando más ríe mejor aprende a aprender. El juego constituye un elemento y determina el desenvolvimiento social del educando, mediante él, fortalece su confianza y realiza su personalidad al aumentar su sociabilización puesto que participa en la unión y solidaridad del grupo.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio que es cualitativamente distinto del adulto.

Hoy la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas.

El juego tiene una razón de ser biológica y psicológica que contribuye a una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes: ha chocado frecuentemente con

la idea de que el juego equivale a tiempo perdido, que es una actividad nociva que interfiere con las que en su lugar deberán reforzar fomentar o enseñar.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparado el desarrollo en especies muy distintas, han observado que son las especies con aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo.

Anteriormente se ha mencionado tantas razones sobre la importancia del juego pero, principalmente se debe entender al niño como un ser que en su desarrollo y crecimiento tiene que jugar por el simple hecho que es una necesidad de él mismo y propia de esta edad.

### **C. Clasificación del juego**

Jugar es aprendizaje de muchas cosas importantes por lo que se considera como una necesidad cotidiana del infante.

Todo juego que el niño realiza aumenta la capacidad de la adaptación ya que aparece como una forma de manipulación y exploración de la infancia a su capacidad de atención y en su adaptación social; el infante tiene la oportunidad de representar papeles de la forma de vida de los individuos que integran la sociedad en la que él se encuentra: esto lo hace integrarse en ella logrando aprender a tomar decisiones que son parte importante de su desarrollo.

La teoría de Piaget marca que se puede clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólicos, de reglas y de construcción. Las tres primeras formas lúdicas corresponden

con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor y el símbolo y las operaciones intelectuales. Al igual que sucede con estas últimas los juegos de reglas son los de aparición más tardía por que se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo integrados en ellos.

\* **El juego motor:** los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquéllo que está presente. Explorar cuanto tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulta interesante lo repiten hasta que deje de resultarles interesante. Es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto, podemos mencionar un ejemplo; cuando un niño abre y cierra un cajón repitiendo la acción tantas veces: para quienes no saben el funcionamiento de un cajón resulta difícil entender la satisfacción que pueda tener abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su inacabable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfandan con él; para descubrirlo tiene que comprobar que es, de todas las cosas que está haciendo, la que agrada o molesta. Cuando mayor sea esta actitud infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

El objetivo es tratar de establecer comunicación con los niños que aún no disponen del medio privilegiado que es el



lenguaje. y el diálogo diario del niño; al darle de comer, al bañarlo, al vestirlo, etc. Sobre todo en las situaciones que específicamente se crean para interaccionar con él cara a cara.

Bruner, ha llamado a esta situación:

formatos para la adquisición del lenguaje refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura<sup>14</sup>.

Por otra parte Vila, ha encontrado en sus estudios con los niños catalanes pautas similares con sus madres. "Estos juegos sociales plantean una cierta continuidad entre la comunicación por gestos del bebé y la que realiza el niño hablante mediante el lenguaje"<sup>15</sup>.

\* **El juego simbólico:** aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el mas típico de todos, el que reúne sus características sobresalientes. Indudablemente es el que más interesa aquí, por ser predominante en la edad preescolar. Es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes, de figurar ya sea solo o acompañado de otros niños, abre a este a un modo nuevo de relacionarse con la realidad y distorsionarla en su imaginación.

Mediante el juego, el niño domina la realidad por la que se ve continuamente dominado. Los animales y monstruos que le fascinan y aterrorizan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía.

---

<sup>14</sup> Sicilia J. Garcia, et al. Op.cit. p. 219

<sup>15</sup> Sicilia J. Garcia, et al. Op.cit. p. 219

Hay que tener en cuenta que a medida que crece el bebé las actividades de quienes los cuidan se modifican también, con el desarrollo motor se amplía su campo de acción y aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión de los sentimientos inconscientes; durante el segundo año de vida será cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos, buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget a definir el juego simbólico como:

"egocentrico centrado en los propios intereses y deseos, este juego egocéntrico no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones, y su gerencias de las demás compañeros de juego"<sup>16</sup>.

Lo cierto es que este mundo imaginario integra cada vez mejor la participación real de los otros compañeros. No se trata de mera imitación de una persona concreta sino del concepto mismo de cada relación social, definido por sus acciones más características y con frecuencia exageradas.

La coordinación de acciones y papeles solo se logra, a una

---

<sup>16</sup> Sicilia J. Garcia, et al. Op.cit. p. 220.



edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede de verdad. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos, es descubrir que los objetos no sirven solo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes, ejemplo: un simple palo se puede transformar en un caballo o una espada.

Del mismo modo que para el niño pequeño lo importante no era el cajón sino la acción de abrirlo y cerrarlo, en los juegos de imaginación lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que se pueda hacer con ellos.

\* **Juegos de reglas:** el final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas; su inicio depende en buena medida del medio en el que se mueve el niño de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores o la asistencia a la escuela preescolar facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero hay diferencias importantes entre preescolares y mayores, para los preescolares ganar es solo para volver a empezar el juego, ejemplo: el lobo comienza la persecución y al atrapar a otro niño, ésta vuelve a empezar a cargo de otro jugador. Los mayores ganan o pierden de verdad, evalúan el resultado final de la competencia entre ellos.

En todos los juegos hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, (seguir reglas) son obligaciones aceptadas, se sabe de antemano lo que



hacen compañeros y contrarios. Es por ello que la competencia tiene lugar dentro de un acuerdo que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las más elementales reglas y solo a medida en que se hagan expertos incorporarán e inventarán nuevas.

Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que en cada escuela o barrio se puede jugar de un modo diferente y que no por ello el juego es más verdadero que otro.

De hecho el propio lenguaje infantil indica la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de reglas.

En los juegos reglados los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan.

La práctica continua de esa cooperación permitirá por fin tomar conciencia de que las reglas no son más que formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses debe recurrir a un tipo de juego anterior: el simbólico donde ha llegado a descubrir en otro nivel ese mismo ese mismo valor de la cooperación y la negociación.

\* **Juego de construcción:** este es un juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría; los cubos de plástico que se insertan, los bloques de madera con los que hacen torres, figuras, líneas que se ensamblan, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro

bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo, pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una guía que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo un receta pueden ser actividades tan divertidas, como el mejor de los juegos pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que se llama trabajo.

Psicólogos de orientaciones tan distintas como Piaget, Erikson y Bruner coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creador, por que cuando se trabaja en algo que gusta, que moviliza verdaderos recursos, puede llegar a disfrutarse de un modo parecido a como los niños disfrutan del juego<sup>17</sup>.

En resumen el juego es importante en el desarrollo del niño, porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

#### **D. Implicaciones del juego en el proceso enseñanza aprendizaje**

Algunas de las características del niño en edad preescolar que podemos señalar:

---

<sup>17</sup> Sicilia J. Garcia, et al. Op.cit. p.223

- El niño preescolar es una persona que expresa a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.
- Es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber cómo indagar y explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.
- Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo notable su necesidad de desplazamientos físicos.
- Sus necesidades más significativas se dan con las personas que los rodean, de quienes demandan un constante reconocimiento, apoyo y cariño.
- El niño tiene impulsos agresivos y violentos, se enfrenta, necesita pelear y medir su fuerza; es competitivo. Se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones.
- El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y más tarde experimentará curiosidad por saber en relación a esto, lo cual no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta sino a través de los que corresponden a la infancia.
- Estos y otros rasgos se manifiestan a través del juego, el lenguaje y la creatividad. Es así como el niño expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones.



La función del juego en el proceso enseñanza aprendizaje es una herramienta que se puede utilizar en todo momento, pues de antemano se sabe que el juego tiene un papel importante dentro de las actividades del Jardín de Niños.

Por tanto, es en la realidad educativa la mejor alternativa para que los niños aprendan determinado proceso. Como herramienta básica, en todo momento está la actividad lúdica, recurso que se puede aprovechar para propiciar que el niño desarrolle su potencial de aprendizaje e incluso ponerlo en evidencia, o enfrentarlo a determinados juegos, para que juegue y se exprese, así mismo podrá tener conciencia de aprendizajes significativos que el docente quiera; para llegar a ese objetivo se debe de considerar la actividad lúdica la mejor arma para enseñar.

El niño es un ser muy inquieto, por lo que requiere estar en constante movimiento tratando de dominar lo que hay a su alrededor, es por eso que el Jardín de Niños persigue como meta fundamental las actividades que se relacionan con el juego; en la educación preescolar es muy importante, y en el aula escolar es imposible realizar una separación entre trabajo y juego, porque todos los niños requieren un trabajo a realizar por medio de él, puesto que de otra forma no resultaría eficaz.

El juego es una actividad lúdica en la cual el niño en forma natural y espontánea aprende a enfrentarse con la vida, es de útil empleo como recurso para todas las actividades pues permite que se adquieran conocimientos, se manejen situaciones en forma directa y a través de él se expresen sentimientos e inquietudes; propicia la oportunidad en el niño de manifestarse

ampliamente, a la vez que le hace agradable el aprendizaje por que jugando se pueden adquirir nuevas habilidades y mejor las que ya se tienen.

Al docente le facilita el trabajo, pues no tendrá que esforzarse para que el niño aprenda, si no solo aprovechar la actividad del juego para llegar al aprendizaje, así mismo favorece en el alumno aspectos de su personalidad como físico; emocional, intelectual, logrando en el niño el objetivo del Jardín de Niños:

"Formar seres autónomos y sociales preparar al niño para su educación futura y desarrollo de la creatividad personal<sup>18</sup>".

El juego es el lugar donde se experimenta la vida, la realidad interna y la realidad externa donde puede crear y usar toda su personalidad y volver a disfrutar de aquéllo que le provoca placer.

El juego, creación por excelencia puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa.

Es menester pues, dar un lugar de primera importancia al juego, la creatividad y la expresión libre del niño, durante las actividades cotidianas como fuente de experiencia diversas para su aprendizaje y desarrollo en general.

---

<sup>18</sup> S.E.P. Programa de educación preescolar. Ed. Fernandez Cueto S.A. de C.V. México D.F. 1992. p.17.

## CAPITULO III

### EL JARDIN DE NIÑOS

#### A. El Jardín de Niños como institución educativa

El Jardín de infantes es una institución de creación relativamente reciente. Tiene sus orígenes en los profundos cambios sociales; a partir de que la educación infantil adquiere sentido pedagógico, es orientado dentro de principios y normás didácticas precisas.

Las aportaciones pedagógicas configuraron la estructuración y el desarrollo del Jardín de Niños; y se sumaron los de la psicología que en su progresivo avance permitirán conocer la evolución de la personalidad infantil, sus etapas de desarrollo y los factores que inhiben o estimulan ese desenvolvimiento; hasta hace muy pocas décadas el Jardín de infantes como institución, no había alcanzado una extensión y generalización acordes con ese desarrollo.

El reconocimiento de que el Jardín de Niños cumple funciones educativas, únicas e insustituibles dentro del contexto socio-cultural de nuestros días, ha determinado su incorporación de hecho a los sistemas escolares.

La educación es un factor imprescindible en la transformación de la sociedad, cada cambio social de relevancia conlleva al auge de la educación; solo a través de ella se



preparan diversas generaciones de niños que serán los hombres del mañana, ante esto se hace necesario señalar las funciones que desempeña el Jardín de Niños como institución educativa y que se puede llegar a conocer a través de él, qué objetivos, finalidades o metas pretende alcanzar, es por eso que al conocer su funcionamiento se le brindará una buena importancia.

Desde el primer momento de su estructuración educativa, el Jardín de infantes se orientó teniendo en cuenta, fundamentalmente, las características y necesidades del niño que concurre al mismo. El Jardín de Niños fue la exteriorización de un pensamiento de avanzada y como tal ha seguido conservando con el tiempo esa posición respecto de los otros niveles educativos.

## **B. Conceptualización**

El Jardín de Niños tiene gran relevancia; la creación de estos centros de educación surge de la necesidad de los padres de familia y la sociedad para la adquisición de cierta formación, para que el infante viva y se desenvuelva en un marco limpio, agradable y logre desarrollar su personalidad. El Jardín de Niños dedica mucho tiempo al niño, siempre tiene presente la naturaleza infantil y considera la espontaneidad y creatividad que poseen, establece una educación propia y adecuada a las exigencias del niño, en el Jardín de Niños se amplía extraordinariamente la esfera de experiencias del niño, y se afirman sus conocimientos y habilidades. La asistencia al Jardín de Niños favorece bastante ese desarrollo y se convierte en el niño que puede participar en el aprendizaje y su marca

familiar se extiende más allá de las vivencias sociales en compañía de personitas de su misma edad aunque los grupos infantiles en edad preescolar son todavía inestables y diferenciados.

Froebel fue quien primero sistematizó la pedagogía del Jardín de Niños formulando una teoría de la educación infantil en conexión con un método detallado para llevarla a la práctica.

La base de su concepción pedagógica fue el reconocimiento del valor que para el niño tiene el juego al que definió como: "la más pura actividad del hombre en esta etapa"<sup>19</sup>.

Froebel consideraba que por medio de la propia actividad, en el juego el niño pequeño lograba la realización de grandes verdades latentes que se hallaban presentes en él bajo la forma de oscuros pensamientos. El fin de la educación era ayudar a ese proceso de realización poniendo al niño en contacto con símbolos y materiales que despertarían esas verdades latentes (los llamo dones).

Por otra parte concedió particular importancia a la actividad espontánea de los niños -la autoactividad- utilizando el juego y el trabajo manual como medios para ejercitarla.

Muchas de las actividades del Jardín de infantes actual, como cantar, modelar, escuchar relatos o dramatizaciones son de inspiración froebelianas, pero las exigencias y las posibilidades que se le ofrecen al niño en ellas, se apoyan en los conocimientos acerca del desarrollo infantil, en las diversas áreas de su personalidad y las exigencias acumuladas

---

<sup>19</sup> Lydia P. de Bosch, et al. El jardín de infantes de hoy. Ed. Hermes. México, 1984. p. 27.



en el trato directo con los pequeños.

María Montessori dio un fundamento científico y psicológico acorde a las concepciones imperantes en la época desde el punto de vista biológico; sostiene que es necesario permitir las libres manifestaciones naturales del niño ya que éste crece por la fuerza vital que trae, y que se hace actual en la medida en que tiene libertad para hacerlo.

Desde el punto de vista psicológico considera que en la mente existen potencias innatas, facultades que están por desarrollarse; aplicó una metodología y utilizó materiales que obedecían a esas ideas, para estimular la libertad física del niño creó un ambiente y un mobiliario adecuado. Todo el material podría ser elegido y utilizado libremente por el niño siempre que tomara uno por vez. A través de la educación de los sentidos se logra el desenvolvimiento de la inteligencia ya que los datos aportados por aquéllos permiten hacer distinciones, realizan comparaciones y por ende conocer el mundo exterior.

Introdujo también materiales e implementos para ejercitar al niño en actividades de la vida práctica. Igualmente introdujo en este nivel la enseñanza de la lectura-escritura y aritmética, dio normas precisas en cuanto a la acción didáctica de la jardinería.

Su función era esencialmente la de una observadora que debía acudir en ayuda del niño en los casos en que éste realmente no pudiera valerse de sus propios medios. Las lecciones colectivas tenían importancia secundaria poniéndose al acento en la enseñanza individual.

Las realizaciones de Decroly tienen un fundamento



psicológico que es el sincretismo, y un procedimiento general que es el juego que se hace educativo por medio de un material adecuado.

Su idea del sincretismo como forma característica de la percepción infantil, es decir la percepción global, que no capta elementos aislados ni aspectos parciales de las cosas sino la totalidad, se halla en la base de la organización de las actividades para el Jardín de infantes.

Los postulados de Decroly se encuentran reunidos en un programa de ideas asociados que configuran los centros de interés alrededor de los cuales se desarrollan todas las actividades en continua interrelación.

Los centros de interés surgen como su nombre lo indica de un interés y este a su vez de una necesidad.

El procedimiento general utilizado en la aplicación de los centros de interés es el mencionado por los juegos educativos, estos tienden a desarrollar las percepciones sensoriales y la aptitud motriz enseñan al niño, a discriminar sus impresiones, a clasificarlos, a combinarlos y a asociarlos con otras, provocando su atención voluntaria y fijando en su mente una imagen viva de las cosas. De esta manera a estos juegos educativos se les clasifica en juegos visuales, visuales motores, motores, auditivos motores y de iniciación aritmética que se refieren a la noción de tiempo, de iniciación en la lectura, etc. Decroly adoptó en él formas vivas relacionadas con la vida del niño.

Las modernas concepciones psicológicas tanto la idea del programa, de ideas asociadas como los juegos, adquieren un sentido aquí distinto y puede de esa manera sacarse una gran

utilidad del sistema Decroly.

Lo concreto es establecer la necesidad del niño a partir de su propia exteriorización. Es evidente que el sistema de Decroly contiene aspectos que aún ofrecen interés y posibilidades de aplicación en el Jardín de infantes. De inspiración decroyana es la organización de las actividades en forma globalizada que ha surgido con distintos nombres: unidades de adaptación, actividad núcleo, centros de interés; comunes en todos los Jardines de Niños. Igualmente han sido tomado muchos juegos, en especial loterías que son utilizadas en adaptaciones modernas para la discriminación de formas, colores, tamaño y posiciones.

### **C. La importancia del Jardín de Niños**

El objetivo principal de los Jardines de Niños es el de seguir y traspasar la formación familiar de los niños; como objetivo básico se le atribuye el desarrollo adecuado de la motricidad infantil, proporcionan un ambiente adecuado para que el niño pueda desarrollarse y madurar en forma perfecta, dentro de este nivel infantil; y ante todo es fundamental desarrollar las actividades naturales existentes en los niños y las aptitudes propias para que el niño logre adaptarse perfectamente a la sociedad.

Las actividades deberán ser encadenadas para que el infante demuestre su espontaneidad creadora, exprese y dé nuevas y diversas formas a sus pensamientos.

El Jardín de Niños es el segundo hogar del infante, ahí pasa parte del día donde convive y aprende con sus compañeros;



donde desarrolla sus aptitudes y su capacidad de aprender, se va abriendo a nuevas experiencias o distintos modos de saber.

Es importante recalcar que la edad de preescolar es edad adecuada para lograr que éste tome una actitud positiva ante la diversidad de aspectos de la sociedad, ante todo es importante que el niño tenga confianza en el trato y orientaciones que se le den. "si confianza es equivalente a victoria en ciertos momentos debemos dotar al niño de este medio de triunfo en la vida"<sup>20</sup>.

Se pueden mencionar algunas funciones de por qué es importante la educación preescolar; como por ejemplo algunas funciones principales que deben desempeñar es el hábito de un pensamiento creativo, una imagen positiva de sí mismo, seguridad para expresar su opinión, el control de su cuerpo, seguridad en sus desplazamientos, actitudes y cooperación social, y su responsabilidad; es decir que sea más autónomo en todas las áreas de su personalidad; estas funciones en conjunto cubren los aspectos inexplorables de un desarrollo integral. Se debe trabajar el desarrollo integral del niño al mismo tiempo que se atiende a su entorno social y su psicomotricidad.

En preeescolar se maneja que el niño se exprese y realice su espontaneidad en todo momento para que sus capacidades puedan obtener un resultado alto y gradual, con base en las experiencias diarias reforzarán en el niño el conocimiento de si mismo y su medio.

Se impartirán ejercicios preparatorios que inserten al alumno al aprendizaje de la lecto-escritura para qué se prepa--

---

<sup>20</sup> Cristina Castillo Cebrain. Educación preescolar, método de organización. Ed. Aconcagua. Barcelona, España, 1980. p.250



ren a la escuela de enseñanza obligatoria.

#### **D. Juegos y actividades del Jardín de Niños**

Las actividades y juegos que se realizan a lo largo de los proyectos y durante el ciclo escolar, se consideran integradoras o globalizadas porque permiten que en cada una de ellas los niños realicen diversas acciones.

Los niños pueden razonar, crear, expresarse en distintos lenguajes preguntas y probar, reiventar las cosas y los espacios haciendo de todo aquel proceso una meta común. Proceso que da la posibilidad también a riquísimos intercambios o interacciones con los otros niños y adultos; que posibilita distintas expresiones de la actividad infantil, como el juego, que propicia una gama muy amplia de oportunidades para interactuar con diversos aspectos de su mundo, todas estas experiencias serán fuente de presentaciones mediante la variedad de espacios y materiales que intervienen durante el desarrollo de un proyecto y durante todo el proceso enseñanza aprendizaje.

#### **E. Programa y recursos de educación preescolar**

##### **1. Organización del programa por proyectos:**

Entre los principios que fundamenta el programa de preescolar, el de globalización es uno de los más importantes y constituye la base de la práctica docente.

La globalización considera el desarrollo infantil como

proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, cognocitivo y social) dependen uno del otro; asimismo el niño se relaciona con su entorno natural y social desde su perspectiva totalizadora en el cual la realidad se le presenta en forma global. (VER ANEXO "A") Desde la perspectiva psicológica es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño que lo conduce a captar lo que le rodea por medio de un acto general de percepción, sin prestar atención a los detalles.

los niños captan la realidad no de forma cualitativa, sino por totalidades. Lo que significa que el conocimiento y la percepción son globales, el procedimiento mental actúa como una percepción sincrética, confusa e indiferenciada de la realidad para pasar después a un análisis de los componentes o partes, finalmente como una síntesis que reintegra las partes articuladas como estructura<sup>21</sup>.

Desde la perspectiva social, las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia para extrapolarla hacia nuevas representaciones que acrecentan la propia, a la vez que fomentan la socialización, la comprensión y la tolerancia.

Desde la perspectiva pedagógica implica propiciar la participación del niño estimulado para que a los diferentes conocimientos que ya tiene los reestructure, y enriquezca un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

El Jardín de Niños considera la necesidad y el derecho que

---

<sup>21</sup> Fortony M. Vocabulario básico Decrolyano. Ed. Cuadernos de pedagogía. México. 1986. p. 163

tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura.

Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por lo que sería deseable que la escuela primaria pudiera abarcar estas dos grandes necesidades.

Por todo esto se conformo en el plano educativo una propuesta organizativa y metodológica a través de la estructuración por proyectos.

a. ¿Que son los proyectos?

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

Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños haciendo posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos.

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

El proyecto es un proceso que implica previsión y toma de conciencia del tiempo a través de distintas situaciones, por ejemplo: "mañana buscaremos", "ayer hicimos", se logra que el niño recuerde momentos vividos y tenga presente sucesión de hechos que integrará por medio de la experiencia las tareas y juegos diversos.

El proyecto tiene una organización; desde el inicio del proyecto los niños y el docente planean grandes pasos a seguir



y determinan posibles tareas para lograr determinado objetivo (hacer una lista de materiales necesarios, quienes pueden conseguirlos, organizarse, etc). Esta organización del tiempo de las actividades no será rígida, sino que estará abierta a las aportaciones de todo el grupo y requerirá en forma permanente la coordinación y orientación del docente.

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas: surgimientos, elección, planeación, realización, término y evaluación. (VER ANEXO "B")

En cada uno de ellas el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones que los niños muestran, los cuales se irán dando en forma paulatina. Se trata de un aprendizaje de fundamental importancia para la vida futura de los niños como seres responsables, seguros y solidarios.

En tanto estos aprendizajes se van desarrollando tendrá un papel más activo en cada una de las etapas del proyecto.

#### b. Características del programa por proyectos

La organización del programa por proyectos tiene diversas características que lo hacen todo un conjunto, estas son:

- Es coherente con el principio de globalización.
- Se fundamenta en la experiencia de los niños.
- Reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño.
- Favorece el trabajo compartido para un fin común.
- Integra el entorno natural y social.
- Propicia la organización coherente de juegos y actividades.

- Posibilita las diversas formas de participación de los niños:
  - \* búsqueda
  - \* exploración
  - \* observación
  - \* confrontación
- Promueve la participación creativa y flexibilidad del docente en el desarrollo del programa.

### c. Fuentes de experiencia y la elección del proyecto

Las fuentes de experiencia y la elección de proyectos por parte del niño y del docente se fundamenta en aquellos aspectos de la vida del infante, que al ser significativos para ellos, le permiten abordarlos con gusto y con interés.

De esta forma se hace la pregunta; ¿De dónde surgen estos aspectos?:

El niño se desarrolla a través de experiencias vitales que le dejan recuerdos y conocimientos de mucha significación. Estas experiencias por el sentido que para él tienen se relacionan con las nuevas situaciones que se le presentan cotidianamente.

Estas experiencias vitales, en la forma más concreta del término, se producen en la relación del niño con su entorno. Son experiencias dadas por el lugar, por la gente y también por sus fantasías. Entonces es esta realidad, en todas sus dimensiones lo que deberá constituir el elemento medular en la selección de los proyectos tanto por parte del docente como del grupo. En este sentido hay que destacar que, en la medida en que el docente explore, se interese y conozca el medio natural

y social que rodea al niño, podrá comprender el por qué de sus preguntas, el vocabulario que utiliza, sus actitudes frente a las personas, hechos o animales, sus expectativas, etc.

## 2. Aspectos centrales en el desarrollo del proyecto

\* Momentos de búsqueda, reflexión y experimentación de los niños. Son momentos muy importantes que pueden determinar avances notables en el desarrollo del niño y en la realización del proyecto. Se pueden generar dudas en relación de cómo, resolver ciertas dificultades, decisiones sobre actividades que podrían realizarse para avanzar en dirección a la meta que se ha propuesto; formas de organización de las actividades, preguntas y experimentación sobre los materiales más adecuados y la forma de conseguirlos; preguntas a otros niños o exploraciones diversas para obtener información en relación con lo que necesitan etc.

\* La intervención del docente durante el desarrollo de las actividades.

La función general del docente es guiar, promover, orientar y coordinar todo el proceso educativo. Sin embargo en forma particular y ya en el desarrollo mismo de todo proyecto: es de fundamental importancia.

\* Relación de los bloques de juegos y actividades con el proyecto.

La forma cómo se integran los distintos juegos y actividades de los niños durante el desarrollo del proyecto desde la perspectiva del trabajo por proyectos se realizan con



un criterio globalizador, es decir en forma integrada y significativa para la realización del proyecto en sus distintos momentos y también con un carácter que facilite el interés y disfrute de los niños al realizarlos.

### 3. Bloques de juegos y actividades del programa de educación preescolar:

- Sensibilidad y expresión artística. Este bloque incluye actividades relacionadas con:

- \* música
- \* artes escénicas
- \* artes gráficas y plásticas
- \* literatura
- \* artes visuales

- Relación con la naturaleza. Este bloque incluye actividades relacionadas con:

- \* ecología
- \* salud
- \* ciencia

- Psicomotricidad. Este bloque incluye actividades relacionadas con:

- \* la estructuración espacial a través de la imagen corporal: sensaciones y percepciones
- \* la estructuración del tiempo

- Matemáticas.

- Lenguaje. Este bloque incluye actividades relacionadas con:

- \* lenguaje oral
- \* lectura
- \* escritura

Trabajar por proyecto permite colocar a los niños en otro lugar al que tradicionalmente se les da en el proceso educativo; es decir implica reconocer que puedan tener una participación inteligente y rica en significados propios, en todos los momentos de la realización de un proyecto, y que en esa participación se pone a prueba su potencial de desarrollo.

(VER ANEXO "C")

**F. Las áreas de trabajo dentro del salón de clases como recursos o estrategia didáctica.**

Al distribuir espacios en el aula donde se pueda realizar actividades de acuerdo a la organización por áreas, se debe de contar con materiales en cada una de ellas, que inviten al niño a jugar y experimentar con estas. Cada área debe ser delimitada con estantes o muebles que se difencien entre sí o simplemente pegar letreros o dibujos, lo importante es que el niño tenga la sensación de estar en un espacio diferenciado.

Las áreas que se consideran más importantes dentro de la aula son:

- Biblioteca; donde se puede jugar a: armar rompecabezas, inventar cuentos, utilizar sellos, plantillas, leer cuentos, periódicos, revistas, iluminar libros, definiciones de dibujo.
- Expresión gráfica y plástica; elaborar cuadros, pintar con los dedos, cortar, pegar, hacer un collage con una serie de materiales distintos, elaborar dibujos, modelar con masa y plastilina.
- Dramatización; realizar dramatizaciones o escenificaciones, representar personajes, imitar patrones de animales,

escenificar cuentos e historietas, vestirse con sombreros, zapatos, bolsas, etc., invitar algún personaje de la comunidad.

- Naturaleza; cuidar plantas y animales, instruir que se ocupen de sus necesidades personales, elaborar album de consulta como: animales de la granja, del zoológico, etc.

- Construcción; jugar con bloques de madera plástico cartón, insertar líneas, figuras y transformarlas, armar torres, etc.

#### **G. El educador y la conducción de las actividades lúdicas**

El juego entre cuatro y cinco años es una fuente de conocimientos y descubrimientos nuevos en todos los niveles y estratos sociales, afectivos y sensoriales, cada vez que el niño agarra un objeto va buscándole una finalidad y éste la hará por medio del juego.

Esta oportunidad la aprovechará la educadora para que por medio de las actividades lúdicas el niño se entregue y vaya adquiriendo el hábito de trabajo y pueda valorar los resultados de éste,

Así, la educadora debe procurar que el niño vaya adquiriendo interrelación con el grupo, motricidad fina, actividades lingüísticas, artísticas, actividades sensorio-motrices, evolución del pensamiento lógico abstracto y evolución psicosocial.

Se sabe que el Jardín de Niños es la base para estimular el desarrollo de las potencialidades del niño en las que demostrará abierta y naturalmente su pensamiento, su actitud ante la vida sus deseos y aspiraciones futuras, por eso la



educadora debe ser un agente estimular que proporcione al niño los medios adecuados, tanto materiales como emotivos que le darán un ambiente agradable y de confianza en el que hará florecer su capacidad creativa.

La forma de organización partiendo de una concepción educativa y tomando en cuenta el plan de modernización en la cual el maestro no es el que enseña, su papel es promover y guiar las experiencias de aprendizaje del niño creando ambientes estimulantes que le permitan expresar a través del juego sus ideas y afectos, así como aumentar su seguridad y confianza.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### A. Conclusiones

Después de analizar el trabajo obtenido dentro de esta investigación y revisado en diversas bibliografías se llega a la conclusión de que es el juego la herramienta básica para el aprendizaje en la edad preescolar; porque el programa marca y promueve mucho esta actividad y es con la finalidad de hacerle al niño más fácil el proceso educativo; propiciando así el desarrollo de mentes creativas, inteligentes y muy seguras en si mismas en todas las acciones que realicen.

Basados en las investigaciones documentales realizadas y en la experiencia profesional, se puede concluir que el niño de preescolar pasa la mayor parte del tiempo jugando, y si a esta actividad se le da la importancia que tiene se puede sacar provecho para favorecer y facilitar el aprendizaje; entendiendo que para el niño es la oportunidad para aprender, modificar e investigar juegos que de alguna manera dejan en el niño aprendizajes; por lo que se hacen necesario aprovechar de alguna manera la curiosidad natural de los niños, le permite explorar su mundo proporcionando un infinito número de alternativas para enseñar y aprender en cualquier situación que se le presente.

Esta situación demuestra que por medio del juego es que el niño puede asimilar el aprendizaje y es más fácil y eficaz si se le plantean las actividades lúdicas, y si se toman en cuenta las necesidades del niño que son primordiales para que haya un proceso de enseñanza, combinando así el trabajo y el juego.

Es tarea de la educadora brindar al niño los materiales, el ambiente y las situaciones, propias para su edad.

## **B. Recomendaciones**

Para poder ayudar al niño de preescolar a que estimule su libre expresión de juego, se considera necesario:

- Tener dentro del aula una amplia variedad de materiales didácticos de diversas formas de adquisición como de naturaleza, del mercado y de reuso.
- Dar respeto al juego libre y espontáneo del niño.
- Una adecuada planeación de actividades permitiendo al docente dos principios básicos; La creatividad y la libre expresión.
- Que el número de alumnos se reduzca a un total de veinticinco niños, para poder llevar adecuadamente el programa.
- Que los padres de familia se interesen más en el modo de llevar a cabo las actividades dentro del Jardín de Niños para que de alguna manera ayuden a su realización.
- Que los padres de familia y la educadora, propicien un ambiente de respeto, motivación, participación, integración, libertad y confianza en el aula escolar.
- Dar la verdadera importancia al juego en la edad preescolar, para favorecer al infante.



## GLOSARIO

Afectivo:

Desarrollo de la propensión de querer. Conjunto de los fenómenos afectivos.

Cognositivo:

Dicese de lo que es capaz de conocer.

Cualitativo:

Que denota cualidad.

Egocentrico:

Extracción exagerada de la propia personalidad.

Ende:

Por tanto.

Filogensis:

Desarrollo y evolución de una especie.

Imperar:

Ejercer la dignidad de emperador, mandar dominar.

Implicaciones:

Contradicción oposición de términos entre si.

Innato. ta:

Connatural, como nacido a una con el sujeto mismo.

Juego:

Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo en que se gana o se pierde, según ciertas reglas. En sentido absoluto.

Menester:

Falta de una cosa. Ocupación, empleo, necesidades corporales.

Haber menester una cosa, ser necesaria.

Parámetro:

Línea constante e invariable que entra constante en la ecuación de algunas curvas.

Psicomotor:

Relativo a los afectos motores de la afectividad psíquica.

Simbólico:

Perteneciente o relativo al símbolo o expresado por medio de él.

Símbolo:

Expresión de algo intelectual o moral. Expresión sentenciosa. Emblemas o figuras que se ponen accesoriamente en monedas o medallas. Letras o letreros con que se designa un cuerpo simple.

Sincretismo:

Sistema filosófico que procura conciliar doctrinas diferentes.

Social:

Perteneciente o relativo a la sociedad y a las distintas clases que la componen. Perteneciente o relativo a una compañía o sociedad.

## BIBLIOGRAFIA

- BECK, Joan. Como estimular la inteligencia del niño. Buenos Aires, Ed. El gráfico, 1979.
- BOSCH, Lydia, Et al, Et al. El jardín de infantes de hoy. México, Ed. Hermes, 1984.
- DE REZZANO G., Clotilde. Los jardines de infantes. Argentina Ed. Buenos Aires, 1966.
- FORTONY, M. Vocabulario básico Decroyano. México, Ed. Cuadernos de pedagogía, 1986.
- GARCIA J., Sicilia, Et al. Psicología evolutiva y educación infantil. Madrid, España, 1989.
- HURLOCK, Elizabeth. El desarrollo del niño. México, D.F., Ed. Programas educativos S.A., 1990.
- NOVEMBER, Janet. Experiencias de juego en preescolares. Madrid, Ed. Morata, 1985.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México, D.F., Ed. Delachaux y Niestlé, 1959.
- SEP. Antología de apoyo a la práctico docente del nivel preescolar. México, D.F., Ed. Grafomagna S.A., 1993
- \_\_\_\_\_. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México, D.F., Ed. Grafomagna S.A., 1993.
- \_\_\_\_\_. Programa de educación preescolar. México, D.F., Ed. Fernandez Cueto S.A. de C.V., 1992.
- TAYLOR, Bárbara. Qué hacer con el niño preescolar. San Dalmacio, Madrid, Ed. España.



# **A N E X O S**

**ANEXO "A"**

**DIMENSIONES DEL DESARROLLO**

S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo  
de los proyectos en el Jardín de Niño.

S.E.P., México, D.F., 1993, p. 12.

## DIMENSIONES DEL DESARROLLO

Aspectos del desarrollo que se consideran en cada una:

### Dimensión Afectiva:

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía

### Dimensión Social:

- Pertenencia al grupo
- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad
- Valores Nacionales



### Dimensión Intelectual:

- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas
  - Matemáticas
  - Lenguaje
- Creatividad

### Dimensión Física:

- Integración del esquema corporal
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales



**ANEXO "B"**

**ETAPAS Y ORIENTACIONES DEL PROYECTO**

S.E.P. Programa de Educación Preescolar.

S.E.P., México, D.F., 1992, p. 33. 34.

## Etapas y orientaciones generales del proyecto

49

Los niños/as		El docente
<p>Algunos proyectos pueden elegirse a partir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos y actividades libres de los niños (dramatizaciones, lecturas, construcciones, etc.).</li> <li>• Observaciones y experiencias grupales (visitas a centros de trabajo, excursiones, etc.).</li> <li>• Sucesos imprevistos (una tormenta, llegada de un circo, etc.).</li> <li>• Experiencias individuales de los niños (temas que comentan después de las vacaciones).</li> <li>• Alternativas sugeridas por el docente (¿qué les gustaría sembrar?).</li> <li>• Actividades comunes a toda la escuela (fiestas patrias, día de la primavera, etc.).</li> <li>• Tradiciones y fiestas de la comunidad (día de muertos, día de reyes, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">PRIMERA ETAPA</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;">* SURGIMIENTO DEL PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">ELECCION DEL PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha.</li> <li>• Observa.</li> <li>• Estimula.</li> <li>• Sugiere.</li> <li>• No impone.</li> </ul>
<p>Proponen lo que van a hacer y plantean las primeras previsiones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha</li> <li>• Observa</li> <li>• Analiza la viabilidad del proyecto.</li> <li>• Propone alternativas.</li> <li>• Orienta la representación gráfica.</li> </ul>
<p>Representan los planes del proyecto con dibujos, recortes, etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la planeación general del proyecto</li> </ul>

Los niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajan en equipos.</li> <li>• Colaboran en la realización común de actividades complejas.</li> <li>• Exploran, experimentan (materiales, formas de usarlos, expresiones verbales, artísticas, etcétera).</li> <li>• Comparan (materiales, propuestas, formas de trabajo, resultados, etc.).</li> <li>• Discuten y argumentan.</li> </ul>	<b>SEGUNDA ETAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza al grupo para actividades diversas.</li> <li>• Observa.</li> <li>• No da modelos.</li> <li>• Sugiere.</li> </ul>
	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <b>REALIZACION DEL PROYECTO</b>  Actividades y juegos con significación para los niños en el contexto del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orienta en la invención de sus formas.</li> <li>• Orienta.</li> <li>• Prevé y sugiere acciones atendiendo a los bloques de juegos y actividades.</li> <li>• Promueve la reflexión sobre las decisiones y acciones.</li> <li>• Ayuda en la solución de problemas (a solicitud de los niños).</li> <li>• Aconseja "técnicamente" a los niños (cómo usar un material, etc.).</li> </ul>

Los niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparan planeación y realizaciones.</li> <li>• Narran y comentan experiencias.</li> <li>• Cuentan y consideran sus experiencias.</li> <li>• Consideran otras posibles vías de acción.</li> <li>• Dramatizan situaciones.</li> </ul>	<b>TERCERA ETAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía la reflexión sobre los resultados.</li> </ul>
	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> Culminación. Autoevaluación grupal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa.</li> <li>• Escucha.</li> <li>• Promueve la reflexión sobre las actividades realizadas: obstáculos, logros y preferencias.</li> </ul>



**ANEXO "C"**

**BLOQUES DE JUEGOS**

S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo  
de los proyectos en el Jardín de Niño.

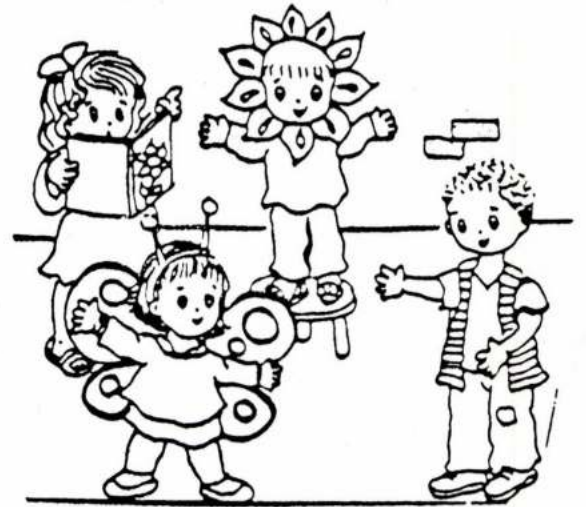
S.E.P., México, D.F., 1993, p. 2.



Naturaleza



Psicomotricidad



Sensibilidad y Expresión Artística



Lenguaje



Matemáticas

BLOQUES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES EN EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS EN EL JARDIN DE NIÑOS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
AREA DE SERVICIOS DE BIBLIOTECA  
Y APOYO ACADÉMICO

FECHA DE DEVOLUCION

*El lector se obliga a devolver este material antes del  
vencimiento del préstamo señalado por el último sello*

ENCUADERNACIONES MODERNAS  
DIEGO DE MONTEMAYOR 637 NTE.  
TELEFONO 374-22-34  
MONTERREY, N. L.



