



UNIDAD
05C

UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

EL JUEGO:
BASE DEL APRENDIZAJE DEL NIÑO PREESCOLAR

ELIZABETH EUNICE CANTU ALVAREZ
ELVA LETICIA GARCIA MEYER

Piedras Negras, Coahuila, 1996



UNIDAD
05C

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



**EL JUEGO.
BASE DEL APRENDIZAJE DEL NIÑO PREESCOLAR**

**ELIZABETH EUNICE CANTU ALVAREZ
ELVA LETICIA GARCIA MEYER**

**TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR**

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA

1996

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., a 9 de Noviembre de 1996.

C.C. PROFRAS:
ELIZABETH EUNICE CANTU ALVAREZ, y
ELVA LETICIA GARCIA MEYER
P r e s e n t e s:

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

"El juego: Base del aprendizaje del niño preescolar",
opción Investigación Documental, a propuesta del asesor C.-
Profr. Juan Carlos Gloria Faz, manifiesto a Ustedes que re-
úne los requisitos académicos establecidos al respecto por-
la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y -
se les 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



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 053
PIEDRAS NEGRAS

MCM 28/x/96

A todos y cada una de las personas
que en su momento nos apoyaron
con su esfuerzo, paciencia y comprensión,
coadyuvando así a que fuera una gran realidad
nuestra Licenciatura en Educación Preescolar.

A nuestros Maestros Asesores:
Por su profesionalismo y dedicación
en la consecución de nuestra meta y
"la culminación de nuestros estudios".

Nuestro eterno agradecimiento
a la Universidad Pedagógica Nacional
por habernos brindado la oportunidad
de cursar una carrera en sus aulas.

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
PORTADILLA	I
DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION	II
DEDICATORIAS	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	3
ANTECEDENTES DEL JUEGO	3
A. El juego como base del aprendizaje	3
B. El juego y el niño	5
C. Objetivos	6
D. Aportaciones del juego al niño en preescolar	7
CAPITULO II	11
MARCO TEORICO CONCEPTUAL	11
A. Diversas teorías sobre el juego	11
B. Fundamentación de la teoría psicogenética	15
1. Definición de pensamiento	16
2. Noción de esquema	18
3. Períodos del desarrollo intelectual	23
a. Período sensoriomotor	24
b. Período operacional del pensamiento representativo y prelógico	27
c. Pensamiento operacional concreto	29

	Página
d. Período de las operaciones formales del pensamiento lógico ilimitado.	31
C. El desarrollo del niño en edad preescolar	32
1. Desarrollo físico	32
2. Desarrollo cognoscitivo	33
3. Desarrollo socioemocional	34
D. Características del niño en edad preescolar	35
E. El juego como fuente de enseñanza en el ni- vel preescolar	36
1. Función del juego en la reestructura- - ción cognoscitiva	38
2. La intencionalidad educativa del juego	39
a. Juego de ejercicio	41
b. Juego simbólico	41
c. Juego de reglas	42
d. Juegos de construcción	43
F. El papel de los padres en el juego del niño	43
CAPITULO III	45
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	45
A. Programa de educación preescolar	45
B. Fundamentación del programa	46
C. Etapas y orientaciones generales del proyec- to	48
D. Planeación de las actividades	49
1. Planeación general del proyecto	49
2. El plan diario	50

	Página
E. Objetivos del programa de educación preescolar	51
F. Método de proyectos	51
1. Origen del método de proyectos	51
2. Importancia del método de proyectos	52
G. Creatividad y libre expresión de los niños	56
H. El juego como agente de aprendizaje en preescolar	57
I. Organización y coordinación del trabajo grupal	59
J. Dimensiones del desarrollo	61
1. Dimensión afectiva	61
a. Identidad personal	62
b. Cooperación y participación	63
c. Expresión de afectos	63
d. Autonomía	63
2. Dimensión social	63
a. Pertenencia al grupo	65
b. Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad	65
c. Valores nacionales	65
3. Dimensión intelectual	66
a. Función simbólica	67
b. Construcción de relaciones lógicas	67
c. Matemáticas	67
d. Lenguaje oral	68
e. Lenguaje escrito	68

	Página
f. Creatividad	68
4. Dimensión física	69
a. Integración del esquema corporal	69
b. Relaciones espaciales	69
c. Relaciones temporales	70
K. La evaluación en el Jardín de Niños	70
1. Evaluación inicial	71
2. Evaluación grupal al término de cada - proyecto	71
3. Evaluación final	72
L. Tipos de juegos	73
1. Juegos y actividades para desarrollar - en cada una de las dimensiones	73
a. Dimensión afectiva	73
b. Dimensión social	75
c. Dimensión intelectual	77
d. Dimensión física	81
CAPITULO IV	84
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	84
GLOSARIO	86
BIBLIOGRAFIA	91
ANEXOS	93

INTRODUCCION

El juego ha sido considerado a través del tiempo como una distracción y entretenimiento. Actualmente el juego retoma un papel importante al considerarse este como innato en el ser humano, ya que despierta en los niños su creatividad e imaginación manifestando por medio de él, sus ideas, emociones, sentimientos y temores.

El trabajo que a continuación se expone; lleva el propósito de dar a conocer a los compañeros educadores que el juego no es solo diversión sino que es la vida misma del niño y que debemos llevar a cabo en la vida práctica como en las instituciones escolares. Para elaborar esta investigación documental nos hemos basado o apoyado en una amplia bibliografía y en nuestra experiencia como docentes para así poder reafirmar que el juego es una característica importante del niño de preescolar y que por medio de él se favorece en el niño sus dimensiones afectiva, social, física e intelectual.

El objetivo principal que tiene el nivel de preescolar es el de favorecer el desarrollo integral del educando y formar un ser autónomo, crítico, participativo, creativo, independiente y seguro de sí mismo.

Es de vital importancia que el Padre de Familia y maes--

tros, comprendan y aprecien los juegos y actividades espontáneas que los niños realizan como parte de su formación integral y natural, que desarrollen a través de ellas su autonomía adquiriendo una estabilidad emocional; y que a su vez le permiten expresar sus ideas con seguridad y confianza, aprovechando así su potencial creativo.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DEL JUEGO

A. El juego como base del aprendizaje

El juego es una necesidad del ser humano, a través del cual se puede identificar la relación entre diversos aspectos del desarrollo en el preescolar.

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

Este ha sido considerado como mero entretenimiento, pero a través del tiempo se ha demostrado que el principal interés de la infancia se centra en el; de ahí depende que el niño se desarrolle integralmente, ya que mediante el, se experimenta la vida, siendo el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que compete a todos.

Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Por ejemplo los grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron acerca del juego. Aristóteles lo acerca a la felicidad y a la virtud, mientras que Platón le concede un valor educativo y más aún gradua juegos para las diferentes edades.

En el transcurso del tiempo con el avance cultural se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano.

El juego es una necesidad vital, constituye el equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventurera y experiencia; medio de comunicación y deliberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de evolución completa e indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El Jardín de Niños es la primera institución extrafamiliar a la que asiste el niño para su proceso de integración social. Es de vital importancia que se le brinde un ambiente adecuado en el que sienta amor, confianza y seguridad, y que reciba por parte de su educador grandes estímulos que orienten el desarrollo integral de su personalidad.

En ocasiones nos olvidamos de la naturaleza propia del niño y queremos que actúe como adulto, y lo limitamos de las actividades propias de esta etapa.

En base a lo anterior se desprende la siguiente interrogante:

¿ Porqué es importante el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación preescolar ?

En el juego viven estrechamente interrelacionadas la ficción y la realidad. El juego permite disparar la libre fantasía respecto a las cosas, pero el niño no se engaña en el, opera constantemente el plano de la observación y la credulidad.

B. El juego y el niño

Mediante el juego se favorece en el niño su imaginación-
la creatividad, el interés propio, que es fundamental en su
desarrollo, siendo el juego su máxima expresión, por el cual
conoce su mundo y la realidad, alcanzando la madurez en el -
conocimiento.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del-
niño con su medio.

El niño por medio del juego aprende a controlar la angus-
tia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior pa-
ra después actuar sobre el. El juego es un trabajo de cons-
trucción y de creación, es también representación y comunica-
ción del mundo exterior del niño; se da a sí mismo, la repre-
sentación de un mundo exterior que proyecta a los temas de -
su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en soli-
tario, hay otros que permiten establecer una relación con el
otro, ya sea un adulto u otro niño.

Se considera el juego como una característica importante
en el desarrollo de la vida del niño.

El juego es importante como proceso operatorio para la -
adquisición de conceptos, que sirven como estímulos en los -
procesos de aprendizaje del niño.

El Jardín de Niños brinda al educando diversas posibili-
dades que le permiten un desarrollo socio-afectivo, psicomoto-
r y cognoscitivo.

Dentro del salón de clases se le ofrece al niño, diferenen

tes áreas de trabajo las cuales están construidas por una infinidad de materiales de reuso, prefabricado, de la naturaleza, donde el educando mediante el juego los manipula, transforma, plasmando en ellos la interiorización de su pensamiento creativo e imaginativo.

Es necesario que los padres de familia y el educador conozcan que el juego es una característica importante en el desarrollo del niño y que por medio de el, va a ejercitar -- sus facultades físicas e intelectuales que se convierten en una experiencia creativa donde va a cambiar la realidad se--gún sus deseos, agregando experiencias sociales, reviviendo--gozos y resolviendo sus problemas.

Por lo anterior, se deduce la gran importancia de las -- técnicas pedagógicas que las actividades lúdicas representan a la labor docente. Lamentablemente no se le da a estas la--devida importancia para renovar nuestra labor docente ya que para algunas personas el juego representa un pasatiempo, un--momento de descanso y una forma de salirse de la rutina.

C. Objetivos

- Ampliar nuestros conocimientos sobre el juego en el niño de preescolar para favorecer el desarrollo integral del -- alumno a través de nuestra práctica docente.

- Conocer y aplicar nuevas estrategias sobre el valor -- educativo del juego en el aprendizaje del niño.

- Aprender que el desarrollo del niño es un proceso diná

mico, complejo y continuo y que está siempre en construcción y reconstrucción.

- Analizar la forma de emplear el juego en el proceso en enseñanza-aprendizaje en el niño de educación preescolar.

- Concientizar a los padres de familia sobre la importancia que tiene el juego en la educación preescolar.

- Invitar a la reflexión a los docentes sobre la importancia que tiene el juego para lograr el desarrollo integral del niño.

- Sugerir variedad de juegos que pueden utilizarse en las diferentes actividades diarias.

D. Aportaciones del juego al niño en preescolar.

La división del proceso de desarrollo del ser humano, en períodos, etapas, estadios delimitados por la cronología - - aproximada, no se han realizado arbitrariamente, sino que - obedece a la manifestación de conductas psíquicas, afectivas y motoras; preponderantes en determinados momentos de la vida y que de una u otra forma, están presentes en las personas de diferentes culturas y estratos sociales. Una de las manifestaciones es el juego, al que se le ha considerado de interés para los niños de edad preescolar principalmente.

En la educación preescolar, se brinda gran relevancia en todas las actividades que el educando realiza a través del juego, ya que este, representa la vida misma del niño y le proporciona una gran alegría, satisfacción y disfruta de las

actividades que realiza; al mismo tiempo que aprende nuevos-
conceptos y amplía su conocimiento.

El valor educativo del juego consiste en que facilita la
realización de muchos papeles y fomenta un espíritu decidido

Es a través del juego que el niño aprende a valerse por-
sí mismo, a defenderse, a dominar a los que le rodean, cultiva
el compañerismo y el espíritu de equipo.

El juego es una actividad fundamental que se apoya en -
las necesidades de movimiento del hombre, en sus estados aní
micos y que se manifiesta de una manera espontánea en la bús-
queda de satisfacciones.

El juego en el nivel preescolar proporciona al niño un -
proceso de maduración en los aspectos socio-afectivo, inte-
lectual y físico los cuales son esenciales en su desarrollo-
integral.

En su proceso de desarrollo, el niño va madurando progre-
sivamente al pasar por diferentes etapas, de acuerdo a la -
clasificación de Piaget.

E T A P A S	1a. Juegos sensoriales	3 a 5 meses
	2a. Juego motor	8 a 12 meses
	3a. Juegos de imaginación	Alrededor de los 3 años
	4a. Juegos intelectuales	Inicia a los 4 años y - predomina hasta los 12
	5a. Juegos sociales	A partir de los 5 años

El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimula el crecimiento orgánico.

Las actividades lúdicas de los niños, fomentan el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa; moldear su expresión y con ello, orientar, preparar al individuo para que participe en las instituciones prácticas de su orden social.

Por ende en el niño preescolar, las necesidades e inquietudes se satisfacen a través del juego. Gracias a este el niño integra los aspectos de la realidad que son incomprensibles para él, así como también descubre grandes posibilidades y cualidades al manipular diversos materiales u objetos y estos le favorecen para enriquecer su conocimiento.

A través de las experiencias que el niño realiza mediante diversos juegos logra desarrollar su autonomía y esto es de gran importancia para el logro de actividades futuras, ya que es un elemento primordial para la convivencia humana.

El Jardín de Niños, desde su origen le ha brindado un papel muy importante al juego en el proceso educativo. Ya que por medio de este el niño se expresa tal cual es, pierde toda postura obligada y tiene mayor libertad de disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo, mediante el, podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento. No solo refleja diversas facetas de la personalidad, sino también; aspectos de la formación cultural del niño. La edu

cación preescolar aprovecha la propia naturaleza lúdica de -
la infancia a través de la interacción trabajo-juego, propor-
cionando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo
integral.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONTEXTUAL

A. Diversas teorías sobre el juego

El juego constituye una actividad importante durante un período de la vida, ayuda a formar en el niño su desarrollo cognoscitivo, social y psicomotriz, se considera en forma general que el juego es una característica importante en la vida del niño. Son varios los investigadores en el campo de la psicología y de la pedagogía infantil, que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos del juego.

Decroly, opina que el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea.

Los juegos realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. Menciona también que el niño se prepara para la vida jugando.

Para Decroly, los juegos van a constituir en la educación una función vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las futuras ocupaciones del niño.

Charlotte Buhler, dice que al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto a la organización de la vida mental y predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo general. Así el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles porque es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata. Realiza una clasificación en cinco grupos:

Los juegos funcionales (o sensorio motores)

Los juegos de ficción o de ilusión

Los juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos etc.)

Los juegos de construcción

Los juegos colectivos.

Froebel, a través de su método tuvo en cuenta las percepciones y las sensaciones del niño, por lo que estableció un programa de juegos y canciones para padres y educadores, con el fin de utilizarlo en la educación de las sensaciones y emociones de los niños.

Incorporó el juego a su teoría y práctica didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño, así como comprendió su relevancia para el desarrollo físico y su valor para el desenvolvimiento intelectual y moral, par

tiendo de la tendencia espontánea del niño, para jugar como base fundamental para la educación integral.

Wallon, científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos -- prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera -- que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas.

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos-- correlacionándolos con las etapas evolutivas; juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación.

Respecto a los juegos funcionales los entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley -- del efecto y que además, sus movimientos tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el autoconocimiento-- corporal; como mover los dedos, tocarse un pie, alcanzar un-- objeto, producir sonidos, tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo, pa-- ra conocernos y conocer nuestro medio exterior y que nos sirve para experimentar.

Los juegos de adquisición le permiten percibir y comprender a los seres humanos, a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos el niño absorberá todo, no se cansará de oír cuentos y relatos.

Por último, en los juegos de fabricación se va a produ-- cir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por me

dio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir y en la medida se va capacitando, aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos.

Vygotsky, considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo o como él le llama.

El juego protagonizado característico del niño preescolar se trata de un juego social, cooperativo, - de reconstrucción de papeles de adultos y de sus interrelaciones sociales. (1)

Señala que en el juego los niños mantienen relaciones de dos tipos; lúdicas y reales. Las lúdicas son las que establecen según el argumento y el papel que desempeña cada uno (por ejemplo, vendedor de fruta y compradores). Las relaciones reales entre los niños son las que surgen como compañeros que realizan una cosa en común; ellos les permite ponerse de acuerdo sobre el argumento, la distribución de los roles y discutir las cuestiones que pueden surgir.

Vygotsky, encontró además, que el juego ejerce gran influencia sobre el lenguaje, pues la situación lúdica exige - de los participantes un determinado desarrollo de la comunicación.

(1) Sicilia J. García, Psicología evolutiva y educación infantil, Ed. Santillana, Madrid 1989, Pag. 76.

Además, le brinda gran importancia a la cooperación que se tienen en los juegos protagonizados, debido a la interacción de los roles que el niño tiene en este, y donde existe un continuo ejercicio de desencadenamiento para colocarse en el punto de vista del otro. (A los adultos que representan el propio juego.) Por eso el califica al juego como - - guía del desarrollo.

Piaget, define al juego como una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad, sino de recrearla, con un predominio de la asimilación y acomodación.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación.

B. Fundamentación de la teoría psicogenética

La teoría de Jean Piaget incluye la idea de que factores innatos tales como las funciones de asimilación y acomodación, actúan conjuntamente con influencias ambientales modificando las estructuras cognitivas.

En esta teoría se distinguen tres tipos de conocimientos el conocimiento físico que es adquirido por los niños mediante la manipulación directa con objetos; el conocimiento lógico matemático, el cual se deriva de las acciones que el niño ejerce sobre los objetos cuando realiza colecciones de cosas y por último, el conocimiento social arbitrario, el cual es reforzado en el aula.

Los objetos imparten al niño los dos primeros tipos de conocimiento, por lo cual resulta nocivo intervenir con las actividades espontáneas del niño ya que esto significaría retardar la adquisición de un auténtico conocimiento.

La psicología de Piaget es genética, ya que analiza la formación de las nociones y operaciones en el curso del desarrollo del niño. Resulta de ella no solo una comprensión profunda de los estados finales del desarrollo mental sino también un conocimiento de sus mecanismos formativos; lo que permitirá conocer la naturaleza y funcionamiento en el adulto.

Piaget, remarca la importancia que tiene para el desarrollo cognoscitivo la interacción continua del niño y su ambiente.

Dentro de esta teoría están presentes los conceptos que proporcionan la base de su trabajo; esquema, adaptación y etapas de desarrollo.

1. Definición de pensamiento

El pensamiento es una actividad privada que puede incluir la creación de imágenes mentales, repetición de sucesos pasados o futuros, así como la asociación de experiencias vividas que pueden no haber ocurrido al mismo tiempo en la realidad.

El pensamiento exige cierta habilidad de representar en forma simbólica experiencias sensoriales y motrices.

Para Piaget, el funcionamiento cognoscitivo se caracteriza por dos fases; la organización y la adaptación; estos dos procesos son complementarios e indisolubles y se producen - simplemente representando el aspecto interno y externo del funcionamiento intelectual, es decir, que en tanto la adaptación es un proceso que se relaciona externamente con el medio; la organización, es el proceso en virtud del cual, la inteligencia, como un todo; se relaciona internamente con sus partes.

Piaget insiste en que la organización es el aspecto interno del funcionamiento de los esquemas a las cuales la asimilación tiende a reducirlo al medio externo.

El concepto de organización se aplica no solo al intelecto como un todo, sino también el funcionamiento de sus partes, o lo que es lo mismo, a los esquemas.

La organización, se concibe como una totalidad de sistemas, de relaciones entre los elementos semejantes del que forma parte.

La adaptación se subdivide en dos procesos indisolubles pero distintos conceptualmente; los cuales se encuentran presentes en cada una de las etapas del desarrollo del individuo aunque con características propias y específicas.

La asimilación consiste en acomodar un hecho de la realidad al patrón de las estructuras en desarrollo del sujeto.

Esta nunca puede ser pura ya que al incorporar nuevos elementos a sus esquemas anteriores la inteligencia modifica los últimos para adaptarlos a los nuevos elementos.

La acomodación es un proceso en el cual el sujeto se - - adapta o acomoda a las demandas o requerimientos que el mundo de los objetos impone sobre él. Por otra parte Piaget es tablece una continuidad entre acomodación biológica y acomodación cognoscitiva ya que; "Retoma el concepto de la adaptación biológica para aplicarlo al desarrollo de la inteligencia de cada individuo a lo largo de su maduración, entre su infancia y su transformación de adulto." (2)

Para asimilar un hecho es necesario acomodarse a el y vi ceversa, produciéndose así un equilibrio o estado de adaptación.

2. Noción de esquema

Piaget presenta a lo largo de sus trabajos una definición exhaustiva de los esquemas; debido a la importancia que estos tienen dentro del funcionamiento intelectual.

La palabra esquema cobra mayor importancia en el desarrollo cognoscitivo de los primeros años, esto es en el período sensoriomotriz, aunque sigue apareciendo en las etapas siguientes del desarrollo intelectual.

(2) F. G. Richmon, Introducción a Piaget, 9a. edición, Ed.- Fundamentos, España 1982, pag. 72.

Una definición de esquema es:

Estructura cognoscitiva que se refiere a una clase - semejante de secuencias de acción o más específicamente, contenido de la conducta organizada y manifiesta que lo designa, pero con importantes connotaciones estructuradas que son intrínsecas al mismo - contenido concreto. (3)

De lo anterior se puede decir que los esquemas representan enunciados (rotulados), una serie de secuencias de conductas (acciones) organizadas, que se refieren al comportamiento mismo, que para llamársele esquema, necesita mantener su identidad en la forma de una unidad estable y repetible.

La actividad asimilativa por medio de la repetición, origina un esquema elemental, ya que solo las pautas de comportamiento que se presentan una y otra vez durante el curso del funcionamiento cognoscitivo se conceptualizan como esquemas. Estos extienden siempre su campo de aplicación a modo de asimilar objetos nuevos y diferentes, permitiendo que los esquemas sean movibles y modificables.

Como características de los esquemas mencionaremos:

- La repetición, esta lo consolida y estabiliza proporcionando la condición necesaria para el cambio.
- La generalización, lo amplía al extender su dominio de aplicación.

(3) John H. Flavell, La psicología evolutiva de Jean Piaget la. edición, Ed. Paidós, México 1983, pag. 72.

- La generalización, lo amplia al extender su dominio de aplicación.

- La diferenciación-reconocimiento, divide al esquema global en varios esquemas nuevos, cada uno de ellos se concentra en la realidad de modo más preciso y discriminativo.

También, van formando relaciones cada vez más complejas y entrelazadas con los demás esquemas, la cual recibe el nombre de asimilación recíproca.

La asimilación, es el proceso por el cual el niño trata con su ambiente en término de estructuras cognoscitivas que él ya posee. La acomodación ocurre cuando el niño modifica sus estructuras cognoscitivas para poder adaptarse a las nuevas demandas del ambiente.

La asimilación y la acomodación ocurren juntas a medida que el niño se enfrenta con su ambiente.

El resultado de estos es un estado de equilibrio, la adaptación. Este mecanismo se repite en cada uno de los estadios, el niño se adapta a un medio y vuelve a proyectar este esquema reformando y acomodándose a una nueva experiencia

Los esquemas se complejizan a medida que la edad del niño es mayor.

Piaget define la adaptación de la inteligencia como "un equilibrio entre asimilación y acomodación cuyo valor es el mismo del equilibrio de la interacción sujeto-objeto." (4)

(4) Idem Pag. 22

Los procesos gemelos de asimilación y acomodación son rasgos permanentes del trabajo de la inteligencia, es decir están presentes en todos los estadios del desarrollo de la inteligencia. La adaptación al medio, se produce tan solo cuando los dos procesos se hallan en equilibrio y entonces la inteligencia encuentra su equilibrio con el medio. Con la edad el alcance de la adaptación se amplía. Mientras se va desarrollando la inteligencia los procesos cognoscitivos van abarcando mayor distancia temporal y espacial, mayor penetración en las cosas profundizando en su superficie y mayor entendimiento de la complejidad de causa y efecto. Esta penetración se da tanto en el mundo físico como en el social. Cada paso adelante en el desarrollo de la inteligencia exige la aplicación de lo aprendido con anterioridad a lo que está por comprender, siguiéndose un acto de ajustamiento en el que lo conocido es modificado por lo no conocido. La asimilación es la aplicación de experiencia pasada a la presente. La acomodación es el ajustamiento de esa experiencia para tomar consideración de la presente. La concordancia entre estos dos actos se expresa en una inteligencia adaptada. Puede observarse que, en cada paso adelante, solo tiene lugar mediante una pérdida de equilibrio y en consecuencia el desarrollo de la inteligencia es un proceso de restablecimiento de equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Toda situación de aprendizaje implica una asimilación. Ello supone que para incorporar una nueva experiencia, el niño a de transformarla de manera que se adapte a su modelo

mental. Es así como toda situación de aprendizaje implica una acomodación.

Se puede decir que el niño contempla las situaciones de aprendizaje desde el punto de vista de su experiencia pasada siendo competencia del educador acomodar la pasada experiencia a la situación presente.

El educador es el organizador de situaciones de aprendizaje en que se puede acomodar la antigua experiencia a la nueva y estas situaciones de aprendizaje tienen un aspecto progresivo. La adquisición de un entendimiento produce una adaptación, cada adaptación hecha por el niño constituye un descubrimiento, un acto de discernimiento.

Piaget sugiere dos principios muy generales implicados en el proceso educacional como un todo.

Primero, el desarrollo de la inteligencia como un proceso dirigido, un proceso de estabilidad, de equilibrio en incremento y de expansión del campo intelectual.

Segundo, el niño como sujeto de aprendizaje, es quien realiza el proceso de equilibrio que determina el grado de desarrollo.

El Jardín de Niños es por consiguiente, el lugar donde las situaciones de desarrollo son ideales de acuerdo con la capacidad de el educador y, es también, el lugar donde el niño puede organizar inconscientemente su propia adaptación.

3. Períodos del desarrollo intelectual

El desarrollo psíquico, que se inicia al nacer y se estabiliza en la edad adulta, es comparable al crecimiento orgánico, consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio.

Así como su cuerpo evoluciona hasta alcanzar un nivel relativamente estable, caracterizándose por el final del crecimiento y la madurez de los órganos, así la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma de equilibrio final.

El desarrollo mental es una construcción continua cuyas fases sucesivas de ajustamiento contribuyen a una flexibilidad y una movilidad de los elementos que intervienen a medida que el equilibrio se estabiliza.

El concepto de período en la teoría de Piaget significa el paso de un nivel del funcionamiento conceptual a otro.

Piaget afirma que si bien los modos característicos del pensamiento de cada período son aplicables a todos los seres humanos, independientemente de la cultura a la que pertenece es la naturaleza específica del medio físico y social lo que determina el ritmo y el grado de desarrollo a través de los períodos.

a. Período sensoriomotor (del nacimiento a los dos años)

Este período va del nacimiento a la adquisición del lenguaje, en esta etapa no se le brinda debida importancia ya que el niño a esta edad no puede expresar lo que siente o piensa de forma comprensible para el adulto, por lo cual al adulto no le es fácil seguir paso a paso el desarrollo psic_o evolutivo del niño; mas no por ello deja de representar un papel decisivo para toda la evolución psíquica ulterior.

A través de las percepciones y los movimientos, este período se caracteriza por una serie de asimilaciones sensorio motrices del mundo exterior inmediato del niño.

Piaget distingue tres estadios entre el nacimiento y el final de este período: el de los reflejos, el de la organización de las percepciones y hábitos, y el de la inteligencia-práctica o sensoriomotriz propiamente dicha.

- Estadio de los reflejos

En el momento del nacimiento, la vida mental se reduce al ejercicio del aparato de los reflejos, es decir, el recién nacido lo refiere todo a su propio cuerpo, a través de tendencias instintivas.

Para Piaget, la inteligencia parte de la sensación y actividad motriz; el niño utiliza estrategias basadas en sus reflejos innatos para organizar sus experiencias; dichos re-

flejos son puestos en acción al estar en contacto con estímulos ambientales ya que cada objeto que el niño encuentra lo explora en actividades sensitivas y motrices dando paso a procesos de asimilación y acomodación.

En primer lugar, los reflejos de succión se afinan con el ejercicio, luego conducen a discriminaciones o reconocimientos, prácticas fáciles de descubrir, dando origen a una especie de generalización de su actividad.

- Estadio de la organización de las percepciones y hábitos

Los ejercicios que realiza el niño, ya en el segundo estadio empiezan a complicarse al integrarse en hábitos y percepciones organizadas, constituyendo el punto de partida de nuevas conductas adquiridas con ayuda de la experiencia.

Entre los tres y seis meses aproximadamente, el lactante comienza a coger lo que ve y está capacitado de prensión, que más tarde será de manipulación, multiplica su poder de formar nuevos hábitos.

El punto de partida es siempre un ciclo de reflejo, pero a medida que se repite, va incorporando nuevos elementos y constituye con ellos totalidades organizadas más amplias que están a disposición de diferenciaciones progresivas, luego de esto, cuando el niño alcance un resultado interesante este reproduce inmediatamente esos nuevos movimientos.

A este proceso se le llama reacción circular; este tiene

un papel esencial en el desarrollo sensorio-motor y representa una forma más evolucionada de asimilación. Los primeros hábitos se van construyendo dependiendo directamente de una actividad del sujeto.

Un reflejo condicionado no es estable solo por sus asociaciones, llega a ser estable por la constitución de un esquema de asimilación, esto es, cuando el resultado conseguido satisface la necesidad a la asimilación considerada.

- Estadio de la inteligencia práctica o sensoriomotriz

La inteligencia aparece antes que el pensamiento interior que supone el empleo de signos verbales (el lenguaje).

Se trata de una inteligencia práctica que se aplica a la manipulación de los objetos utilizando solamente percepciones y movimientos organizados en esquema de acción.

Estos actos de inteligencia se construyen con dos clases de factores.

Primero, las conductas anteriores se van multiplicando y diferenciándose hasta adquirir una flexibilidad suficiente para registrar los resultados de la experiencia.

El niño no se contenta con reproducir simplemente los movimientos y los gestos que han producido un efecto interesante (reacciones circulares); sino que los varía intencionalmente para estudiar los resultados de esas variaciones y se dedica así a verdaderas exploraciones o experiencias.

Segundo, los esquemas de acción ya constituidos y multi-

plicados por nuevas conductas experimentales se van coordinando entre sí, por asimilación recíproca, dando origen a lo que más tarde serán los conceptos o nociones del pensamiento. Estos esquemas de acción asimilados entre sí, se coordinan de tal forma que unos asignan un objetivo a la acción total, mientras que otros le sirven de medios, y con esta coordinación más móvil y flexible que las del estadio anterior se inicia la etapa de la inteligencia práctica propiamente dicha.

El resultado de este desarrollo intelectual consiste en transformar la representación de las cosas hasta el punto de dar un giro completo o de invertir la posición del sujeto con respecto a ellos. En este período el niño se hace capaz de encontrar medios nuevos, ya no solo por tanteos exteriores o materiales sino por combinaciones interiorizadas que desembocan en una comprensión repentina que se produce gracias a una serie ininterrumpida de asimilaciones de diversos estadios.

b. Período operacional del pensamiento representativo y prelógico (de dos a siete años)

En la transición a este período el niño descubre que algunas cosas pueden tomar el lugar de otras. El pensamiento infantil ya no está sujeto a acciones externas y se interiorizan las representaciones internas proporcionan el vehículo de más movilidad para su creciente inteligencia.

Las formas de representación que surgen en este período son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rápido desarrollo del lenguaje hablado.

Los aspectos más importantes del desarrollo mental en esta etapa es la elaboración de múltiples sistemas de representación.

Las formas de representación son imágenes mentales, imitación, juego simbólico, dibujo simbólico y lenguaje.

En esta etapa los niños desarrollan estos modos de representar las experiencias en gran parte debido a las limitaciones que tienen. Cada uno de estos modos de representación se ve influenciado por los esquemas que el niño ya maneja y por el medio ambiente.

El juego simbólico y el dibujo simbólico, con sistemas de representación asumen el papel de procesos de asimilación y el lenguaje constituye el proceso de acomodación. En el juego simbólico cualquier acción o sonido pueden representar la realidad externa que los jugadores decidan. Para hablar el niño tiene que aceptar los sonidos, las palabras y el orden de acomodarlas de la manera que ya se ha aceptado en el idioma que se habla en la familia donde vive.

Una de las principales características del pensamiento preoperacional es el egocentrismo en el cual el niño muestra una incapacidad para tomar el papel de otras personas, es decir, para ver su propio punto de vista como entre muchos otros y para tratar de coordinarlo con estos, no siente además la necesidad de justificar sus razonamientos ante otros.

ni de buscar posibles contradicciones en su lógica.

Otra característica es la tendencia a centrar la atención en un solo rasgo llamativo del objeto de su razonamiento, sin tomar en cuenta otros aspectos importantes de dicho objeto.

El niño no es capaz de descentrar, es decir, sin tomar en cuenta rasgos que podrían ayudar a compensar el distorsionamiento que sufre el razonamiento por causa de esta característica. El pensamiento preoperacional se caracteriza por la irreversibilidad en la cual el niño no es capaz aún de recorrer un camino cognoscitivo, o sea, seguir una serie de razonamientos, de transformaciones de una cosa percibida y luego hacer el camino inverso en el pensamiento y descubrir que el punto de partida no ha experimentado cambios, encontrándose constantemente envuelto en contradicciones de razonamiento, otro rasgo de esta característica es que el niño solo se fija en los estados finales y no en las transformaciones necesarias para llegar a estos estados, o sea, pierde por completo el proceso entre el estado inicial y el estado final.

c. Pensamiento operacional concreto (siete a once años)

En este período operacional concreto el niño comienza a usar ciertos principios de lógica para explicar la experiencia estos principios todavía están estrechamente ligados a realidades concretas y observables. El tipo de pensamiento-

lógico característico de esta edad exige el dominio de la re presentación simbólica de la etapa anterior.

En esta etapa el niño es capaz de mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una facultad recién adquirida de reversibilidad, le permite invertir mentalmente una acción que antes solo había llevado físicamente. El niño - también es capaz de retener mentalmente dos o más variables - como cuando estudia los objetos y reconcilia datos aparentemente contradictorios.

Se vuelve más socioegocéntrico, y conciente de la opinión de otros, estas nuevas capacidades mentales se demuestran por un rápido incremento en su habilidad para conservar ciertas propiedades de los objetos (número y cantidad) a través de cambios de otras propiedades, surgen en este período - las operaciones matemáticas.

El niño se convierte en un ser cada vez más apto de pensar en objetos físicamente ausentes que se apoyan en imágenes vivas de experiencias pasadas, sin embargo, el pensamiento infantil está limitado a cosas concretas en lugar de ideas.

Las operaciones concretas forman la transición entre la acción y las estructuras lógicas más generales que implican una combinación y estructura del grupo coordinante de las - dos formas posibles de reversibilidad.

Esa irreversibilidad consiste en inversiones o en reciprocidad. Una transformación reversible no lo modifica todo a la vez, pues de otro modo no admitiría retorno.

- d. Período de las operaciones formales del pensamiento lógico ilimitado (de once a quince años)

Este período se caracteriza por la habilidad de pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora solo un subconjunto de las posibilidades para pensar. En la etapa anterior el niño desarrolló un número de relaciones en la interacción con materiales concretos, ahora puede pensar acerca de relación de relaciones y otras ideas abstractas, esto se hace de captar las propiedades abstractas de las relaciones lógicas.

Por ejemplo, la reversibilidad, la reciprocidad y la convertibilidad forman un sistema cerrado de operaciones interconectadas. El adolescente es capaz de pensar en los sistemas, en las relaciones existentes entre uno y otro, y en otros sistemas que no existen en la realidad.

En este período el pensamiento es hipotético-deductivo, es capaz de deducir las conclusiones que hay que sacar de puras hipótesis y no solo de la observación real.

Las operaciones concretas aportan al pensamiento un poder completamente nuevo que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle edificar a voluntad reflexiones y teorías.

C. El desarrollo del niño en edad preescolar

1. Desarrollo físico

Los niños de cinco años, miden en promedio 43 pulgadas - y 41 libras. Con esta estatura y peso, los niños son capaces de alcanzar la mayoría de los picaportes de las puertas - y de encender y apagar la mayoría de los apagadores.

Sentados delante de una mesa, sus piernas cuelgan en el aire y su cabeza apenas sobresale de la mesa. Por lo general están cómodos arrodillándose sobre la silla para comer. Atravesar con el brazo un lavabo para alcanzar la llave del agua les resulta todavía difícil, y los niños en esta edad - utilizan, escaleras, cubiertas de excusados cerrados y cajones abiertos, para lograr llegar hasta donde necesitan.

Con 41 libras de peso, los niños todavía no tienen gran fuerza muscular. Por ejemplo, dos litros de leche son bultos pesados que les resulta difícil transportar. Por otra parte en esta edad los niños tienen una enorme energía motriz y logran realizar actividades como saltar, patear, trepar, correr y pedalear triciclos forman parte de las habilidades motoras de los niños de Jardín.

Los niños están expuestos a diversas enfermedades y es común que se enfermen cuatro o cinco veces al año. Las enfermedades más frecuentes son las infecciones respiratorias. Así como también están expuestos a accidentes, los accidentes de tránsito son la causa más común de muerte.

Cuando se piensa en lo que rodea, al Jardín de Niños, - aparece claramente la necesidad de darles oportunidades para jugar en situación segura y sana, de tomar en cuenta el tamaño y fuerza de los niños, y de planearlo de tal forma que - sirva para las necesidades que los niños tienen de actividades de descanso.

2. Desarrollo cognoscitivo

Los niños desarrollan formas de expresión simbólica, como el juego, el lenguaje, la imitación y el dibujo. El pensamiento en esta edad no va ligado por las reglas de la lógica del adulto, ya que en tareas de clasificación los niños - pueden escoger objetos que tienen algo en común, como el color. Los conceptos abstractos de semejanza, jerarquía o clase, no gobiernan el pensamiento de los niños. Por ejemplo - si se le pide a un niño que escoja dos o tres cosas que se encuentran juntas o las tres cosas que más le gustan, más - que escoger según el concepto abstracto que podría unificarlas, las escogería de acuerdo a la similitud con algún objeto real, o las que pudieran serle útiles para formar dicho - objeto o figura que tiene en mente.

Este tipo de conducta de solución de problemas, muchas veces hace pensar a los adultos que los niños en el Jardín - no tienen lógica. Quizás sería más correcto decir, que los niños siguen una lógica propia. Los niños no actúan por forma casual, lo que pasa es que se guían por sus propios inte-

reses o por sus propias experiencias, y no tanto por un pensamiento abstracto.

Existen algunas limitaciones para que el niño maneje la abstracción y estas tienen consecuencias en ciertos aspectos de la vida como por ejemplo, es difícil organizar el tiempo cuando se trata del pasado y futuro. Para los niños es difícil recordar en que momento sucedió algo, a que distancia, - en el futuro, va a tener algo esperado.

El lenguaje nace en esta etapa como herramienta sumamente efectiva. Los niños desarrollan un vocabulario extenso, pueden describir sus experiencias internas y los acontecimientos que ocurren, de tal forma que los demás puedan entenderlo, les gusta verbalizar lo que están jugando. Usan el lenguaje para dirigir su acción por ejemplo. Pon el dado azul sobre el dado rojo. También utilizan el lenguaje para poner énfasis a sus juegos. Hablan en diferentes tonos de voz, imitando expresiones y acentos que han oído.

3. Desarrollo socioemocional

Los niños por primera vez están experimentando la libertad que les da estar lejos de sus padres, la seguridad de su independencia recién descubierta, ellos desean y quieren sentir la alegría de su propia libertad, pero al mismo tiempo quieren estar seguros de que sus padres y maestros siguen y estarían dispuestos a ayudarlos cuando lo necesiten.

Los niños expresan su afecto por otros niños, sentándose

cerca, jugando juntos, dándose regalos, etc. Expresan su de-
sagrado por otro niño no jugando con él, no tomándolo en -
cuenta diciéndole cosas, riéndose de lo que dice o hace. Al
estar en grupo los niños de esta edad, forman claramente pa-
trones de preferencia de amistad, de liderazgo y hasta de -
conflictos interpersonales.

El ambiente del Jardín de Niños se puede impulsar de mu-
chas formas en cuanto al desarrollo social y emocional de -
los niños. Por ejemplo, con el material de juego, la dispo-
sición física del lugar y las actividades que se planean, se
pueden diseñar de manera que impulsen la independencia de -
los niños. La disposición del grupo, se puede arreglar de -
tal modo que impulse en los niños la conciencia de que cada-
quien es una persona con diferentes puntos de vista. Por -
ejemplo, los juguetes, los juegos y las actividades organiza-
das pueden descubrir las capacidades de cada uno y aprenden-
a apreciar las fuerzas que cada uno de ellos tiene.

D. Características del niño en edad preescolar

- El niño preescolar expresa por medio de diversas for-
mas una intensa búsqueda personal de satisfacciones corpora-
les e intelectuales.

- Es alegre y manifiesta constantemente un profundo in-
terés y curiosidad para conocer, indagar y explorar tanto el
cuerpo como a través de la expresión oral.

- Les gusta escuchar cuentos y es capaz de hacerlo una-

y otra vez sin el menor cambio con los que le gustan de manera especial.

- El niño no solo es gracioso y tierno, también manifiesta impulsos agresivos y violentos, se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fortaleza, es competitivo.

- Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.

- Es capaz de saltar alternativamente sobre uno y otro pie.

- Le gusta recortar, pegar y dibujar.

- Sus relaciones más significativas se manifiestan con las personas que lo rodean de quienes demanda un constante reconocimiento apoyo y cariño.

E. El juego como fuente de enseñanza en el nivel preescolar

El juego es una actividad propia de los niños, ellos por naturaleza juegan, ya que esto les proporciona una gran alegría y es a través del juego que el educador incorpora al pequeño a la colectividad; amplía y precisa sus conocimientos y va dando forma a las cualidades orales y evolutivas del hombre que crece.

Un mundo amplio de fenómenos se le abre al niño preescolar y el trata de abarcarlos, pero esto solo se podrá concretar ya que el infante es solo un observador pasivo de dichos fenómenos.

El necesita poner en acción por medio de su propia actividad, todo lo que ha visto, aunque esto, aún no sea accesible a él todavía. Es en este momento cuando surgen contradicciones entre la diversidad del mundo circundante que se abre ante sí y las limitaciones de sus posibilidades reales de acción.

La manera que el niño se sobrepone a estas contradicciones es a través del juego creador, o sea, el representar el papel de las personas que lo circundan, tratando de actuar tan exactamente como sea posible al modo de actuar de ellas.

La representación creativa es una actividad importantísima en el desarrollo mental del niño, estimulando su imaginación y fantasía, sobre todo, sus capacidades mentales.

El papel del educador es canalizar el juego hacia el desarrollo del aspecto afectivo, promoviendo la confianza en sí mismo, indispensable para la iniciativa y preparando la aparición de la autonomía valiéndose de la influencia directa del medio que le rodea así como de la importancia que los adultos tienen en él.

Por tanto, este debe considerar que el reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que trata de interpretar el niño, en las relaciones que establece y el trato que da a las cosas; dando a su actividad un carácter imitativo.

Es a través de este carácter imitativo que utiliza en sus juegos, que el niño pone en práctica lo que ha observado asimilando el contenido que lo representará. El educador -

debe promover que los niños vean al mismo fenómeno bajo facetas nuevas, descubriendo nuevos detalles e incitando al niño a que reaccione con variantes inéditas del juego. Las va-
riantes harán que se observen nuevos problemas a los que tendrán que buscar solución.

Un buen juego es siempre de naturaleza intensa y proble-
mática. Si el problema que se resuelve en el juego es una
idea, su solución la encontrará en la realización de esta, -
mediante el lenguaje y la actuación práctica, o sea, que lo-
resolverá jugando.

En sus juegos comparan y contraponen con mayor frecuen-
cia los objetos, las personas y sus acciones entre sí, sacan
conclusiones y les dan forma concreta para resolver un pro-
blema.

De este modo, el juego gradualmente se transforma en -
creación plástica y literaria cediendo el puesto al conoci-
miento indirecto de la realidad.

Es aquí donde estriba, precisamente, el valor del juego,
que al reflejar activamente la vida el niño, la modifica; y
el cambio o transformación, es la peculiaridad distintiva de
la práctica humana en cuanto a instrumento de cognición.

1. Función del juego en la reestructuración cognosciti- va

Mediante la actividad lúdica el niño comienza a hacerse-
sociable, entra a formar parte de grupos y se halla estimula

do a la manifestación de dinamismo, encontrando un cruce - - para su fantasía; ya que de esta actividad nace su tendencia a dar vida a objetos y seres inanimados, las cuales utiliza como instrumentos de juego hasta convertirlos en recursos necesarios para su enriquecimiento.

Piaget afirma que el juego es sobre todo una forma de - asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a - través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a - esquemas que ya tiene.

Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con - ellas para encontrar los distintos caminos; como el objeto o la situación nueva, se asemejan a conceptos ya conocidos, - por lo tanto, el juego, es un fenómeno que decrece en importancia en la medida que el niño adquiere capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más - exacta.

2. La intencionalidad educativa del juego

El sentido profundo del juego consiste en considerarlo - un ejercicio preparatorio. El posee dos características im--portantes; el ser sugestivo y el ser sustitutivo.

El juego, es considerado como un aprendizaje sugestivo - porque en el, encuentra el niño un cauce para su deseo de - imitación automática; juega a todo lo que ve en la vida real de ahí la importancia de brindarle las debidas estimulacio--

nes y vincularlo con relaciones y experiencias cotidianas de su entorno social que enriquecen su conocimiento.

También el juego se considera sustitutivo porque jugando imita aquello que quiere o le agradaría ser; no imita lo vulgar sino que en sus juegos expresa el sentimiento de aquello que le gustaría ser; doctor, militar, maestro, enfermera etc

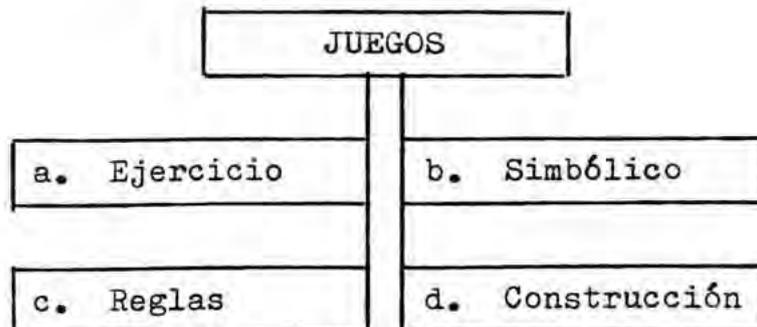
Estas dos características del juego, reafirman el deseo de adaptación a la realidad en el niño, ya que este empieza a conocerla y quiere dominarla; y como no puede hacerlo con las cosas reales, manipula las irreales.

Por otra parte, el juego es un aprendizaje de expansión que obliga al niño a atender todo; manifestándose en él, un deseo de adquisición o una cierta forma de aprendizaje.

El valor educativo del juego, consiste en que facilita la realización de muchos "papeles" y fomenta un espíritu decidido.

Por el juego aprende a valerse por sí solo, a defenderse a dominar a los que le rodean y cultiva justicia, el compañerismo y el espíritu de equipo.

Piaget hace una clasificación de los juegos en cuatro categorías que son:



a. Juego de ejercicio

Estos juegos provienen de la necesidad de actuar en forma autónoma. El recién nacido comienza a ejercitar sus propias capacidades por el puro placer de la función física del movimiento, sin una determinada razón, como un fin en sí mismo.

Los primeros juegos se relacionan con el cuerpo; aferrar abrir y cerrar las manos, patear y soltar los pies, emitir sonidos y otros actos semejantes.

Poco a poco en estas actividades, comienzan a intervenir objetos más variados al simple placer de la función física - se añade el placer del logro; sacudir un objeto que suena, - sostener dos cubos y golpearlos uno contra el otro, etc.

Todo esto significa que durante los dos primeros años de vida, al aumentar la destreza del niño, el juego motor se vuelve cada vez más frecuente y más complejo.

b. Juego simbólico

Se realiza frecuentemente entre los tres y seis años de edad, se caracteriza por el uso del simulacro y por el ejemplo de verdaderos símbolos.

Los juegos simbólicos se basan en dos elementos:

- La posibilidad de sustituir la circunstancia vivida, - real con otra imaginaria.

- La posibilidad de representar esta última mediante la

acción.

Mediante el juego simbólico el niño vive un período en el que la imitación y la identificación comienzan a hacer sentir su peso en la personalidad infantil.

Al representar el papel de los adultos, se llena de necesidad sustitutiva y de comprensión, el niño finge ser un adulto y así modificar la realidad en función de sus propios deseos.

Al descargar mediante el juego sus tensiones internas, el niño logra liberarse de sus inhibiciones y moderar espontáneamente su conducta en la vida cotidiana.

c. Juego de reglas

Estos juegos se vuelven cada vez más frecuentes después de los siete u ocho años de edad y alcanza su culminación hacia los diez años. Implica que todos los jugadores se sujeten a una ley o regla común.

Es de verdad sorprendente observar la inventiva que los niños tienen para proponer reglas siempre nuevas, así como la escrupulosidad con que la sigan, aunque los adultos les parezcan disparatadas.

Los niños de preescolar se inician en estos juegos solo con reglas elementales que ellos mismos inventan o proponen.

d. Juegos de construcción

Este tipo de juegos es muy frecuente después de la edad de los siete años, desarrolla la creatividad, la habilidad manual y la capacidad de razonamiento.

Los juegos de construcción participan del simbolismo lúdico pero sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes. Ejemplo de ellos, son todos los juegos que se realizan con materiales para producir diversas formas.

En los juegos de construcción se señala una transformación interna de la noción del símbolo en el sentido de la representación adaptada.

F. El papel de los padres en el juego del niño

Cada etapa de la vida del niño requiere distintas actividades de él y de sus padres con respecto al juego. Estos al enseñar al niño que las negaciones tienen una razón de ser; al mostrarle como debe canalizar sus energías, le dan un significado a las inquietudes del niño y la mejor manera de realizar esto es por medio del juego. Así también los padres deben preparar a sus hijos, para su autonomía a través del juego. Las relaciones que establece la familia serán de identidad, y esta identidad es cultura y las distintas formas de esta son expresadas en el juego del niño.

El juego es un elemento valioso en la comunicación entre

padres e hijos, le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto.

Los juegos permiten a los padres incorporarse a las inquietudes de sus hijos y pueden estimularlos a encontrar - - otros intereses. El educar a un hijo no es un oficio, es - una relación sutil y casi indefinible que puede ser realizada a través del juego. Los padres pueden proporcionar innumerables experiencias que lo diviertan haciéndole la vida - muy interesante cuando está en su compañía.

El niño tiene derecho a una parte del tiempo paterno y - materno no solo para que lo cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, sino también para que lo distraigan y diviertan. La hora del juego permite al niño saber que el padre - se divierte al acompañarlo y jugar con él.

CAPITULO III

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

A. Programa de Educación Preescolar

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

Los fines que fundamentan el programa son los principios que se desprenden del artículo tercero de nuestra constitución tal como procede en cualquier proyecto educativo nacional.

El artículo tercero constitucional señala que la educación que se imparta tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano; es decir propone el desarrollo armónico del individuo, por otra parte señala la convivencia humana como, la expresión social del desarrollo armónico tendiendo hacia el bien común.

En el Jardín de Niños se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, -

democracia, justicia e independencia y los cambios que pretenden para una educación moderna, han de realizarse considerando estos valores.

B. Fundamentación del programa

Entre los principios que fundamentan 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 un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman dependen uno de otro.

El niño se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora en la cual la realidad se presenta en forma global. La fundamentación del programa está basada en la dinámica misma del desarrollo infantil; en sus dimensiones física, afectiva, intelectual y social.

El desarrollo infantil es un proceso complejo, se trata de un proceso porque ininterrumpidamente, desde antes del nacimiento del niño, ocurren infinidad de transformaciones que dan lugar a estructuras de distinta naturaleza; tanto en el aspecto psíquico como en todas las manifestaciones físicas.

Es complejo porque este proceso de constitución en todas sus dimensiones no ocurre por sí solo, o por mandato de la naturaleza, sino que se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social. El desarrollo por lo tanto es resultado de las relaciones del niño con su medio

según su particular naturaleza, cada niño al convivir con diferentes personas va interiorizando su propia imagen, estructurando su inconsciente, conociendo sus aptitudes, limitaciones, gustos, deseos, reconociéndose a sí mismo como diferente a los demás y al mismo tiempo como parte de un grupo del mismo género.

A medida que el niño crece, el medio natural y social se desarrolla y rebasa los límites de la familia y el hogar, - las experiencias y relaciones se hacen más ricas y diversas - en todos los sentidos por los efectos de las personas que antes no conocía, por los ámbitos de la sociedad y de la naturaleza que va conociendo.

Todo este mundo exterior de personas, situaciones y fenómenos; que se le presentan, pasa a ser un objeto de curiosidad de impulsos de tocar, explorar, conocer, es así como se va construyendo el conocimiento.

El Jardín de Niños considera la necesidad y el derecho - que tienen los niños a jugar, así como a prepararse para su vida futura. Todas estas ideas han permitido conformar en - el plano educativo una propuesta organizativa y metodológica para el presente programa; esto es su estructuración por proyectos.

El proyecto constituye una organización de juegos y actividades en torno a un problema, pregunta, una actividad concreta que integra los diferentes acciones que se generan, organizan y desarrollan; cobran sentido y articulación con el proyecto.

Las características que debe de contar un proyecto son - las siguientes:

- Coherente con el principio de globalización.
- Se fundamenta con 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 contorno natural y social.
- Propicia la organización coherente de juegos y actividades.
- Posibilita las diversas formas de participación de los niños, búsqueda, exploración y observación.
- Promueve la participación, creatividad y flexibilidad del docente en el desarrollo del programa.

C. Etapas y orientaciones generales del proyecto

El proyecto consta de tres etapas que son las siguientes

La primera etapa abarca una serie de actividades libres- y sugeridas, durante las cuales pueden ser detectados intereses de los niños. Así va surgiendo entre los niños y docente el proyecto; luego se va definiendo hasta llegar entre todos a un acuerdo y a la elección del mismo, con un nombre de terminado. A partir de ese momento se inicia la planeación-general.

La segunda etapa es la realización o desarrollo del proyecto; está conformada por los distintos juegos y activida--

des que tanto los niños como el educador proponen a lo largo del mismo. La duración de esta segunda etapa es imprescindible y dependerá de los distintos caminos que tome un proyecto hasta llegar a lo que niños y docente decidan como culminación o fin del mismo.

La tercera etapa consiste fundamentalmente en la autoevaluación de los resultados del proyecto realizado, así como de las dificultades y vivencias que les servirán de base para los futuros proyectos. (Ver anexo 1)

D. Planeación de las actividades

La planeación de las actividades en el programa se desprende de su organización por proyectos. El proyecto, en cuanto constituye un proceso de actividades y juegos, requiere de una planeación abierta a las siguientes posibilidades: participación conjunta de los niños y docente en su elaboración. Dar cabida a nuevas ideas, sugerencias de actividades y juegos; ampliar y modificar algunas actividades; son dos los niveles de planeación:

- La planeación general del proyecto.
- El plan diario.

1. Planeación general del proyecto

Al terminar la primera etapa del proyecto, se elabora la planeación general. Se llega a ella cuando niños y docente-

han hablado de sus experiencias, han intercambiado propuestas, analizado posibilidades y limitaciones, así como las posibles dificultades y, finalmente, han elegido el proyecto que van a realizar.

La idea es que los niños, junto con el docente, discutan las actividades y juegos que les permitirán avanzar en el sentido del proyecto. Es así como pueden comenzar a prever; visitas o paseos, provisión de materiales, otras actividades como maquetas, registros y representaciones diversas.

Es importante que el docente estimule a los niños para expresar sus ideas y sugerencias, y que analicen las posibilidades de realizarlas. Este es el momento de elaborar el friso en el que representen los niños, a través de dibujos, modelados, símbolos diversos, escritura con la ayuda del docente, colores, telas, etc., las distintas actividades, hasta donde se puedan prever en ese momento.

2. El plan diario

En este momento el docente, para organizar las actividades del proyecto, se apoya en la planeación realizada por los niños y la amplía, previendo fechas para ciertas actividades (visitas, excursiones, festivales, recursos necesarios etc.) En esta planeación el docente pondrá en juego su experiencia y su capacidad profesional, de tal modo que las actividades puedan realizarse evitando a los niños frustraciones innecesarias, así como posibles riesgos. (ver anexo 2)

E. Objetivos del programa de educación preescolar

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad nacional y cultural.

- Formas sensibles de relación con la naturaleza, que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.

- Su socialización a través del trabajo grupal y cooperación con otros niños y adultos.

- Formas de creación creativas a través de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.

- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.

F. Método de proyectos

1. Origen del método de proyectos

La escuela estuvo mucho tiempo desconectada con la vida real y de la vida del niño. Especialmente en matemáticas, el precio de los artículos era objeto de burlas y los muros construidos imaginariamente.

La idea de proyecto es tan antigua como el hombre, no -

tuvieron nuestros ascendientes que formar el proyecto y realizarlo para procurarse la alimentación y el vestido, porque el proyecto es un viaje que se piensa realizar, la construcción de un cometa o papalote etc. La vida es toda una serie de proyectos.

Al principio, el proyecto fue de carácter motriz porque se empleó en trabajo manual y en agricultura, pero al llevarlo a las otras disciplinas escolares cada pedagogo le dió un nuevo sentido, dando origen a varias clasificaciones y tipos

Un concepto de proyecto es:

Proyecto en sentido general, equivale a designio o pensamiento de ejecutar algo. En la escuela tradicional el maestro indicaba o explicaba el asunto y los alumnos debían estudiarlo hasta aprenderlo. Con el método de proyecto, las cosas se transforman. El alumno pasivo se convierte en activo, prepara y ejecuta su labor bajo la orientación y guía del maestro (5)

2. Importancia del método de proyectos

El método de proyectos es el ejemplar más portentoso de la pedagogía moderna en su intento de poner la escuela al servicio de la vida práctica y real, es decir, de vitalizar aquella y preparar al alumno para la vida del adulto, tal -

(5) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar, México, D.F. 1993, Pag. 57.

como ella ha de ser, trabajando y experimentando en el aula, como tendrá que hacerlo después en la escuela por excelencia el alumno, el estudio: la vida.

El método hace que el alumno descubra por sí mismo los principios que antes se le daban hechos sin que él, tomara parte "Activa", como lo hace actualmente; cuando emplea este método.

El proyecto lleva a los niños a un contacto tan estrecho como sea posible, con los asuntos ordinarios de la vida, parte del hecho de que, el niño debe conocer el fin o propósito que se persigue en el estudio y que este debe ser de carácter práctico y útil, evitando asuntos abstractos y los problemas absurdos.

Esta forma de trabajo fue ideada por los norteamericanos Kilpatrick, Stevenson y Collings.

Se caracteriza por tratarse de una actividad motivada - que se realiza, hasta donde sea posible en su ambiente natural. El maestro que trabaja por proyectos, trata de cubrir una determinada parte del programa, de una misma materia o de varias, mediante actividades relacionadas entre sí y ligadas a problemas prácticos, de modo que, constituyan una unidad de fácil comprensión y aprendizaje.

En este sistema de trabajo, la motivación tiene un lugar muy importante, cosa que es una gran ventaja. Requiere de una gran habilidad en el maestro, además, preparación y saber conducir democráticamente las actividades.

Stevenson, define el término proyecto como un "acto pro-

blemático llevado a complementación en su medio ambiente natural, esto supone, abarcar los aspectos esenciales de todo proyecto educativo." (6)

Se trata de una actividad, es decir, que los alumnos no serán en ella simples elementos receptivos, sino activos de su acción educadora, esto indica una situación problemática, donde se va a demandar una reflexión y razonamiento, en lugar de una memorización abstracta, específica; además, que las actividades deben de realizarse en un ambiente natural, para que exista una estrecha relación entre la vida extra escolar del niño y sus experiencias adquiridas en la escuela, no es aprender algo solo para aprenderlo, sino que lo aprendido le sea útil y lo ayude a resolver sus problemas.

Para que una actividad educativa sea considerada como proyecto debe de reunir tres características.

- Que se trate de una actividad mental o manual.
- Que sea problemática.
- Que se lleve a la realización en su medio ambiente natural.

El principal objetivo del programa de proyectos es proporcionar oportunidades a los educandos para desarrollar actividades relacionadas con los problemas de la vida real con propósitos educativos.

Kilpatrick recurre al método de proyectos para globali--

(6) Idem Pag. 63

zar la enseñanza, donde el alumno hace algo en su ambiente natural y debe reunir varias condiciones generales:

- Que el alumno tenga una situación auténtica de experiencia.

- Que se desarrolle un problema auténtico dentro de esta situación como un estímulo para el pensamiento.

- Que el alumno posea una información y haga las observaciones necesarias para manejarlas.

- Que las soluciones sugeridas se le ocurran a él, lo cual le hará responsable para desarrollarlas de un modo ordenado.

- Que tenga la oportunidad y la ocasión para comprobar sus ideas por sus aplicaciones, para aclarar su sentido y descubrir por sí mismo su validez.

Este método representa la más alta expresión del trabajo colectivo inspirado en las ideas de Dewey y formulado por Kilpatrick en 1918.

Si veo, tal vez pueda recordarlo. Si lo veo y lo escucho, seguramente podrá serme de alguna utilidad. Pero si veo, lo oigo y lo hago; jamás podré olvidarlo. (7)

(7) Myrna Corral Olivares, Las deficiencias en la aplicación del método global de análisis estructural para la enseñanza de la lecto-escritura en el primer ciclo de Educ. Prim., UPN 1985, Pag. 13.

G. Creatividad y libre expresión de los niños

La creatividad se define como un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Dentro de la creatividad se encuentra implicada la personalidad en un sentido global; carácter, inteligencia, conocimientos, percepción, motivación etc.

Para ayudar al niño a fomentar la creatividad, debemos de favorecer un ambiente apropiado que reúna características específicas para que pueda haber resultados provechosos. A la creatividad, es preciso brindarle prioridad y tiempo; - - pues en su elaboración y en su ejecución interviene la memoria e imaginación, es donde aparece y se ejercita lo que llamamos facultades creadoras.

Algunas de las características de la actividad creativa son las siguientes:

- Surge de la curiosidad de una especie de disposición a la exploración para conocer el medio que lo rodea.

- Tiene soporte en el interés, la motivación y los sentimientos hacia determinados objetos, hechos etc.

- Se lleva a cabo mediante acciones directas o manipulativas e indirectas o pensadas.

- Precisa de conocimientos previos y de conocimientos que se van adquiriendo durante la actividad misma.

- Absorbe por completo la atención del niño y parece -

implicar a toda la persona.

- El resultado satisface en mayor o menor grado las expectativas del propio sujeto.

El juego libre y espontáneo es el más importante para el niño. Por el juego libre, entendemos un juego, que el mismo niño o el grupo deciden realizar, que no se les impone. La libre elección abarca todos los aspectos a que van a jugar, con que van a jugar, como se desarrollará el juego, etc.

El juego libre no solo se manifiesta durante el recreo, si bien el recreo puede ser un espacio para ello, también podemos encontrar otros momentos destinando tiempo para ese fin.

Siempre debemos dejar a los niños en libertad de elegir para inventar formas o colores, para platicar con sus compañeros sobre esto sin proponer modelos ni copias.

De esta manera, cada actividad se convierte en una creación propia del niño o del grupo, respondiendo a su lógica y no a la lógica del adulto.

H. El juego como agente de aprendizaje en preescolar

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño que está ligado al desarrollo del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño.

La actividad lúdica es el medio en el que el niño manifiesta inquietudes y problemas, a través de esta, el niño va

encaminando sus intereses a otras actividades de tipo científico, cultural, físicas, etc.

El juego infantil es el medio de expresión de conocimiento, se atribuye a este un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades u aptitudes que lo preparan para la vida futura.

Es importante el juego como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje de los niños. Puede considerarse el juego como camino del proceso del pensamiento.

En la etapa preescolar el juego no solo es un entretenimiento, sino también, un medio a través del cual; el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios en las relaciones con sus compañeros, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en la estructura de su pensamiento.

Dentro de la etapa preescolar, el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico físico y social; ya que a través de este, el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y la posibilidad de establecer más ampliamente las relaciones afectivas.

A través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en algunas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero también le otorga una serie de derechos. Los cuales se presentan al desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabili-

dad moral y social, para llegar a ser un miembro útil a la sociedad.

Al realizar el niño actividades colectivas por medio del juego, le brinda la oportunidad de relacionarse con sus compañeros, de compartir ideas, sentimientos, de expresarse libremente, es decir le forma un sentido social.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje, pues exige una comunicación verbal, para expresar sus deseos sentimientos y para comprender los de sus compañeros.

Es importante recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual, afortunadamente, también lleva el desarrollo de sus aspectos afectivo, social y psicomotriz; creativos de comunicación y pensamiento, es decir, al desarrollo integral.

I. Organización y coordinación del trabajo grupal

El niño en su proceso de desarrollo va construyendo una identidad personal, a través de las relaciones y diferencias que va adquiriendo con las personas a las que admira, respeta, quiere e imita. Al ingresar al Jardín de Niños se enfrentará a una situación social y afectiva diferente, con la cual ampliará su mundo de relaciones y experiencias, aprenderá a compartir con otros niños esa relación privilegiada que tenía con los adultos de su familia, el niño aprende mucho por medio de la relación con otros niños, la interrelación -

que establece con sus compañeros al realizar una actividad - común y el papel que le corresponde en esa dinámica de interrelaciones; le enseñará como comportarse en diferentes situaciones, aprenderá actitudes de cooperación y ayuda, así como a asimilar las reglas de convivencia; esperar su turno, escuchar a los demás, respetar la opinión de sus compañeros.

Es favorable que el educador organice a los alumnos para que trabajen en grupo total, en equipos o individualmente - para favorecer la participación y cooperación de los niños.



- Actividades del grupo total:

En estas actividades es recomendable formar un círculo - para que todos puedan mirarse a la cara, al narrar cuentos, - en la planeación del proyecto, al realizar actividades de rutina, etc. En diferentes momentos del día.

- Actividades por equipo:

Se pueden realizar actividades por equipo permitiendo - que los propios alumnos decidan con quien trabajar, definan como realizar sus actividades y donde les gustaría realizar-

las, es importante que los propios niños resuelvan los conflictos interpersonales que surjan durante el trabajo en equipo.

- **Actividades individuales:**

Estas actividades son necesarias para ciertos aspectos del proyecto, o que simplemente respondan a los deseos de los niños.

J. **Dimensiones del desarrollo**

Dimensiones del desarrollo del niño que se trabajan dentro del nivel preescolar.

Primeramente, hacemos notar que por dimensión se define la extensión comprendida por un aspecto del desarrollo, en el cual se manifiestan las formas de la personalidad del sujeto.

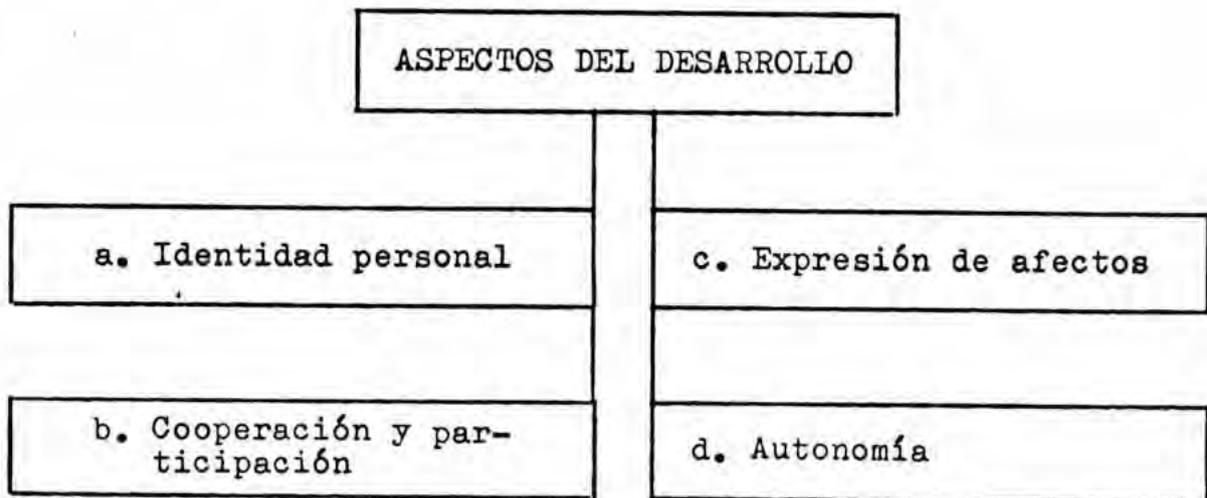
En el nivel de Educación Preescolar, se conforma el programa con cuatro dimensiones del desarrollo que son: Dimensión afectiva, social, intelectual y física, a continuación explicaremos lo que comprende cada una de ellas.

1. **Dimensión afectiva**

Esta dimensión comprende las relaciones afectivas que se manifiestan en el niño; entre sus padres, hermanos y familiares con quienes crea sus primeras formas de relación, poste-

riormente amplía su mundo al ingresar al Jardín de Niños, al convivir con sus compañeros, docentes y adultos de la comunidad.

La afectividad en el niño preescolar contiene sensaciones, emociones y sentimientos, los cuales se verán determinados por la calidad de las relaciones que establece con las personas que forman su medio social.



a. Identidad personal

La identidad personal se va formando en el niño, partiendo del conocimiento que este tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades, y al darse cuenta de lo que pueda realizar, crear, expresar, así como aquello que lo hace ser semejante y diferente de los demás, partiendo de las relaciones con sus semejantes.

b. Cooperación y participación

Este aspecto se relaciona a la posibilidad de intercambiar las ideas, habilidades, esfuerzos para lograr un objetivo en común.

Posteriormente, el niño de preescolar, descubre la satisfacción y alegría de trabajar conjuntamente y podrá tomar en cuenta los puntos de vista de los demás.

c. Expresión de afectos

Se refiere a la demostración de sentimientos y estados de ánimo del niño como: alegría, cariño, miedo, rechazo, agrado, desagrado, fantasía; entre otros.

d. Autonomía

Dentro de este aspecto se pretende que el niño pueda ser gobernado por sí mismo en la medida de sus posibilidades.

2. Dimensión Social

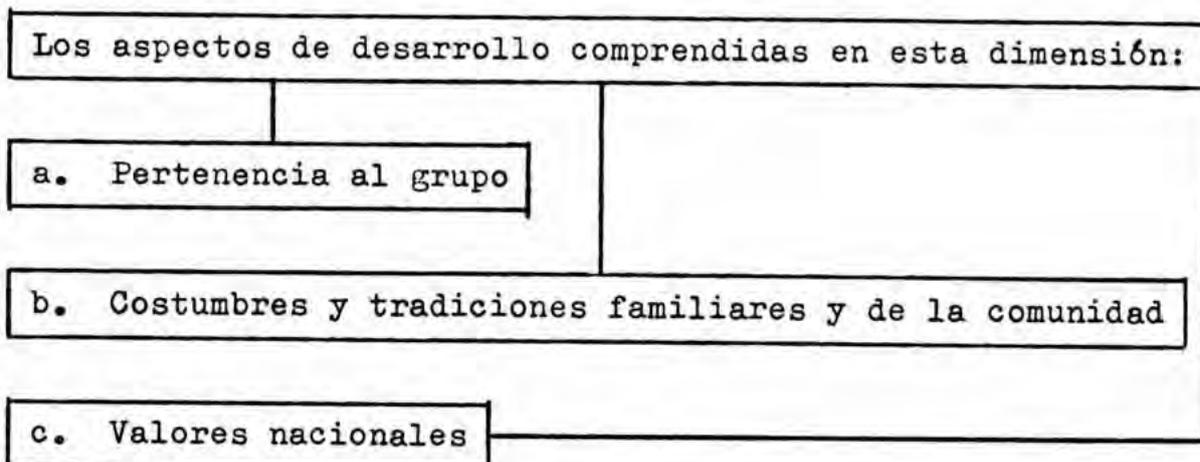
Esta dimensión trata sobre la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que pertenece, por medio de las interrelaciones del mismo, lo que permite a la persona convertirse en un miembro activo del grupo.

Durante las relaciones con las personas se brinda el - -

aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad también se adquieren hábitos, para preservar la salud física y mental. Todos estos aprendizajes se obtienen a través de vivencias cuando se participa con los demás en diversos actos sociales. Es a través de las relaciones con otros niños que el educando adquiere normas, habilidades y actitudes que lo ayudan a convivir dentro del grupo al que pertenece, es decir, el niño logra socializarse.

En esta dimensión, el niño va logrando construir su iden ti dad cultural, gracias a los conocimientos que se le brindan sobre la riqueza, costumbres y tradiciones de los estados de la República, de cada región y de cada comunidad a la cual se pertenece, en los cuales existen manifestaciones cul turales como: baile, lengua, música, comida, artesanías, jue gos y juguetes tradicionales.

También, se propicia en el niño el conocimiento y respeto por los símbolos patrios y por los momentos significativos de la historia local, regional y nacional.



a. Pertenencia al grupo

La pertenencia al grupo se va formando, partiendo de la relación del individuo con los miembros de su grupo, a través de la interacción; las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo, le permitirán sentirse parte de él.

b. Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad

Dentro de las costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad, se mencionan las prácticas que cada pueblo ha ido elaborando en su devenir histórico y que se expresan en diversas formas dentro del hogar y de la comunidad; bailes, cantos, comidas, fiestas populares, tradicionales y religiosas.

c. Valores nacionales

Los valores nacionales se refieren a fortalecer y conservar, los valores éticos, filosóficos y educativos; que unen e identifican a los mexicanos a partir del conocimiento de la historia de nuestro país, y de sus características económicas, políticas, sociales y culturales; así como, la estimación de los símbolos histórico-nacionales.

3. Dimensión intelectual

El conocimiento del niño se va construyendo a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales que forman su medio social y natural.

El niño al tener interacción con los objetos, personas y situaciones; descubre cualidades y propiedades físicas de los objetos, que puede representar con símbolos; el juego y el dibujo serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

La construcción de relaciones lógicas, se encuentra unida a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y sociabilidad del niño, lo que permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad.

Los aspectos que forman esta dimensión son los siguientes:

A S P E C T O S	a. Función simbólica
	b. Construcción de relaciones lógicas
	c. Matemáticas
	d. Lenguaje oral
	e. Lenguaje escrito
	f. Creatividad

a. Función simbólica

La función simbólica consiste en la posibilidad de representar objetos, personas y acontecimientos en ausencia de ellos.

b. Construcción de relaciones lógicas

Es el proceso a través del cual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño en el nivel intelectual, permitiéndole la formación de estructuras lógico-matemáticas básicas y del lenguaje oral y escrito.

c. Matemáticas

Dentro de las nociones matemáticas, se encuentran la clasificación, seriación y la conservación.

La clasificación es una actividad mental en la que se analizan las propiedades de los objetos estableciendo semejanzas y diferencias entre los elementos, delimitando sus clases y subclases.

En la seriación se refiere la posibilidad de establecer diferencias entre objetos y situaciones; estableciendo relaciones de orden, en forma creciente o decreciente de acuerdo con un criterio establecido.

La conservación es la noción de la abstracción de las

relaciones de cantidad que el niño realiza por medio de acciones, comparaciones y establecimiento de equivalencias entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más - que, menos que, tantos como.

d. Lenguaje oral

Este es un aspecto de la función simbólica. La adquisición del lenguaje oral se da porque el niño ha creado su propia explicación, ha buscado regularidades coherentes, ha - - puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando la información que le proporciona el medio.

A través del lenguaje se puede organizar y desarrollar - el pensamiento y expresarlo a los demás, también, permite expresar sentimientos y emociones.

e. Lenguaje escrito

El lenguaje escrito es la representación gráfica del lenguaje oral, el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores para reconstruir el sistema de escritura.

f. Creatividad

La creatividad consiste en ser original al resolver problemas y situaciones que se presentan, crear un estilo persoo

nal sobre el medio natural y social.

4. Dimensión física

El niño va adquiriendo experiencias nuevas, teniendo un mayor dominio y control de sí mismo por medio del movimiento de su cuerpo, poco a poco va integrando el esquema corporal, estructura la orientación espacial; utilizando su cuerpo como punto de referencia.

Los aspectos de desarrollo que forman esta dimensión son:

- a. Integración del esquema corporal
- b. Relaciones espaciales
- c. Relaciones temporales

a. Integración del esquema corporal

La integración del esquema corporal se refiere a la capacidad que manifiesta un individuo para estructurar una imagen interior de sí mismo.

b. Relaciones espaciales

Las relaciones espaciales son las aptitudes que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y person

nas con referencia a sí mismo y a los demás.

c. Relaciones temporales

Las relaciones temporales se refieren a la capacidad del niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo, posteriormente diferenciará la duración, orden y sucesión de acontecimientos, que favorecerán la noción temporal.

K. La evaluación en el Jardín de Niños

La evaluación en el nivel de preescolar es de carácter cualitativo, no se encuentra basado en la medición, sino en una descripción e interpretación; que permiten captar la singularidad de las situaciones concretas. Aborda las formas de relación del niño consigo mismo y su medio natural y social.

La evaluación se realiza mediante la observación del docente efectuándolas lo más natural posible, evitando actitudes inquisitivas que hagan sentir al niño observado, pues de esta manera; se perdería su espontaneidad. Las observaciones pueden llevarse a cabo en diversas situaciones; en actividades libres, actividades de rutina, juegos, actividades del proyecto, modelado, pintura, actividades de expresión gráfica etc.

1. Evaluación inicial

Esta evaluación se realiza partiendo de las primeras impresiones que realiza el docente con cada uno de sus alumnos de los datos de la ficha de identificación, la entrevista con los padres de familia, y las observaciones que aporte el docente anterior (en caso de que lo haya).

Mediante la convivencia y observación de las primeras semanas, el docente ampliará sus conocimientos sobre cada uno de sus alumnos, y todas estas observaciones serán la base para orientar sus acciones educativas con cada niño y con todo el grupo. (Ver anexo 3)

2. Evaluación grupal al término de cada proyecto

Para realizar esta evaluación es necesario que al finalizar cada proyecto de trabajo se realice una plática grupal, comentando niños y docente sobre la tarea realizada entre todos.

Es importante que los alumnos platiquen lo más libremente posible sobre sus problemas, logros, ideas, satisfacciones etc., que surgieron en el transcurso del proyecto.

Posteriormente el docente registrará la evaluación general del proyecto tomando en cuenta el formato correspondiente. (Ver anexo 4)

3. Evaluación final

Esta es la síntesis de las autoevaluaciones de fin de - proyectos y de las observaciones efectuadas por el docente - durante el año escolar. Integrando una descripción breve - que refleje el desarrollo del programa y lo que fue la práctica educativa.

Esta evaluación final comprende dos tipos de informes:

- Informe del grupo total.
- Informe individual de cada niño.

El informe del grupo total, consiste en ver de forma general; los logros, dificultades, entusiasmo, trabajo en equipo, juegos libres, intereses comunes, etc. en las diferentes actividades.

Otro aspecto de importancia será el desarrollo del proceso grupal en la tarea por equipos.

El informe individual de cada niño no será detallista, - deberá estar referido a los grandes rasgos que definen las conquistas del niño en cada aspecto. Auxiliándose de la libreta de observaciones, y de las autoevaluaciones grupales.

Este informe considerará al niño en forma integral. (Ver anexo 5)

L. Tipos de juegos

1. Juegos y actividades para desarrollar en cada una de las dimensiones

a. Dimensión afectiva

Juegos y actividades que propician el desarrollo del niño en la dimensión afectiva:

- Coro "Te miro"

Se colocan los niños por parejas espalda con espalda y comienzan a cantar el coro buscándose la cara hacia un lado y otro, palmeando las manos, después giran poniéndose de frente y señalándose uno a otro, concluyendo el coro dándose un abrazo.

coro Te miro, te miro, trala la la la la
 te miro, te miro, trala la la la la
 si tú me ves te veo yo
 si tú me quieres te quiero yo
 si tú me ves te veo yo
 si tú me quieres te quiero yo

(ver anexo 6)

- Juego de los espejos

Se forman los niños en parejas, uno será el espejo y el otro él que se está reflejando en el. El niño que representa el papel del espejo realizará todos los movimientos y mímica que haga su compañero.

Se puede acompañar este juego con una música de fondo suave.

- Juego organizado con coro

"Un animalito"

Se coloca el grupo en círculo en el patio. La educadora nombra a un niño, quien imitará el sonido de un animalito.

Todos los alumnos entonarán el coro utilizado a la vez - mímica y por último el niño que se encuentra en el centro - del círculo, imita el sonido de "X" animalito y los demás; - nombrarán de que animal corresponde el sonido. Intercambiándose los niños para lograr una participación grupal.

Coro " Un animalito "

Un animalito va a venir aquí

¿ Será un perrito ? ¿ Será un gatito ?

que será, yo no se,

Y si lo adivinas ¿ Qué sucederá ?

aplausos y risas de todos los

niños para tí serán

b. Dimensión social

La dimensión social comprende la identidad nacional, costumbres y tradiciones populares de la región y del país. Se va logrando que el niño las conozca y participe en ellas, tomando en cuenta las fechas cívicas, tradicionales, que marca el calendario escolar, utilizando para la explicación de cada una de ellas; cuentos, rimas, coros, representación con diversos objetos alusivos al tema.

Ejemplo

Rimas

Niños Héroes

Niños héroes mexicanos
que lucharon con valor,
defendiendo nuestra patria
y la enseña tricolor.

Ante ustedes yo prometo,
a mi patria defender,
y luchar como valiente
hasta morir o vencer.

Coro

Saludo a la bandera
Bandera de tres colores
yo te doy mi corazón
te saludo mi bandera
con respeto y con amor

Es el saludo de un niño
que siempre ha de ver en ti
algo grande y respetado
bandera de mi país.

Cuento

Sobre el descubrimiento de América

(12 de Octubre)

(Ver anexo 7)

Coro

Diciembre

En Diciembre estamos ya,
mes de dicha, mes de paz;
de piñatas y posadas
noche buena es navidad,
estrellita brilla más,
brilla que yo quiero ver
ese portalito donde duerme
el niño Dios.

Campanitas, cascabeles,
suenen todos sin cesar
(suenan los niños los cas-
cabeles al compás de la mú
sica)

c. Dimensión intelectual

Dentro de esta dimensión nosotros como educadores nos apoyamos en una gran variedad de juegos y actividades para lograr el aprendizaje del niño en cada aspecto de la misma. A continuación se mencionarán y explicarán algunas de ellas.

- Juegos de color y forma

El educador recortará figuras geométricas grandes de diferente color. Se colocan en el centro de una mesa o en el piso. Se entregan a los niños figuras geométricas pequeñas de diferentes colores. Cuando el educador pronuncia el nombre de una figura y el color, los niños colocan las figuras pequeñas sobre las formas y color correspondiente.

Debe de haber un número suficiente de formas de cada clase, para que varios niños puedan colocar simultáneamente sus triángulos, círculos, cuadrados, rectángulos sobre las formas mayores.

- Llenar la cesta de números

Se juega por equipos, cada integrante tiene en un cartoncito un número del uno al cinco; sobre la línea final y al frente de cada equipo, se coloca una cesta o caja vacía, tantas cajas o cestos como equipos.

A la voz de salida, por parte del educador, en orden numérico, hay que salir y dejar el número en la cesta, sentándose detrás. Una vez sentados, sale el niño que sigue. Gana

el equipo que tenga menos equivocaciones y que esté correctamente sentado.

- Juego del laberinto

Se realiza un cierto recorrido que se marca en el piza--rrón con gis, puede ser similar a los que se realizan en el patio de juegos, debe de tener 2.5 cm. de ancho y el niño - con un gis de color diferente, debe trazar una línea ininte--rrumpida desde la entrada a la salida; el niño toma el gis - con cualquier mano y coloca la otra sobre la pizarra, para - apoyarse e incrementar la coordinación bilateral; debe tra--tar de trazar la línea dentro del carril sin salirse de los--lados. Hay que iniciar con carriles rectos, en la medida - que los niños aumentan su coordinación, se pueden incluir ángulos y curvas.

Posteriormente, se puede realizar este juego individual--mente en una hoja; utilizando crayola o color de madera.

Este juego, permite ejercitar al niño para seguir una - trayectoria gráfica. (Ver anexo 8)

- Lotería de colores

Este juego es como la lotería tradicional, pero se elabo--ra con papel de colores diferentes; pueden ser círculos de - lustrina de diferentes colores.

Se le entrega a cada niño una carta y fichas, el educa--dor va sacando cartas de la baraja nombrando el color, cada--niño colocará una ficha en el color correspondiente.

- Tomar con el pulgar y el índice

En una caja se colocan una "X" cantidad de elementos, - por ejemplo; garbanzos, frijoles, botones grandes, bolitas - etc., el niño debe de ir tomando con el pulgar y el índice - cualquiera de estos elementos y pasarlos a otra caja. Se - puede ejercitar también movimientos de tomar con toda la ma- no, colocar objetos más grandes, como pelotas, corchos, pie- dritas, fichas etc. Para realizarlo se debe utilizar la ma- no dominante y la otra. Fundamentalmente los juegos de esta categoría tienen el objetivo de desarrollar un control más - refinado del pulgar y el índice.

- El columpio de Pedrito

Este juego se realiza con color de cera o lápiz de colo- res, el educador narra una pequeña historia.

Pedrito construyó un columpio en el árbol de su casa y - todos los días, cuando regresa de la escuela y después de co- mer, va a jugar al patio de su casa y se sienta en el colum- pio y comienza a mecerse; va y viene, va y viene; cuando di- ce "va" los niños trazan una línea curva de izquierda a dere- cha; cuando dice "viene" repiten pero ahora de derecha a iz- quierda.



Cuando Pedrito se cansa, se baja y le gusta brincar con una cuerda y se divierte saltando adelante y atrás, adelante y atrás, adelante y atrás; cada vez dice rítmicamente; adelante, los niños trazan una línea curva de izquierda a derecha con la convexidad hacia arriba y cuando dice "atrás" repiten, pero de derecha a izquierda, sin suspender el movimiento.

- Cantos con números

Zapatito blanco, zapatito azul.

Zapatito blanco, zapatito azul.

Zapatito azul,

dime cuantos años tienes tú.

Contesta con los dedos el niño elegido y luego pueden contestar con palmadas o golpecitos en el suelo etc.

Los elefantes

Un elefante

se columpiaba,

sobre la tela

de una araña;

como veía,

que resistía,

fueron a llamar

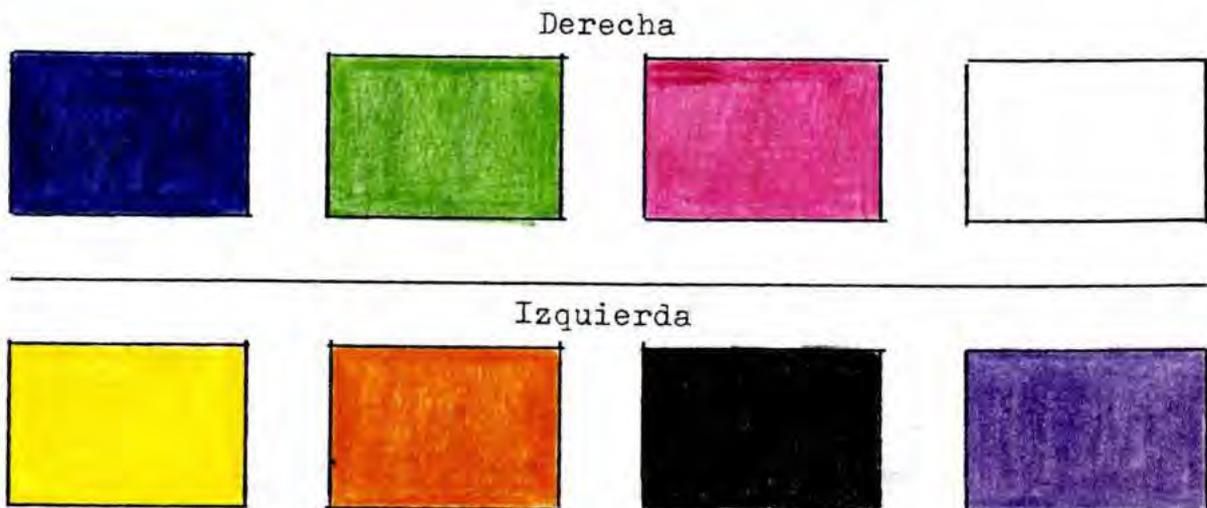
a otro elefante.

(Se va cantando de uno en uno hasta el número que los niños conozcan hasta ese momento).

d. Dimensión física

- Juego de lateralidad
- Refugio de colores

Todo el grupo sentado con el educador en el patio, este se divide con una línea central y de cada lado se colocan varios refugios; por ejemplo: cuatro de cada lado, cada uno se puede poner de diferente color con gis, el educador explica a los niños, en relación con el grupo; izquierda y derecha; que colores contiene cada lado; por ejemplo; derecha: azul, verde, rojo, blanco; izquierda: amarillo, anaranjado, negro y morado, a la orden del educador; izquierda, anaranjado, negro, morado y amarillo; los niños corren y se colocan en los refugios que corresponden a estos colores, se deben de sentar en el refugio.



- Derecha - Izquierda

Cada niño parado al frente de dos cartoncillos de colores, a la voz de la maestra; saltar a la derecha o izquierda deben de caer en el cartoncito de acuerdo a la consigna. Luego se le agrega adelante y atrás del cartoncito etc. (Ver anexo 9)

- Patrulleros y ladrones

Dos niños son patrulleros que están vigilando la carretera, los ladrones salen de sus refugios y deben pasar en cuatro patas por debajo de las cuatro sogas extendidas en el piso que son sujetadas por algunos niños, al pararse, son vistos por los patrulleros, quienes los persiguen hasta sus refugios, pero ahora todos deben soltar las sogas y correr.

Los niños alcanzados pasan a ser patrulleros. (Ver anexo 10)

- Ganarle a el educador

El educador corre, camina, salta, esquiva etc. lleva un cesto o caja con bolsitas que va arrojando por todo el patio de juegos. Los niños deben de correr, tomar las bolsitas y volver a colocarlas dentro del cesto o caja, tratando de que sea lo más rápido posible, de forma de que no vaya a quedar el cesto o caja vacía.

Cabe mencionar que estos, no son todos los juegos que se aplican en preescolar, van también de acuerdo a los proyec--

tos que eligen los niños (temas en relación a su aprendizaje como los animales, plantas, medios de transporte, medios de comunicación etc.)

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Al término de nuestro trabajo de investigación documental, hemos podido constatar que las actividades lúdicas le proporcionan al alumno, la capacidad de desarrollarse integralmente dentro de la sociedad donde se desenvuelve.

- Es importante hacer mención que el juego es el medio de expresión del niño y agente de su aprendizaje.

- El juego del niño, es su trabajo y a través de este, podemos conocer los sentimientos íntimos del niño.

- El educador deberá conocer la importancia de las actividades lúdicas y el beneficio que estas proporcionan al niño, formando en él, un ser humano feliz, con alegría de vivir, con grandes afectos y posibilidades de expresarlos, con libertad de crear, pensar y de expresarse.

- El educador debe estar consciente de la importancia que aporta el juego en el aprendizaje del niño, despertando el entusiasmo, su participación a través de una gran variedad de juegos dinámicos, creativos; en los cuales, todos sean partícipes incluyéndose él mismo.

- El juego es el medio esencial de organización, desa-

rrollo y afirmación de la personalidad infantil.

- El nivel de Preescolar brinda al niño la oportunidad de obtener nuevas experiencias de aprendizaje a través de las actividades lúdicas.

Al concluir que el juego es una actividad innata y natural del niño en las actividades cotidianas que se llevan a cabo en el Jardín de Niños y lograr un mejor aprendizaje; se exponen a continuación algunas sugerencias:

- Es importante mencionar que el docente con mucha frecuencia utiliza el juego como complemento, reduciendo su valor a los aspectos recreativos y de diversión.

- El educador debe de adaptar la enseñanza al ritmo natural de aprendizaje del grupo brindando la posibilidad de que los niños disfruten de los juegos.

- Así como también, deberá de aprovechar la organización, distribución y uso del material para la realización de varios juegos y actividades.

- El material que se utilice; deberá de despertar el interés y motivar al niño para que participe activamente en el juego.

- Fomentar actividades recreativas donde participen alumnos, Padres de Familia y Maestros; como macrogimnasia, eventos deportivos, juegos organizados, excursiones, etc.

- Crear espacios en el área de juegos libres, donde el niño pueda realizar juegos en equipo; como fútbol, basketball, arenero.

GLOSARIO

Acomodación:

Modificación de los esquemas con resultado de nuevas experiencias.

Actividad lúdica:

Relativa al juego. La actividad lúdica, espontánea y placentera, con la finalidad en sí misma, es el motor que impulsa la evolución del niño durante el período sensoriomotor de desarrollo de la inteligencia.

Adaptación:

Cambio en la cualidad, intensidad o claridad de una experiencia sensorial que se realiza con un estímulo continuo e invariable.

Aprendizaje:

Cambio de conducta producto de una relación mecánica entre estímulos y respuestas.

Asimilación:

Incorporación de nuevos objetos y experiencias a los esquemas mentales existentes.

Asociación:

Establecimiento de relaciones funcionales entre estados - y actividades psicológicas.

Cognoscitivo:

Término empleado en psicología, para designar los procesos que implican la actividad intelectual de conocer. Hace referencia a cada uno de los procesos por los que se llega al conocimiento de las cosas; que son fundamentalmente; la percepción, el descubrimiento, el reconocimiento, la imaginación, el aprendizaje y el pensamiento.

Creatividad:

Capacidad de realizar innovaciones valiosas, mediante el establecimiento de nuevas relaciones, recombinación de las anteriores.

Crítico:

Caracteriza datos, argumentos o cambios decisivos para un juicio. Ser crítico en lenguaje técnico, significa encontrar cualidades y defectos.

Descentrar:

Superación de la centración en el terreno del pensamiento por coordinación de distintos puntos de vista o aspectos de una situación.

Dimensión:

Modo respecto al cual, pueden variar los datos conscientes. Las dimensiones asignadas son; cualidad, intensidad extensión, duración y claridad. Que son equivalentes modernos de los antiguos atributos de los elementos mentales.

Egocentrismo:

Tendencia del niño a centrarse en sus propias experiencias y acciones, sin tener en cuenta las de los demás.

Esquema:

Modo de reacciones susceptibles de reproducirse y de ser generalizadas.

Globalización:

Actividad basada en el carácter sincrético de las percepciones. La percepción global, es la forma característica del conocimiento infantil.

Hábitos:

Forma de reacción adquirida, relativamente invariable y fácilmente suscitada.

Innato:

Cualidad o carácter presente desde el nacimiento, ya sea hereditario o adquirido durante la evolución del embrión-

o feto, no atribuible directamente al ambiente.

Interacción:

Proceso cognoscitivo de la experiencia, dentro del cual; - una persona psicológicamente se pone en contacto con su - medio ambiente, realiza algo con respecto a él, actúa en - relación a él y a las consecuencias de sus actos.

Periodos:

Cortes de la evolución genética que implican un orden - - constante de las diversas adquisiciones. Cada uno se ca - racteriza por estructuras que construidos a una edad de - - terminada, se convierten en parte de las estructuras de - la edad siguiente.

Proyecto:

Curso de estudio de investigación científica dentro de un campo vagamente definido y que se presenta como una empre - sa a futuro.

Reuso:

Es la reutilización de los desechos, que resultan de las - actividades humanas, a imagen y semejanza de los procesos naturales.

Reversibilidad:

Significa que a toda operación, le corresponde una opera -

ción inversa; es decir, la misma operación implica un recorrido en sentido contrario.

BIBLIOGRAFIA

- FLAVELL, JOHN H. La Psicología evolutiva de Jean Piaget. -
1a. Edición. Ed. Paidós, México; 1983.
- GARCIA, EMILIA. Biología, psicología y sociología del niño-
en edad preescolar. 2a. Edición. Ed. CEAC, Barcelona, -
1980.
- GARCIA, SICILIA J. Psicología evolutiva y educación infan-
til. Ed. Santillana, Madrid, 1989.
- GRATIOT, HELENE. Tratado de psicología del niño. 2a. Edi-
ción. Ed. Morata, S. A., Madrid, 1979.
- HETZER, HILDEGARD. El juego y los juguetes. Ed. Kapeluz, -
Buenos Aires, Argentina, 1978.
- P. G. RICHMON. Introducción a Piaget. 9a. Edición. Ed. Fun-
damentos, España, 1982.
- PIAGET, JEAN; BARBEL INHELDER. Psicología del niño. Ed. Mo-
rata, S. A., Madrid, 1984.
- PIAGET, JEAN. Seis estudios de psicología. Ed. Ariel, Méxi-
co, 1986.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Programa de educación pre-
escolar. México, 1992.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Lecturas de apoyo educa-
ción preescolar. México, 1992.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Bloques de juegos y activi-
dades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de -
Niños. México, 1993.

- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, 1993.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México, 1993.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Apuntes sobre el desarrollo infantil. México, 1985.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Taller de rondas y juegos-tradicionales. Saltillo, Coah., 1991.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA; UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El niño: aprendizaje y desarrollo. México, 1985.
- STANT, MARGARET. El niño preescolar actividades creadoras y materiales para juego. 4a. Edición. Ed. Guadalupe, Buenos Aires, 1988.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL; CORRAL OLIVARES, MYRNA. -- Las deficiencias en la aplicación del método global de análisis estructural para la enseñanza de la lecto-escritura en el primer ciclo de educación Primaria. 1985. -- pág. 13, Piedras Negras, Coah; México.
- ZAPATA, OSCAR. El aprendizaje por el juego. Ed. Pax, México, 1990.

A

N

E

X

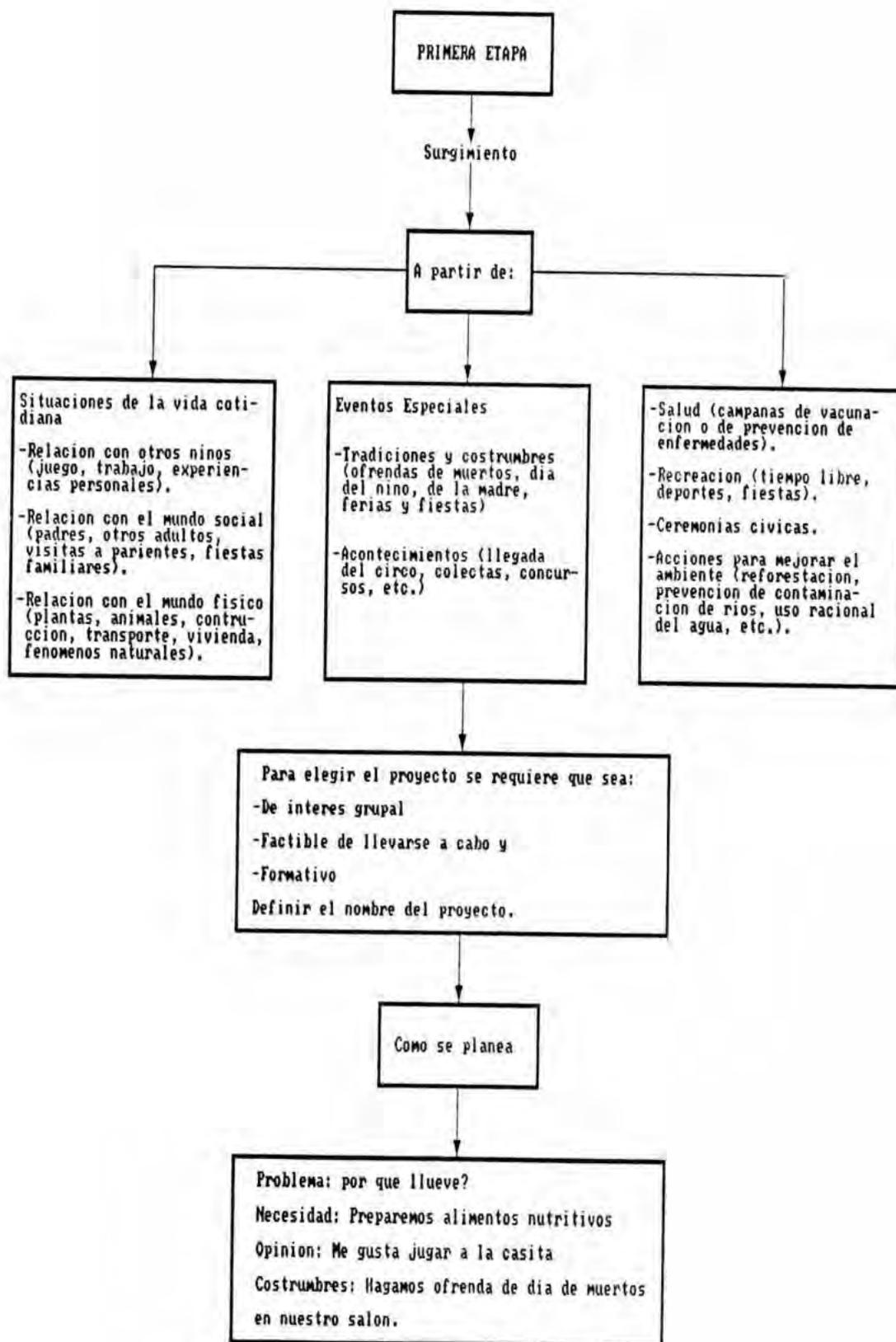
O

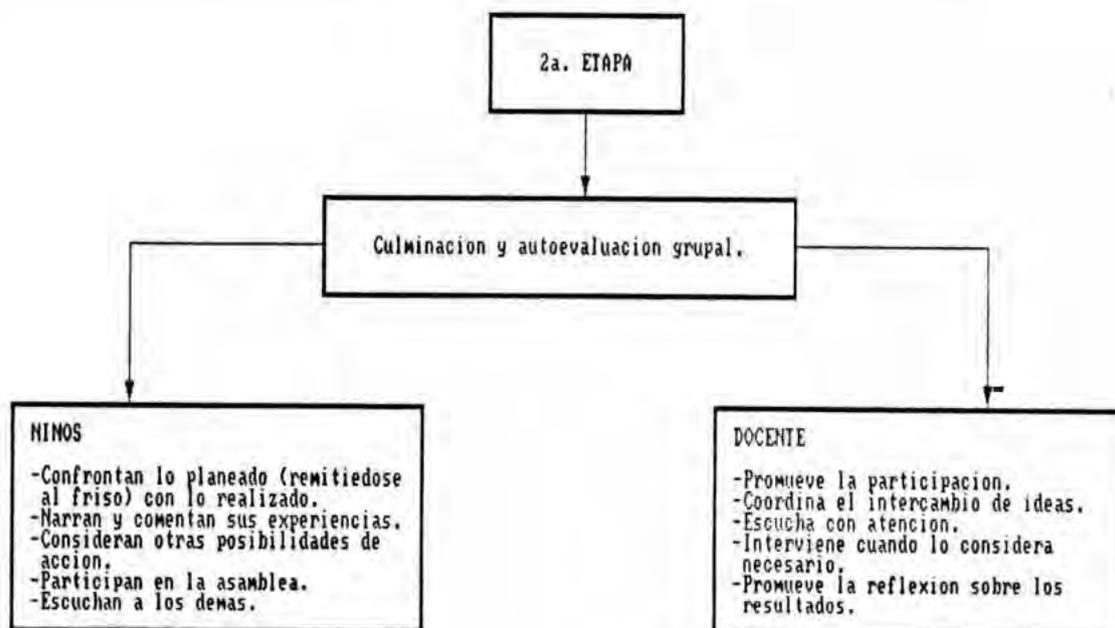
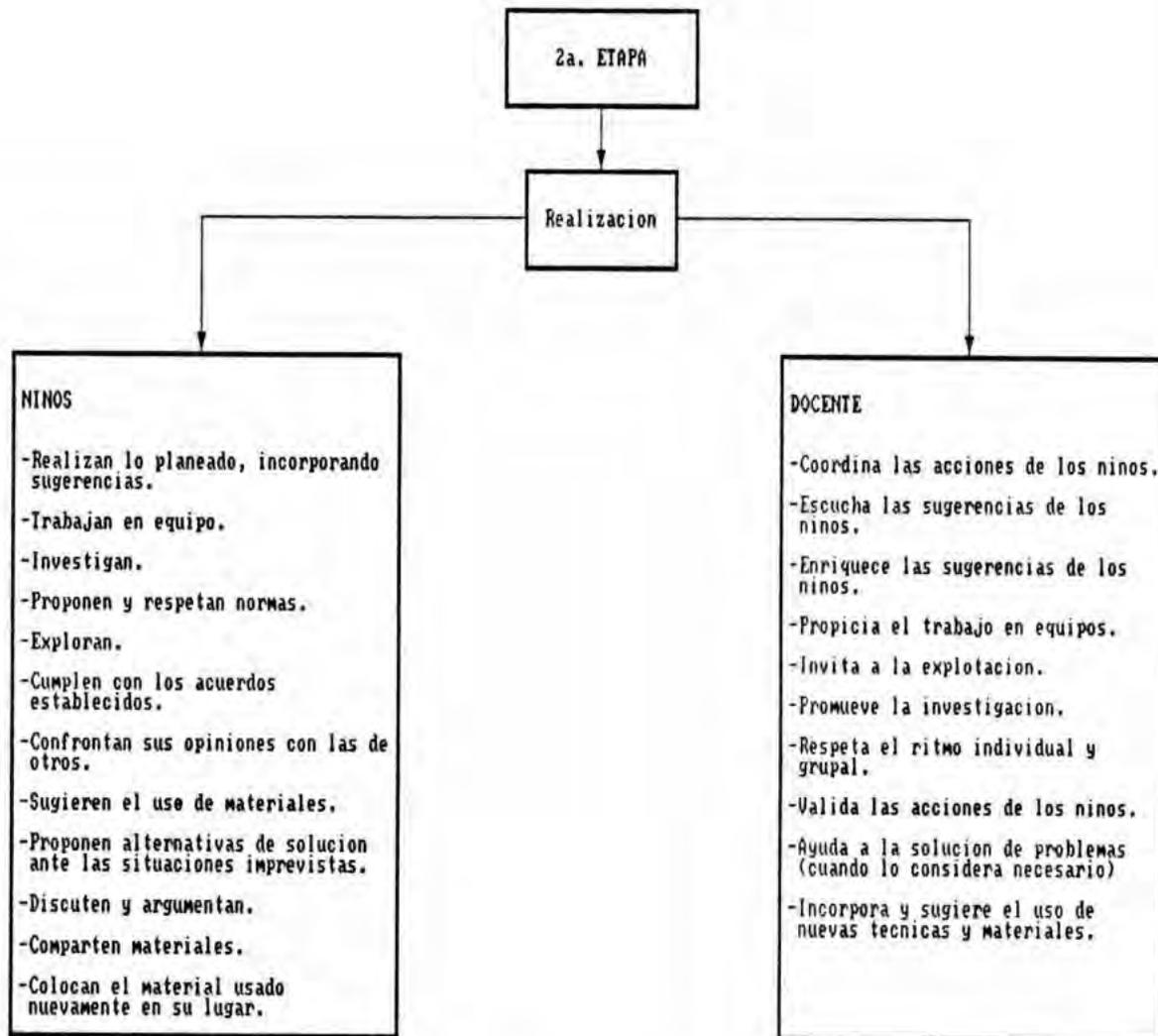
S

ANEXO

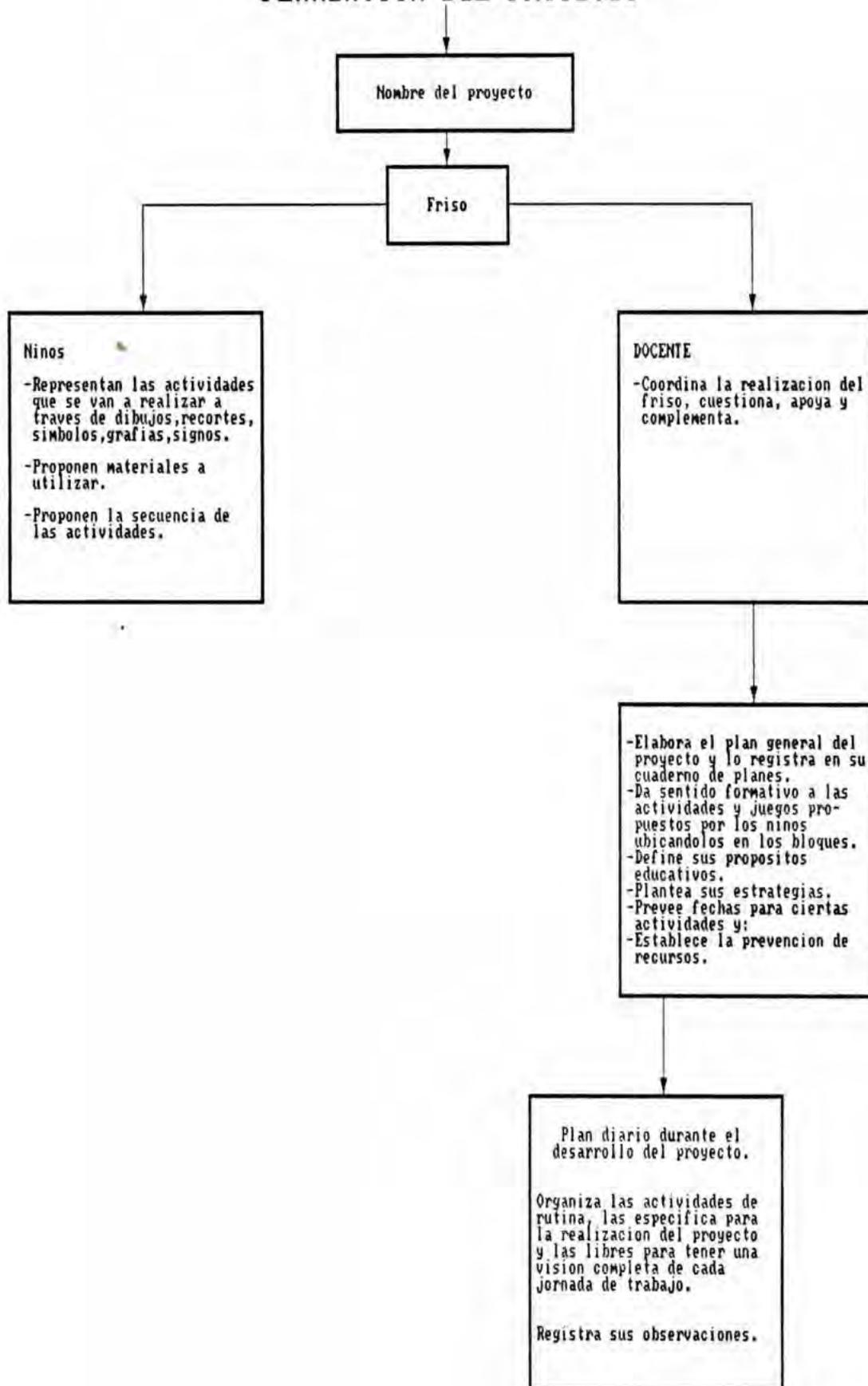
1

ETAPAS DEL PROYECTO





PLANEACION DEL PROYECTO



ANEXO

2

PLAN DIARIO
NOMBRE DEL PROYECTO _____

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
OBSERVACIONES:	OBSERVACIONES:	OBSERVACIONES:	OBSERVACIONES:	OBSERVACIONES:

ANEXO

3

EVALUACION INICIAL INDIVIDUAL

NOMBRE DEL NIÑO: _____

FECHA: _____

ANOTAR LOS DATOS MAS SIGNIFICATIVOS DE:

FICHA DE IDENTIFICACION Y ENTREVISTA CON LOS PADRES.

OBSERVACIONES DEL DOCENTE DEL CICLO ANTERIOR.

(si el niño asistio al Jardín)

OBSERVACIONES DEL DOCENTE SOBRE:

- * Posibilidades que tiene el niño de ser autosuficiente en cuestiones básicas que tengan que ver con su persona, sus juegos y las actividades que realiza.
- * Formas como reconoce y expresa sus gustos, intereses y deseos, en relación con otros niños y adultos, o durante las distintas actividades.
- * Formas de expresión y representaciones originales que implican transformaciones de los materiales y distintas maneras de inventar juegos y actividades.
- * Formas de relación que tiene con otros niños durante el tiempo de juego libre y en el trabajo por equipos.
- * Formas de relación con el docente durante las actividades y en otros momentos.
- * En caso necesario señalar si presenta algunas dificultades.

ANEXO

4

EVALUACION GENERAL DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO: _____

FINICIO: _____

E. TERMINO: _____

LOGROS Y DIFICULTADES

CUALES JUEGOS Y ACTIVIDADES DEL PROYECTO SE LOGRARON CON RESULTADOS SATISFACTORIOS? CUALES PRESENTARON MAYOR DIFICULTAD Y CUALES DE LOS PLANEADOS NO FUE POSIBLE REALIZAR?	CUALES FUERON LOS MOMENTOS DE BÚSQUEDA Y EXPERIMENTACIÓN POR PARTE DE LOS NIÑOS QUE MÁS ENRIQUECIERON EL PROYECTO?	CUALES MATERIALES UTILIZADOS POR LOS NIÑOS FUERON DE MAYOR RIQUEZA Y DESFRUTE EN LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES?	CUALES FUERON LAS CONCLUSIONES DE LOS NIÑOS AL EVALUAR EL PROYECTO?

QUE ASPECTOS IMPORTANTES DE ESTA EVALUACION CONSIDERA QUE DEBEN SER RETOMADOS EN LA REALIZACION DEL SIGUIENTE PROYECTO?

PARTICIPACION DE LOS PADRES DE FAMILIA O MIEMBRO DE LA COMUNIDAD DURANTE EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

ANEXO

5

INFORME FINAL GRUPAL

FECHA: _____

ANOTAR LOS DATOS GENERALES SOBRE EL GRUPO Y SU PRODUCCION:

- * INTEGRACION EN EL TRABAJO POR EQUIPOS.
- * PROYECTOS EN LOS QUE SE OBTUVIERON MAYORES LOGROS Y EN LOS QUE SE OBTUVIERON DIFICULTADES.
- * JUEGOS Y ACTIVIDADES QUE EL GRUPO PREFIRIÓ.
- * DIFICULTADES PRESENTADAS DURANTE EL AÑO ESCOLAR.
- * ASPECTOS QUE SE TOMARAN PARA EL AÑO SIGUIENTE.

INFORME FINAL INDIVIDUAL.

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

FECHA: _____

ANOTAR LOS DATOS MAS SIGNIFICATIVOS DEL COMPORTAMIENTO
DEL NINO QUE SE ENCUENTRAN EN :

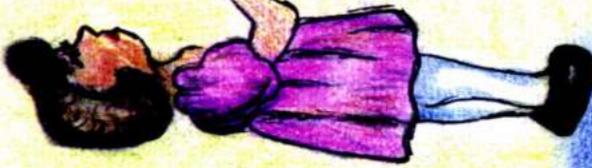
* LA LIBRETA DE OBSERVACIONES.

* LAS AUTOEVALUACIONES GRUPALES.

INTEGRARLOS CON LAS OBSERVACIONES QUE HAGA EL DOCENTE
SOBRE LOS MISMOS ASPECTOS DE LA EVALUACION INICIAL.

ANEXO

6



ANEXO

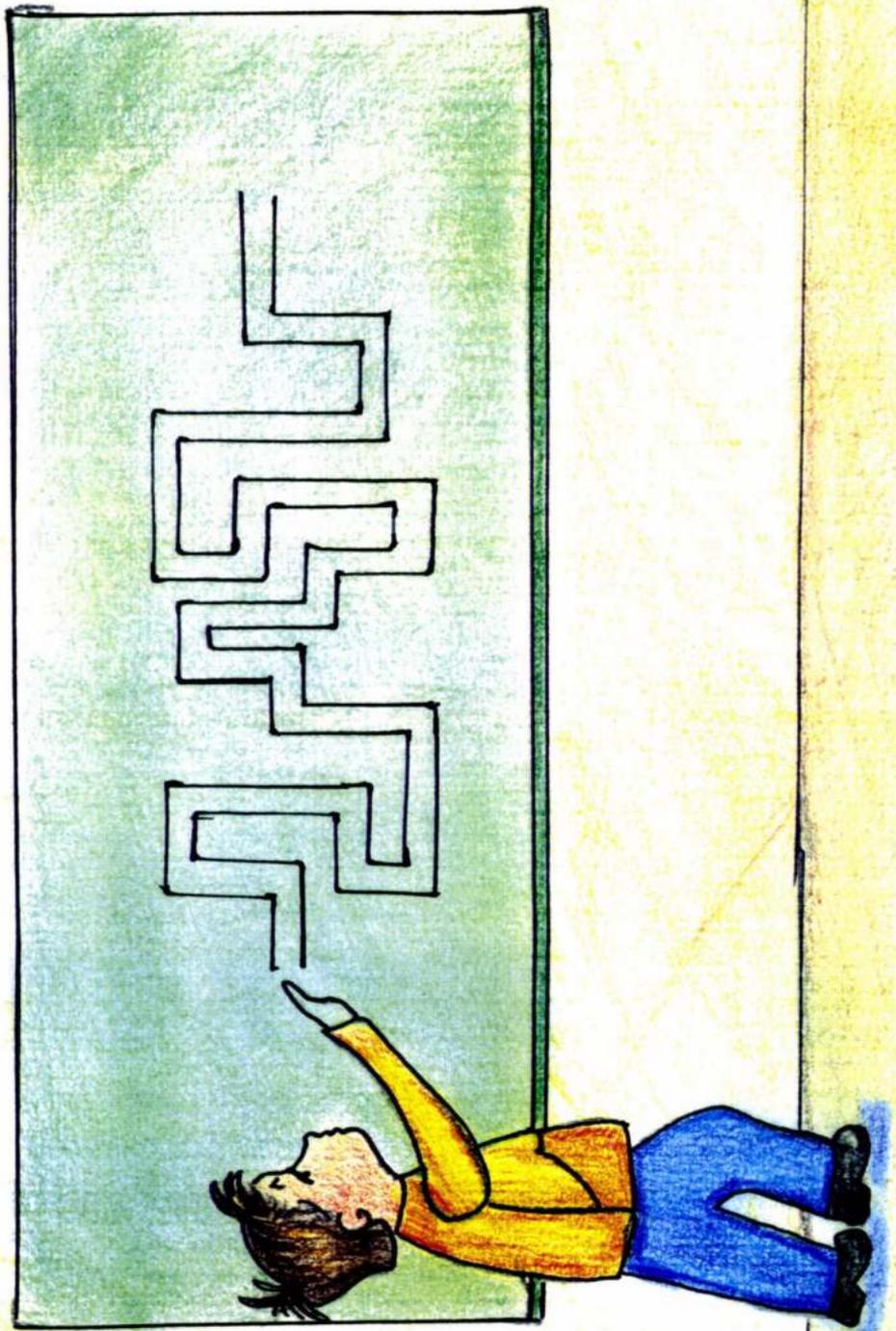
7





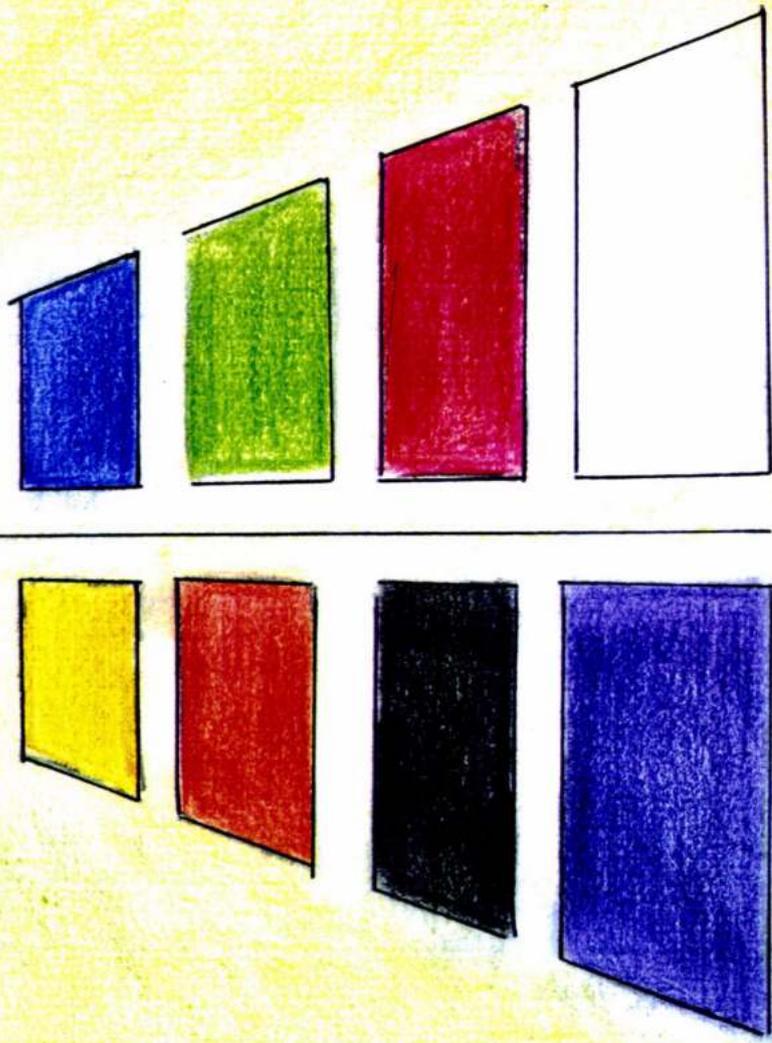
ANEXO

8



ANEXO

9



ANEXO

10

