

El Juego en el Nivel Preescolar

*Propuesta Pedagógica Presentada para Obtener
el Título de Licenciado en Educación Preescolar*

Sonia Irene Guerrero Quiñonez

Hgo. del Parral, Chih., 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

HGO. DEL PARRAL, CHIH., A 4 DE JUNIO DE 1997

C. PROF. (A) SONIA IRENE GUERRERO QUIÑONEZ
P R E S E N T E:

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

"EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR"

, opción PROPUESTA PEDAGOGICA a propuesta del asesor C. Profr.(a) MARINA JOCABED ALVIDREZ, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos - establecidos al respecto por la Institución.

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

A t e n t a m e n t e,


PROFR. JESUS MIGUEL NAVARRETE PALMA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD U.P.N.

INDICE

	Página
INTRODUCCION.....	1
I.- DEFINICION DE UN OBJETO DE ESTUDIO	
A.- Planteamiento del problema.....	3
B.- Justificación.....	4
C.- Objetivos.....	6
II.- FUNDAMENTACION TEORICO - CONTEXTUAL	
A.- Marco contextual.....	8
B.- Marco referencial.....	13
C.- Marco teórico.....	15
1.- Aspecto Filosófico.....	16
2.- Aspecto Social.....	18
3.- Aspecto Psicológico	21
4.- Aspecto Pedagógico.....	29
III.- ESTRATEGIAS DIDACTICO - METODOLOGICAS	
A.- Instrumentación didáctica.....	32
B.- Análisis curricular.....	34
C.- Situaciones de aprendizaje.....	35
D.- Evaluación.....	42
IV.- CONCLUSIONES.....	45
Anexos.....	46
Bibliografía.....	48

INTRODUCCION

La importancia del juego en el niño es vital, pues sus intereses glósicos innatos permiten al niño asomarse al mundo adulto desde una perspectiva de comprensión única en cada criatura a la cual se van formulando hipótesis compartidas entre niños de la misma edad, sexo, situación económica, etc. Permitiéndoles comprenderlo y al mismo tiempo traducirse en él, con seguridad, que se proyecte en el futuro en conductas socialmente aceptadas y en especial en los niños de edad preescolar.

La libertad programática que permite crear para el niño una atmósfera acorde a sus intereses donde el juego es la médula de la educación del niño preescolar está siendo desaprovechada o mal entendida por los docentes que lo consideran un tiempo para dedicarlos a otros quehaceres. La educadora debe inducir al niño hacia la creatividad, dirigirlos hacia la socialización a través del juego.

Con base en la experiencia docente, los elementos teóricos y metodológicos y la preocupación de utilizar el juego como agente socializante en el nivel preescolar se elabora la presente propuesta pedagógica que está constituida en varias partes.

En el capítulo primero se hace una reflexión sobre el conocimiento que se tiene del problema, objeto de estudio concepciones y experiencias en el quehacer docente, traduciendo esto en objetivos que permiten precisar los alcances - de la propuesta en relación al proceso educativo.

En el segundo capítulo se aborda la fundamentación teórica contextual, los elementos intervinientes en el mismo y su implicación en el desarrollo y formación de los niños.

El sustento filosófico lo da el materialismo dialéctico donde el aprendizaje se concibe como un proceso dialéctico de interacción sujeto-objeto. Las teorías de la reproducción y de la resistencia aportan ideas para considerar a la escuela como el espacio donde confluyen diferentes intereses y se generan respuestas contestatorias a la dominación.

La psicogenética que es el puntal que muestra la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de sus estructuras mentales y en la formación de la personalidad del educando. La pedagogía operatoria promueve la realización de consecuencias didácticas para mejorar la calidad de la enseñanza tomando en cuenta las condiciones del contexto social donde se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje.

A partir de las concepciones y conceptualizaciones se derivan el diseño de estrategias didácticas en el capítulo tercero orientando las acciones para el trabajo escolar, explicitando las situaciones de aprendizaje y formas de relación para desarrollar el proceso.

Para cerrar el trabajo se establecen las conclusiones en el capítulo cuatro.

I. DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

A). Planteamiento del problema.

Todos los niños del mundo juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia.

La actividad particularmente propia del niño es el juego, que es el medio privilegiado a través del cual el niño se relaciona con el mundo que lo rodea, sirviendo para que descargue sus energías, exprese sus ideas, deseos, conflictos haciendolo de manera voluntaria y espontánea.

El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad, tiene gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadoras y es un excelente medio donde el pequeño conoce la realidad.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar ya que ofrece a la educadora el medio de conocer mejor al niño y a la vez el educando que está jugando experimenta, descubre su entorno y sin darse cuenta aprende y adquiere habilidades, conoce y desarrolla su cuerpo y su imaginación.

El juego en grupo hace evolucionar a la socialización y desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia; su función en los procedimientos de aprendizaje es esencial.

Al llegar el niño al nivel preescolar predomina el egocentris--

mo, los niños prefieren jugar solos y posteriormente cuando se incorpora a un grupo social como es el caso del grupo escolar los va considerando en sus juegos, por lo tanto el juego se convierte en un agente socializador al lograr que el niño se integre al grupo y se socialice, aprende a convivir con sus compañeros y adultos.

En muchas ocasiones las educadoras desatienden al juego por considerarlo como tiempo perdido y solo lo utilizan como relleno para cumplir con el tiempo establecido. De ahí la importancia de abordar este problema con 3er. grado de pre-escolar del jardín de niños Gabriela Mistral de Hidalgo del Parral, Chihuahua.

B). Justificación

La educación preescolar constituye uno de los primeros peldaños en el sistema educativo, nivel que recibe la misión de formar institucionalmente al niño, sin descartar el aprendizaje, transmitido en el núcleo social y familiar donde se inserta el pequeño. Es necesario señalar que aún cuando el juego es una actividad básica en la educación preescolar, ha recibido por lo general un tratamiento superficial. Hay educadoras que opinan que el juego es trivial y no esencial para los contenidos de enseñanza. Las personas con este criterio consideran que sería mejor que el pequeño utilizara su tiempo en actividades más "serias", se oponen a que el tiempo escolar sea utilizado en actividades lúdicas porque opinan, que los niños emplean más --

tiempo en juegos que instruyéndose y que pueden entretenerse en lo que gusten fuera del jardín de niños.

El juego no solo significa avances en la creatividad sino también en la asunción de otras perspectivas, en el desarrollo y riqueza del lenguaje, así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de los impulsos.

La educadora debe organizar el juego en los grupos infantiles de forma que lo ayude a desarrollar su potencialidad y de vivir de un modo más pleno su vida, ya que es una actividad que no tiene consecuencias frustantes para el niño. Es en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros.

El juego es una proyección del mundo interior; en la actividad lúdica el niño transforma el mundo exterior de acuerdo a sus deseos, por ello es un espacio importante para el desarrollo y, que además proporciona placer, por el solo hecho de jugar incluso los obstáculos que con frecuencia se establecen en él, proporcionan placer cuando se logra superarlos.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, no que dejen de utilizar los medios para ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir o modifican estos medios para que se adopten a fines nuevos.

De forma que éste, no sólo es un medio para la exploración sino también para la invención. Jugar para el niño es una forma y una actitud de utilizar la mente. Es un marco en el que pone a prueba las cosas, un invernadero en el que se puede combinar --

pensamientos, lenguaje e imaginación.

No cabe la menor duda de que el juego es un modo de socialización que prepara la adopción de papeles en la sociedad adulta, constituye verdadero ejercicio de preparación para la vida con los que el niño puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse así mismo y descubrir a los demás. Es necesario recordar que en la mayoría de los casos, que cuando los niños juegan no están solos, no es una actividad solitaria sino decididamente social, los pequeños necesitan combinar las ideas que tienen en la cabeza con las de sus compañeros. Aquí el papel de la educadora es fundamental, si les enseña a los educandos a convivir con sus compañeros para que se apropien de las bases de un grupo social y así el juego fungiría como agente socializador ya que serviría para que el pequeño se relacione con sus compañeros y en este proceso grupal el niño se integre y alcance una socialización que le ayudará en posteriores conocimientos.

Cuando el niño esta interactuando con otro niño se establece la comunicación, lo cual sucede a menudo, al jugar, las ideas, valores y personalidades se mezclan en la actividad lúdica por lo que cada niño aprende lecciones de ajuste.

El juego favorece las interacciones personales durante las cuales el niño se ve forzado una y otra vez a tomar conciencia del papel del otro, lo que permitirá que el educando supere el egocentrismo.

C). Objetivos

El juego como medio socializador en los alumnos del tercer grado del nivel preescolar y la observación del mismo en la vida cotidiana, llevan a plantearse los siguientes objetivos.

- . Propiciar las relaciones interpersonales, así como actitudes de cooperación, responsabilidad y comunicación entre los niños.
- . Favorecer situaciones de aprendizaje a través del juego.
- . Que el niño logre socializarse para que pueda sentirse como miembro activo de la vida social.

II. FUNDAMENTACION TEORICA CONTEXTUAL

A). Marco Contextual

Los programas de educación en nuestra república son elaborados desde el centro político, cultural y educativo que se encuentra radicado en el Distrito Federal y es aplicado a todos los estados de la república, siendo que cada uno de ellos presenta características muy peculiares desde la geografía hasta lo social, en vista de su clima, situación geográfica, razas que se mezclaron, riquezas naturales, ocupación de sus habitantes, la distribución de la riqueza.

La sociedad mexicana esta conformada en clases sociales dentro de un sistema capitalista dependiente. La clase social que ocupa el peldaño más alto en la escala social son los empresarios y propietarios quienes tiene el acceso privilegiado a las oportunidades educativas ya que ellos poseen los medios para cubrir el costo de las mejores escuelas. En este proceso se margina a las clases desposeídas.

La educación es de dos tipos: La formal e informal que se dan en diversas instituciones sociales integrándose ambas continuamente influyendo una sobre la otra para lograr la formación del individuo.

La educación formal es la que se refiere al sistema educativo jerárquicamente estructurado, graduado cronológicamente que va desde la educación básica hasta la superior.

La educación informal es desorganizada y asistemática, pero no obstante proporciona un gran acervo de conocimiento prácticos -

que cualquier individuo esta en posibilidades de adquirir.

La educación como proceso social implica un permanente y cotidiano intercambio de informaciones, conocimientos y experiencias entre emisores y receptores.

Es decir la enseñanza y el aprendizaje suceden a través de procesos de creación, emisión, circulación y percepción de mensajes en diversos sentidos, muy frecuentemente a través de estos mensajes se forman los individuos para una actuación irreflexiva; sin embargo también es posible educar a través de procesos de comunicación que conduzca a los individuos a un saber reflexivo.

En la actualidad la televisión es una fuente importante de la educación informal, que ejerce una influencia entre los espectadores. Principalmente en las ciudades, los padres recurren al televisor como fácil solución ante su incapacidad para proporcionar a sus hijos espacios donde jugar. Debido a ésto, se fomenta en los pequeños una teleadicción por lo que los juegos tradicionales han sido sustituidos por la actividad de contemplar la televisión por grandes períodos de tiempo, siendo este hecho sumamente nocivo por la ausencia del juego, de ahí la importancia de que la educadora fomente el juego en su alumno ya que la actividad lúdica tiene gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadoras, que es un excelente medio de donde el infante conoce la realidad.

La presente propuesta se pretende poner en práctica en la ciudad de Hidalgo del Parral que se encuentra enclavado en el sur del estado de Chihuahua. A raíz del descubrimiento de la mina -

"La Negrita", esta ciudad fué fundada entre cerros, lo cual ha provocado problemas de urbanización en lo referente a alcantarillado, suministro de agua, drenaje.

En esta ciudad se ha sentido la falta de trabajo fundamentalmente en la industria minera con la suspensión de las actividades en las empresas como Zinc de México, Veta Colorada, Palmilla, Fluorita y Cabadeña.

Se ha tratado de solucionar el problema del desempleo con el establecimiento de maquiladoras que no resuelven la problemática; también existe crisis en la industria maderera, forestal y sus derivados, aunado a lo anterior el cierre de pequeños negocios, talleres y comercios. En cuanto a la producción agrícola faltan créditos y asistencia técnica. Esto no es algo fortuito sino reinante en todo el sistema capitalista, obedece a cambios y crisis dentro de él que repercute de manera directa en todas las comunidades.

La mayoría de la población pertenecen a una clase social medio-baja que en su mayoría son emigrantes del medio rural, vienen a la ciudad en busca de mejores condiciones de vida. Tienen una concepción del jardín de niños tradicionalista, miden el trabajo por la cantidad de "hojas" que realizan sus hijos dentro de las aulas, tomándolas como parámetro para etiquetar a la buena o mala educadora.

En el aspecto político se nota en la comunidad una apariencia de apatía y cuando participan en las actividades políticas lo hacen buscando un apoyo a sus carencias materiales.

En los hogares se escucha un tipo de música que hace referencia

al narcotráfico, no tienen el hábito de la lectura y la información la obtienen a través de los medios de comunicación como la televisión y la radio.

Esta propuesta surge y se pretende aplicar al jardín de niños No. 1209 "Gabriela Mistral" que esta ubicado en la colonia Héroes de la Revolución que se localiza en la periferia de la ciudad.

La institución escolar cuenta con cinco aulas amplias y funcionales, una explanada, dos baños, y un extenso terreno en el cual se pretende la construcción de una aula, la dirección, y una cancha. También se cuenta con juegos que son: columpios, gusanitos y canastas.

El personal docente que labora en el plantel esta conformado por seis educadoras, una directora, un profesor de música y de educación física.

Las relaciones interpersonales son de apoyo mutuo, existiendo un ambiente de compañerismo el cual permite el buen desempeño del trabajo educativo.

El alumnado del jardín es numeroso ya que en donde esta enclavado el plantel es una colonia populosa.

La relación que existe entre maestros y padres de familia es cordial, los padres se involucran en las actividades escolares y participan activamente en la problemática que afecta a la institución por la falta de aulas y de pavimentación.

Los salones son amplios, cuentan con suficiente ventilación e iluminación; el mobiliario es suficiente y se encuentra en buenas condiciones.

El grupo de tercero tres está compuesto por 22 niños que asisten regularmente sus edades fructúan entre los cinco y seis años respectivamente; se pueden calificar como niños entusiastas, creativos, inquietos y participativos.

Los padres de familia se dedican principalmente a la albañilería, soldadores, jornaleros y una minoría son empleados, no existiendo ningún profesionista.

La relación entre maestro y alumno se finca en la confianza, el respeto, el cariño y la paciencia.

La educadora tiene un trato directo con la madre de familia quien es la encargada de llevar y recoger al niño, además es la que asiste a las reuniones programadas por la dirección donde se les informa sobre los avances de los niños.

Algunas de las limitantes que se enfrenta la educadora para el desarrollo de las estrategias planteadas en este trabajo es la apatía por parte de algunos padres de familia, el nivel socio-cultural bajo en el que se desenvuelven la mayoría de los padres de los alumnos del grupo y la inasistencia que presentan algunos educandos con lo que se entorpece el avance de los contenidos de aprendizaje.

Los pequeños que asisten al jardín de niños atraviesan por diversas situaciones familiares que inciden directamente en su conducta y hábitos, esto es: hijos de madres solteras, divorciadas, o hijos que son producto de hogares inestables por diferentes uniones libres lo que ocasiona niños maltratados, mal alimentados y descuidados.

Los niños son inquietos les agrada brincar, esconderse, bajar,-

subir; son espontáneos al expresarse, curiosos siempre buscando encontrar algo nuevo, inventando, descubriendo y experimentando con todo lo que esta a su alcance. A través de sus juegos expresa sus ideas, inquietudes, sentimientos, dudas, gustos, temores, miedos, siempre está cuestionando, trata de saber más; estas cualidades le permiten al pequeño ir conociendo y aprendiendo del mundo que lo rodea.

B). Marco referencial

El maestro al analizar el papel fundamental que juega en el proceso de aprendizaje del niño debe replantear la concepción de hecho y quehacer educativo y la significación del proceso de enseñanza-aprendizaje, concibiéndolo como espiral dialéctica que involucra al maestro y alumno como sujetos activos, críticos y autocríticos.

De ahí la inquietud por reflexionar sobre la misma práctica docente, alejándose de la forma tradicionalista de la misma, y a partir de los problemas reales, tal y como se plantea en el salón de clases, que son los que el niño vive cotidianamente tratando de crear estrategias que respondan a las necesidades de los niños.

La enseñanza debe concebirse pensando en la mayoría de los niños a través de situaciones de aprendizaje que no ignore las leyes del desarrollo mental.

Debe tomarse en cuenta en el proceso enseñanza-aprendizaje las experiencias de niños y su nivel de desarrollo mental, sin menospreciar las diferencias individuales ya que estas se dan;-

si un niño ha vivido en un ambiente estimulante, lógicamente su experiencia será mayor y por lo tanto también su aprendizaje. Además se debe considerar sus características, intereses y facilitarle un contacto real con los objetos de conocimiento, hasta donde sea posible. El niño al momento de ingresar al jardín de niños ya trae consigo una serie de conocimientos, experiencias y corresponde a la educadora favorecer por medio de estrategias adecuadas a su nivel y en contacto con la realidad, con el medio en que vive para que recreen y amplíen sus vivencias y así construir sus conocimientos a través de diferentes actividades lúdicas.

La práctica docente se refiere a lo que el maestro hace, cómo lo hace y dónde y con qué lo hace. Implica planes, programas, libros, normas, interés, valores, hábitos, certezas.

La educadora tiene como función propiciar situaciones de aprendizaje y el ambiente más adecuado para que el alumno pueda entrar en contacto y establecer interrelaciones de la realidad que por su importancia relativa considera valiosa que el niño adquiera. Asimismo en el papel de guía e intermediarios del aprendizaje ha de mantener una actitud de atención permanente para aprovechar cualquier momento oportuno que se presente y promover a través de juegos la acción física y mental de sus alumnos, así como valorar los avances y dificultades en el proceso enseñanza-aprendizaje empleando para ello la observación y la evaluación permanente.

Jugar es una necesidad natural en el niño y se ha demostrado como esta actividad le sirve para que experimente, construya su

pensamiento, es en sí fundamental para el desarrollo afectivo e intelectual.

A través del juego el niño tiene diversas relaciones sociales, participa activamente, aprende a compartir y a interrelacionarse, conoce las exigencias grupales, compara y elige entre diversas conductas.

Es prioritario que la educadora otorgue la importancia que tiene el juego, que sienta que no es únicamente un entretenimiento, sino un medio por el cual el alumno puede desarrollar - todas sus potencialidades por lo que deberá integrarlo con la finalidad educativa para favorecer así el desarrollo integral del individuo.

C). Marco teórico

Las prácticas educativas adoptan consciente o inconscientemente cierta posición que determinará el rol que se asigna a niños y maestros como sujetos cognoscentes señala la concepción de contenidos educativos como objeto de conocimiento, marca la relación que vincula al objeto y al sujeto, y por ende establece la metodología de enseñanza que sustenta la práctica docente "sin embargo una gran mayoría de los maestros ignoran que el desarrollo de su trabajo está acompañado de la concepción sobre el mundo, sobre la vida, sobre el ser humano" (1) ya que generalmente el interés y preocupación ha estado en técnicas, procedimientos y recursos a utilizar en la enseñanza. La organización del trabajo escolar tiene una gran importancia

(1). Moreno Soto Graciela, psicología del aprendizaje, Pag.8

social, no ha sido, ni es producto del azar, sino que depende de muchos factores: de la situación social y económica, del valor que se le atribuye a la ciencia y de las ideas filosóficas sobre lo que es el conocimiento y como se obtiene. El conocimiento ha constituido un problema para el hombre, desde tiempos más remotos, sus estudios y reflexiones han intentado responder como llega la ciencia, como el hombre llega a conocer, como el sujeto conoce el objeto. Las respuestas han sido diferentes, dado que surgen de concepciones distintas sobre el mundo y sobre el hombre mismo. Ello ha dado origen a los diversos sistemas teóricos existentes, mismos que de una manera específica proporcionan a la presente propuesta el sustento filosófico, social, psicológico, pedagógico y didáctico para la formulación de estrategias docentes

1.- Aspecto Filosófico

En este apartado es importante reflexionar sobre diversas concepciones acerca de como se construye el conocimiento, en la aproximación empirista sustento en que la experiencia es la única fuente del conocimiento, el sujeto cognoscente tiene un papel receptivo y obedece a estímulos exteriores. El hombre es reducido a un ser biológico cuya actividad se limita a funciones perceptivas, es decir es un ser que registra los estímulos y responde a ellos.

El enfoque racionalista considera que el sujeto da orden e interpretación a los hechos de la realidad, los cuales por si mismo son caóticos. Concibe al individuo como un ser aislado --

que a partir de su idea crea la realidad.

Sostiene que la fuente del conocimiento humano es únicamente la razón y el pensamiento, siendo aquí el sujeto activo, pero el objeto pasivo.

En el primer modelo predomina el objeto en la relación sujeto-objeto; en el segundo la exclusividad radica en el sujeto cognoscente que percibe el objeto de conocimiento como su producción.

El materialismo dialéctico a diferencia de estos modelos, propone la construcción recíproca entre ambos factores, considera que forman una unidad y mantienen su existencia real actuando una sobre otra. Esta relación dialéctica es precisamente la que hace del hombre un ser social ya que se desenvuelve y porque a su vez, él, con su acción social, crea a la sociedad misma y transforma la naturaleza.

"Parte de que el objeto existe con independencia del sujeto pero a la vez los considera formando una unidad.

La base de su interacción se haya constituida por la práctica histórica social de la humanidad" (2).

En consecuencia el sujeto es un ser social activo, producto y productor de la cultura.

La actividad práctica de la fuente del conocimiento y de los -- objetos de la realidad. Las consideraciones anteriores han servido de base para fundamentar esta propuesta en el Materialismo Dialéctico, ya que sugiere una relación bidireccional entre alumnos y objeto de conocimiento. El maestro no

(2) U.P.N., Teorías del aprendizaje, Pag. 23

puede quedar fuera de esta relación, ya que sus expectativas, postura y actitud deben ser modificados en relación a las experiencias que adquiera, provenientes del medio en general y de su grupo en particular, así el alumno no es el único que aprende y el rol de los sujetos que participan en el acto educativo es cambiante. Estas consideraciones han de guiar la práctica docente, ya que el maestro al hacerlas suyas interiorizarlas y practicarlas tendrá la posibilidad de facilitar la adquisición del aprendizaje, promoviendo actividades que favorezcan reflexión, la participación y la integración grupal.

2.- Aspecto social.

La escuela transmite y legitima unas formas de conocimiento y niega otras para mantener un sistema social a través del control, la distribución diferencial y el poder, sobre los conocimientos y así asegurar la transmisión de acuerdo a la estratificación que la sociedad necesita.

El medio es la organización del cúmulo escolar, el fin la construcción del ser social.

Por lo anterior se considera importante reflexionar sobre la relación entre sociedad y educación, ya que gran parte de las habilidades y conocimientos son adquiridos a través de esa acción deliberada llamada educación.

Las teorías de la reproducción y la resistencia brindan a la presente propuesta la fundamentación social ya que indudablemente tal y como expresa la teoría de la reproducción la escue-

la es un espacio ideológico, cuya función es propiciar la permanencia y reproducción de las relaciones de explotación y esta postura, es tomada por la teoría de la resistencia como antecedente para proponer una transformación radical al interior de la institución escolar y luchar por un aprendizaje y un pensamiento crítico.

Los teóricos de la reproducción consideran que la función de la educación es la de socializar al ser humano dentro de un sistema de relaciones sociales clasistas en pro del mantenimiento y permanencia del sistema vigente de explotación, negando con ello que la escuela tenga un carácter neutral.

La educación esta definida como un sistema de estrategias de reproducción social y cultural organizado por la clase dominante quien impone su modelo de individuo, y sociedad al transmitir y distribuir los conocimientos que juzga conveniente y en lo que subyacen su ideología, así la educación cumple su función selectiva al separar el trabajo intelectual del trabajo manual.

A ello se debe que la educación sea considerada como uno de los aparatos ideológicos del estado, donde maestros, estudiantes y otros agentes se reúnen en un contexto histórico y social específico para construir y reproducir las condiciones de su existencia y no para promover el desarrollo individual lo anteriormente expuesto ha sido el punto de partida para la creación de una teoría radical de la educación: La teoría de la resistencia, donde consideran que no basta con revisar los problemas de legitimación, control e ideología, sino que propo-

ne construir un concepto de resistencia a partir de análisis de las relaciones casa-escuela-trabajo de la práctica docente y de las necesidades reales del maestro, alumno y demás agentes que participan en el proceso educativo.

Para ello parte del hecho, de que la escuela como lugar privilegiado para ejercer el proceso de enseñanza-aprendizaje, está determinado por múltiples factores y en la que se confronta intereses de clase, ideologías, conocimientos, por ello su función no debe estar restringida a la mera reproducción de un sistema social sino al mismo tiempo esta presente su función transformadora, ella mediante procesos didácticos donde la educadora y niños como sujetos históricos, productos de un contexto sociocultural y de su propio actuar, no reciben pasivamente la información que la escuela proporciona, por el contrario la recreen, la interprete y la adecúen a sus propias condiciones "Las escuelas son ámbitos sociales que se caracterizan porque en ellas los planes de estudio ocultos compiten con los evidentes, las culturas dominantes y subordinadas se enfrentan a las ideologías de clase entran en contradicciones" (3).

Las actividades escolares habrán de estar encaminadas a provocar momentos de ruptura para que el alumno reflexione y sea capaz de crear una nueva razón en base a su experiencia y a su actividad, aminorando poco a poco el carácter adaptacionista y la tendencia a proyectar modelos que las hacen perder su individualidad y capacidad de decidir por sus propias --

(3) U.P.N., La sociedad y el trabajo en la práctica docente, Pag.105

experiencias.

La educadora debe someterse primero al cambio para que sea capaz de analizar críticamente los programas de estudio y detectar que tipo de hombre se quiere formar y dirigir el rumbo y esfuerzo de sus acciones a la conformación de seres analíticos con una capacidad de lucha, evitando hasta donde sea posible el proceso vertical de transmisión que invalida la experiencia de los niños, y a generar resistencia, para enseñar al niño a confirmar o negar el conocimiento al confrontarlo con el propio.

La escuela no podrá cambiar todo un sistema económico, político y social, pero si puede ser el espacio de contestación para crear mentes abiertas que busquen el cambio en su nivel de vida y que responda a las exigencias sociales y personales.

3).- Aspecto psicológico

En este enfoque se plantea la teoría psicogenética de Jean -- Piaget mismo que presenta la forma como el niño construye su conocimiento como se dá el desarrollo y el aprendizaje.

El conocimiento no es absorbido pasivamente del ambiente, no es procreado en la mente del niño, ni brota cuando él madura, sino que es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el medio ambiente, de las percepciones que obtiene de las acciones que realiza y de las hipótesis e interpretaciones que construye, así como de la comprobación de éstas, en la realidad. Por lo anterior se puede decir que es una producción personal que el niño construye y perfecciona --

gracias a la actividad.

Cuando el hombre interactúa constantemente con el medio ambiente físico y social aprende, transforma y se transforma. Así aparecen nuevas estructuras o maneras de pensar que permiten el desarrollo de las actividades físicas tales como: El pensamiento y la inteligencia Por lo anterior se considera un proceso biopsicosocial donde se conjugan las características tanto del medio ambiente como del individuo.

El desarrollo es un proceso de reestructuración del conocimiento, se expresa en estadios o etapas que integran las estructuras construidas en el estadio anterior y prepara las condiciones para la aparición del estadio siguiente, así se establece una evolución mental en el sentido de una equilibración más avanzada. "El cambio y la continuidad de las estructuras se da a través de la asimilación y de la acomodación" (4).

La asimilación da lugar cuando algún cambio externo conflictúa y rompe el equilibrio en que se encuentra la persona, el objeto es transformado para poder ser integrado a las estructuras para lograrlo utiliza en la nueva situación lo que ya ha aprendido. Por medio de la acomodación el individuo modifica sus estructuras de acuerdo a la acción que ha realizado sobre un objeto.

Ambas acciones permiten el logro de una adaptación y la recuperación del equilibrio resultando una nueva forma de pensar y estructurar las cosas.

(4) Moreno Soto Graciela, Psicología del Aprendizaje, Pag.87

El desarrollo integral del niño, es decir, la estructuración progresiva de la personalidad se construye a través de la propia actividad del niño sobre los objetos ya sean concretos, afectivos y sociales que constituye su entorno.

Son cuatro grandes períodos los que distingue Piaget en el desarrollo de las estructuras cognitivas, íntimamente unidas al desarrollo de la socialización y de la afectividad del niño, hace hincapié de las relaciones recíprocas de estos aspectos.

Los períodos son marcados por posibles edades que no deben manejarse como exactas, pueden suceder antes o después, lo -- importante es la secuencia de acontecimientos característicos.

El primer período es el sensorio-motriz, etapa preverbal, que tiene lugar aproximadamente durante los primeros 18 meses de vida donde se forma una serie de estructuras que son indispensables para las posteriores estructuras del pensamiento representacional.

El segundo período pre-operacional va desde los 2 años hasta aproximadamente los 6 años, donde se ubican los niños del nivel preescolar. El aprendizaje cognitivo es cada vez mayor, principia el lenguaje, la función simbólica y por lo tanto del pensamiento a la representación. Al nivel del pensamiento representacional existe una reconstrucción de cada aquello que se desarrolló en el nivel sensorio-motor. En este período se construye las estructuras que sustentarán las operaciones concretas del pensamiento a partir de las acciones. El pensamiento del niño es irreversible surge una dirección sin --

poder dar marcha atrás; específicamente no existe todavía la conservación que es el criterio psicológico que indica la presencia de operaciones reversibles.

El pensamiento del niño va del egocentrismo sin objetividad hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a las demás y a la realidad objetiva, hay una descentralización entre su yo y la realidad externa de su pensamiento.

El niño siente una gran curiosidad por lo que frecuentemente pregunta y desea conocer la causa y el origen de las cosas.

Otras manifestaciones que se observan es el animismo, artificialismo y el realismo que muestran la confusión e indiferenciación entre el mundo interior del niño y el universo físico.

En el niño preescolar el uso verbal con los números está adquirido pero sin relación con la cantidad, lo maneja solo como nombre de un símbolo, pero aún no es capaz de abstraer la cantidad que el mismo representa. Es un niño egocéntrico que está caracterizado por centraciones, lo real lo transforma en función de la acción y puntos de vista particulares.

Reconoce izquierda o derecha, si la persona está frente a él.

En la tercera etapa aparecen las primeras operaciones, son operaciones concretas porque operan sobre objetos y no sobre hipótesis expresadas verbalmente. Este período se sitúa entre los 7 y los 11 años aproximadamente y marca un avance en cuanto a socialización y objetividad del pensamiento. Hay una progresiva descentralización que incide de manera considerable en el aspecto social además del cognitivo, pues da lugar a la apari--

ción de nuevas relaciones entre niños y adultos, su pensamiento se centra y se vuelve totalmente reversible pero necesita todavía presenciar o ejecutar la operación en orden para invertir mentalmente.

En la cuarta etapa de las operaciones formales destaca la aparición del pensamiento formal, pues existe la capacidad de prescindir del contenido completo para la adquisición del objeto, se tiene en cuenta la posibilidad y ya no solo la realidad.

Los progresos lógicos e intelectuales van paralelos al desarrollo de toda personalidad. De la moral subordinación y Heteronomía el adolescente pasó a la moral de uno con los otros a la auténtica cooperación y autonomía. Comprende que sus actuales actividades contribuyen a su propio futuro así como al de la sociedad.

Los factores que explican el paso del desarrollo de un grupo de estructuras a otras son la maduración, las experiencias y la transmisión social y la equilibración.

El conocimiento y la inteligencia se construye mediante relación sujeto-objeto donde ambos tienen la misma prioridad. Al adquirir el conocimiento el sujeto establece relaciones y coordinaciones lo que favorece otros conocimientos .

La educadora necesita conocer los procesos mentales propios de la inteligencia infantil y sus formas particulares de interpretar la realidad para no contrariar su evolución sino potenciarla.

La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y

siete años y es la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, persona, en ausencia de ellos, se realiza en torno a actividades lúdicas constituyendo un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva.

El pequeño aún no hace distinción entre todos y algunos, entre generalidad e individualidad, simboliza a su manera, habla del pasado en el presente o del futuro en el pasado, reconoce que está en el medio ambiente pero todavía no aprende a ubicarse en el espacio.

Para Piaget el egocentrismo impide la socialización porque el niño imita en lugar de intercambiar ideas y es precisamente en el juego simbólico en donde se presenta el pensamiento egocéntrico en su máxima expresión ya que interviene el pensamiento, ya que su función esta centrada en el niño mismo. De acuerdo con el autor el juego constituye un peldaño indispensable en el desarrollo cognoscitivo del niño, viene a ser un puente entre la actividad sensorio motriz y la representación en el pensamiento sobre todo en los juegos de "hacer creer" que estimula el desarrollo de su pensamiento acerca de objetos inexistentes que son representados por esos símbolos.

Ante la imposibilidad de poder clasificar un juego por su contenido, su móvil o su origen, Jean Piaget determinó que era necesario realizar una clasificación que dependiera de la estructura de cada juego, es decir del grado de complejidad mental de cada uno. Clasificó los juegos en tres grandes categorías: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego con reglas.

Para Piaget el juego inicia desde el momento en que el niño agarra por el placer de agarrar, se balancea por el placer de balancearse, es decir repite sus conductas sin un proceso de aprendizaje o de conocimiento.

Estas actividades se caracterizan en el período sensorio-motor, son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas.

Un segundo estadio en la actividad lúdica del niño está constituido por los juegos simbólicos que se inician cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles y esto sucede a partir de la función simbólica a partir de los 18 a 24 meses aproximadamente, cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras una significación global. Dicho proceso se da con la adquisición sistemática del lenguaje, es decir del sistema de signos colectivos.

El juego simbólico según el autor lo obliga a adaptarse a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le son ajenos y a un mundo físico que aún no comprende.

Así para el autor, durante la segunda mitad del período pre-operacional (4 a 6 años) los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados, con reglas. El niño va perfeccionando sus habilidades de lenguaje y va asumiendo también el punto de vista de otros. Se da cuenta de como los acontecimientos se suceden unos a otros en el tiempo y en el espacio. Otra característica del juego a esta edad es la imitación cada vez más precisa de la realidad, no solo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en -

el nivel en que ocurren sus juegos.

El juego con reglas empieza a construirse a los 4 años aproximadamente y se reafirma de los 7 a los 11. La permanencia del juego con reglas es la actividad lúdica de un ser socializado, la presencia de las reglas se deben a las relaciones sociales que lleva a cabo el niño; esta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo es decir el niño tiene ya un pensamiento cooperativo que le permite aceptar las obligaciones impuestas por el grupo, y ello debe tenerse en cuenta en el - - jardín de niños para alentar estos juegos o crear las situaciones con los cuales se estructure, ya que el juego con reglas permite el orden, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad.

Los juegos con reglas incluyen los juegos de ejercicio como competencia entre individuos.

El juego es una actividad que está profundamente inmiscuida en el proceso de socialización, el ambiente social es un aspecto importante en los niños, estos aprenden actitudes y habilidades para la actividad lúdica, ya sea a través de sus padres, hermanos o de otros niños con los que tienen contacto.

La socialización del niño es reforzada por medio de los juegos cuando adoptan un papel y su comportamiento debe ser consistente conforme a ese papel. Si llega a ser inadecuado los otros jugadores le harán reclamos.

El juego es un contexto en el cual los infantes no solo aprenden reglas específicas (como esperar su turno), sino también aprenden acerca del significado de las reglas sociales-

en general.

Otro aspecto medular en la socialización del niño lo constituye en tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

El juego sociodramático tiene un importante papel en el desarrollo de las habilidades para la asunción de perspectivas, ya que las dramatizaciones en grupo los niños actúan conforme a una variedad de papeles, es decir asume roles de bebé, médico, padre, bombero y para asumir estos papeles debe de ser capaz de representar mentalmente a los personajes, es decir ponerse en el lugar y adoptar la experiencia desde el punto de vista del otro. El transformar su propia identidad en una gran variedad de identidades simuladas favorece el proceso de descentración del niño.

4).- Aspecto pedagógico

El elemento pedagógico se inscribe en la pedagogía operatoria como corriente que se desarrolla a partir de las aportaciones de la psicología genética en relación al proceso de construcción del pensamiento. Tiende a elaborar consecuencias didácticas aplicadas en el entorno escolar con el propósito de mejorar cualitativamente la enseñanza estableciendo en esa forma relaciones entre el mundo escolar, de manera que lo que se aprende en la escuela tenga aplicación en la vida real y al mismo tiempo lo que el niño sabe, lo que ha vivido tenga cabida en la escuela.

Considera que el niño construye su conocimiento, como sujeto activo y creador, donde el aprendizaje en todas sus esferas se-

dá a través de la interacción entre el sujeto y el medio y para que este sea real debe generalizarse aplicandose en diferentes contextos. El niño debe aprender actuando, indagando sus porqués, proponiendo soluciones a diversos problemas, observando, experimentando y constatando.

La enseñanza debe de tener una relación entre la realidad del niño, partiendo de su interés, construyendo un proceso de aprendizaje donde se den relaciones interpersonales para que puedan adoptar sus propias formas de organización dentro del -- ámbito escolar.

El papel del maestro es el de propiciar situaciones de aprendizaje donde el alumno pueda construir su propio conocimiento, prepara experiencias para que sus alumnos aprendan interactuando con el medio, comprende a los pequeños, tomando en cuenta el nivel de desarrollo intelectual y emocional en el que se encuentra. Fomentar las interacciones sociales en su grupo a través del trabajo por equipos, visitas, entrevistas, excursiones, juegos. El maestro al plantear las estrategias debe de tomar en cuenta las características e intereses de los alumnos. También conocer como aprenden y tener en cuenta que los errores son necesarios en el proceso constructivo. Valorar el trabajo de los niños, demostrarles afecto y aprobar los esfuerzos que realizan los pequeños en su trabajo. Evitar separar los conocimientos formales de la vida cotidiana del educando.

El alumno debe aprender por sí mismo, ser el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, debe observar, crear, inventar,-

investigar y formular sus propias explicaciones así como también confrontar sus ideas expresar sus conocimientos así como aplicar lo aprendido en diferentes situaciones.

III.- ESTRATEGIAS DIDACTICO-METODOLOGICA

A).- Instrumentación didáctica.

Jean Piaget conceptualiza el aprendizaje como "el proceso mental mediante el cual el niño descubre y construye el conocimiento a través de las acciones y reflexiones que hace al interactuar con los objetos, acontecimientos, fenómenos y situaciones que despiertan su interés" (5). De tal manera que el conocimiento es el resultado de la propia actividad del niño, la cual no se refiere únicamente a desplazamientos físicos o motrices, un niño activo es aquel que compara, incluye, ordena, categoriza, reformula, comprueba, reorganiza. Lo anterior marca la importancia de que la educadora comprenda, reconozca y respete los procesos del desarrollo infantil, como base para proporcionar experiencias de aprendizaje que permitan poner en juego la reflexión de sus alumnos como medio para llevarles a la construcción de su pensamiento, organizando las actividades diarias partiendo de los intereses de los niños y de su nivel cognitivo.

Durante el período preescolar, el proceso de pensamiento y la construcción de las nociones sociales tienen lugar a partir de experiencias y situaciones en la que el niño tiene una participación directa y significativa.

Acorde con lo anterior, se ha optado por la didáctica crítica, la cual asume el factor humano como parte importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, así como también las interaccio-

(5) U.P.N. La sociedad y el trabajo en la Práctica Docente, Pag.146

nes personales, en el manejo del conflicto y la contradicción en el acto de aprender.

Es importante permitir al pequeño la interacción constante con los objetos del conocimiento para que pueda decidir, investigar, planear, inventar, generar ideas y transformar, de tal modo que tenga significado para el niño.

En el proceso educativo influyen diversos factores, tales como: el desarrollo psicológico del niño, el cual presenta en cada etapa características específicas acerca de como piensa el niño y de la representación que tiene del mundo, lo que sin duda debe ser tomado en cuenta por la educadora para la planeación, desarrollo de las actividades a realizar, las que deben ser acordes al período preoperatorio en que se ubica el alumno del jardín de niños. Participa también en este proceso la experiencia, el niño que ingresa al jardín trae consigo variadas y valiosas vivencias que ha adquirido al interactuar con el ambiente que lo rodea, de sus padres, hermanos, amigos y medios de comunicación.

La didáctica crítica concibe el aprendizaje como un proceso dialéctico ya que "el movimiento que recorre el sujeto al aprender, no es lineal, sino que implica crisis, paralizaciones, retrocesos, resistencia al cambio" (6).

El proceso de aprendizaje es influido también por un mecanismo regulador de la actividad cognitiva que es la equilibración el cual actúa como un proceso en constante dinamismo en la búsqueda de la estructuración del conocimiento para la construc

(6) U.P.N., Planificación de actividades docentes. Pag.275

ción de nuevas formas de pensamiento. Al enfrentarse a un estímulo externo que produzca un desajuste.

se rompe el equilibrio en la organización existente, el niño busca la forma de compensar la confusión a través de su actividad intelectual, resuelve entonces el conflicto con la construcción de una nueva forma de pensamiento y de estructurar el entorno.

La didáctica crítica toma en cuenta la conducta total, por lo tanto los contenidos no deben ser fragmentados, el aprendizaje no debe de ser mecanicista, centrado en los procesos no en los resultados.

b) Análisis curricular

El actual programa de educación preescolar es una propuesta de trabajo flexible el cual se puede aplicar a las distintas regiones del país. Se organiza globalizando las actividades en torno a un proyecto central y significativo tanto para alumnos como para maestros del que se deriva nuevos proyectos y actividades.

El proyecto constituye la organización de juegos y actividades entorno a un problema, una pregunta, una actividad concreta que integra los diferentes intereses, características, posibilidades y limitaciones de los niños.

El actual programa supera al anterior, solo que en estos momentos algunas educadoras están acostumbradas a no tomar en cuenta el interés, las capacidades, y espontaneidad de los ni--

ños, siendo esto un obstáculo para que éstos, se expresen por medio del juego. También existe un desconocimiento del programa ya que algunas continúan con sus prácticas de otros años, por ejemplo al iniciar el año escolar se entrega a los niños una lista del material en la cual se incluyen palitos, fichas, figuras geométricas pintadas, también juegos o instrumentos musicales, títeres fabricados, siendo que sería más interesante e importante que los niños utilicen materiales de desuso y realizarán materiales de acuerdo a su capacidad y creatividad. Por lo que se encuentra un divorcio entre el programa dinámico y la práctica diaria de la educadora.

El trabajo por proyectos ofrece flexibilidad y oportunidad de creatividad y expresión, involucrando a niños, educadora, padres de familia. El niño debe elegir libremente como y con qué trabajar, desplazarse con mucha libertad en cualquiera de las áreas de trabajo que existe dentro del salón de clases.

C) Situaciones de aprendizaje

El maestro debe buscar actividades adecuadas al nivel y necesidad del alumno para favorecer que éste, se apropie del objeto de conocimiento en un ambiente de libertad en el que él, comparta, conviva e intercambie con sus compañeros sus ideas y experiencias.

El juego es un medio de aprendizaje, permite a los maestros y padres a adquirir conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. Ello compromete a la educadora para que sea capaz-

de comprender en donde se encuentran los pequeños en sus habilidades sociales y cognoscitivas, lo que a su vez les indica el punto de partida para la promoción de nuevos aprendizajes. De ahí la necesidad de que las educadoras ofrezcan -- experiencias lúdicas significativas.

JUEGOS DE PUNTERIA

Los juegos de puntería son para la estructuración del espacio porque los niños piensas en términos de relaciones espaciales cuando tratan de dirigir un objeto hacia un punto específico. Cuando ven el resultado de un intento establece una relación entre él, y las correspondencias establecidas previamente entre las variantes de sus acciones y las variaciones de los resultados algunos juegos de puntería son:

Lanzar aros.

Material: aros y una silla.

Se divide el grupo en cinco equipos. Cada equipo contará con cinco aros los cuales van a lanzar. Los jugadores se colocan detrás de una línea marcada en el suelo y lanzan aros a las patas de una silla vuelta del revés. Cuando un jugador acierta en una pata se anota un punto.

Baloncesto.

Material: canastas y pelotas de esponja y papel periódico arrugado.

En la pared se cuelgan varias canastas de baloncesto a una altura adecuada para que los niños lancen pelotas. Cada vez que enceste será un punto para el niño que acierta en el aro.

La cola del asno.

Material: un dibujo de un asno y una cola.

En la pared se coloca el dibujo de un asno al que le falta la cola.

Se forman cinco equipos, al primer jugador de cada equipo se le da una cola de papel y le vendan los ojos, uno por uno para que traten de clavar la cola en la parte adecuada.

En este juego también puede realizarse cuando los niños sientan el contorno y averiguar donde han de colocar la cola.

Carreras.

Todas las carreras proporcionan la oportunidad de establecer comparaciones. Algunas ofrecen la oportunidad de ordenar los tiempos de llegada de los participantes. (primero, segundo...).

Carrera de carretillas.

El grupo se forma por parejas, en el suelo se marca la salida y la meta.

Un jugador sostiene por los tobillos a otro niño que camina sobre las manos. Las parejas así formadas corren para llegar en primer lugar, a una línea de meta.

Carrera de limones.

Material: limones, cucharas, un recipiente.

El grupo se divide en equipos. Se establece la línea de salida y llegada.

Los jugadores deberán llevar en equilibrio un limón en una cuchara corriendo hacia la línea de meta. El primero que ponga el limón en el recipiente de la línea de meta sin que se le caiga en el camino es el ganador.

Las sillas.

Material: sillas, música.

Se coloca un número de sillas igual al número de jugadores menos una, respaldo contra respaldo.

Cuando empieza la música los niños corren en torno a las sillas. Cuando cesa la música todos corren a sentarse. El niño que se queda sin silla queda eliminado del juego, se retira una de las sillas y los niños restantes corren en torno al grupo de sillas hasta que cesa la música con lo que se elimina otro niño y se quita otra silla. Se repite este procedimiento hasta que queda solo un niño y la silla.

JUEGOS DE PERSECUSION.

Estos juegos estiman la descentración del niño porque se ven obligados a observar la situación desde el punto de vista del otro y haciendo algo que el oponente no espera.

El lobo.

El lobo, los niños eligen a uno para que sea el lobo y el resto forma un círculo en torno a él, y le gritan ¿lobo estás ahí? si o no. El lobo replica que no y empieza a describir y a escenificar la secuencia de las acciones que realiza al acabarse de levantar y los del coro vuelven a preguntar ¿lobo estás ahí? si o no. Cada vez que le preguntan el lobo contesta algo para pasar el tiempo y trata de sorprenderlos y el que atrape lo hace de lobo la próxima vez.

Doña Blanca.

Los niños forman un círculo y eligen a uno para que sea Don jicotillo y una niña para doña blanca. La niña se pondrá en el centro y Don jicotillo fuera. Empezarán a cantar el estribillo.

Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata, rompemos un pilar para ver a doña Blanca, ¿quién es ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca?, romperemos un pilar para ver a doña Blanca. El jicotillo trata de atrapar a la niña que la hace de doña Blanca.

Pato oca.

Los niños se sientan formando un círculo y eligen a un niño que caminará por el exterior del círculo tocando la cabeza de cada niño mientras dice "pato pato" y cuando dice oca a un niño éste, se levanta y los persigue en torno al círculo para tratar de llegar al lugar que ocupaba la oca si lo consigue entonces la oca será el pato.

JUEGOS DE OCULTACION

Todos estos juegos favorecen el descentramiento y también son buenos para pensar en las relaciones de tamaño porque el niño tiene que decidir si un lugar es lo suficientemente espacioso como para meterse en él.

El escondite.

Los niños eligen a un compañero que los va a encontrar. Este niño se tapa los ojos y cuenta hasta diez mientras los demás se esconden. Cuando acaba de contar se pone a buscar a los demás. El primer jugador descubierto será el que busque la próxima vez.

Mamá gallina.

Un niño con los ojos vendados la hace de mamá de los pollitos que están escondidos. Cuando mamá gallina dice "¡coc, coc!" los pollitos deben responder ¡pío pío! evitando ser encontrados, el primer niño la hace de mamá gallina la siguiente vez.

La bolsa de los misterios .

Material: una bolsa, diversos objetos.

Se vendan los ojos a un niño quien debe tocar un objeto que no puede ver o adivinar de que se trata. El número de intentos permitidos y los turnos los van a especificar los niños.

JUEGOS SOCIO-DRAMATICOS

Estos juegos son muy importantes ya que a través de ellos el-

niño descubre las relaciones entre los adultos, sus derechos y sus deberes. En ellos los niños ven sus propias acciones. El es el mismo y a la vez otra persona cuyo rol ha asumido.

Los juegos socio-dramáticos favorecen la descentración y la reversibilidad. La primera porque el niño puede ser el mismo y a la vez asumir alternativamente otro papel, la reversibilidad porque el niño sabe en el momento en que lo desee puede cambiar su papel de juego, su identidad real.

Las hojitas de los árboles.

Los niños se forman en círculo cantando e imitando las actividades que se van nombrando.

Se canta: las hojitas de los árboles de caen viene el viento y las levanta y se ponen a planchar, (cocer, lavar, barrer, comer etc.).

El rincón de las dramatizaciones.

En el salón se destinará un espacio donde se colocarán: máscaras, pelucas, disfraces para que los niños los utilicen y lleven a cabo actividades lúdicas donde imiten las acciones de la vida cotidiana.

El cartero.

Los niños realizarán una entrevista a los carteros elaborando sus preguntas. Después reunirán diferentes materiales para así empezar a construir la oficina de correos.

Los alumnos se organizan acomodándose por cadena según el número

ro de niños, se puede dividir en dos equipos. Un niño será el cartero éste, empezará a entregar las cartas y el primer niño le llamará por su nombre y dirá esta carta te la manda X y el que se equivoque va saliendo del juego.

D).- Evaluación

En el nivel preescolar la evaluación es de carácter cualitativo, se caracteriza por tomar en consideración los procesos y las formas de relación del niño. La evaluación es un proceso que coadyuva a mejorar la calidad del quehacer pedagógico, a través de ella se aprecia en que grado se logra el aprendizaje; analiza la forma de relación educadora-alumno, educadora-grupo, niño-niño, propicia situaciones que evidencian esos logros y orienta las estrategias didácticas, a través de identificar los elementos que favorecen o entorpecen el aprendizaje. El carácter cualitativo de la evaluación conduce a la educadora a buscar investigar y analizar los elementos que le permitan conocer las características, circunstancias, posibilidades y limitaciones del contexto escolar, familiar y comunal donde se desenvuelve.

La observación es el elemento primordial para entender las conductas social y cognoscitiva expresadas en los juegos de los niños. Ello permitirá comprender los juegos e intereses de los niños del nivel preescolar. La información obtenida acerca de lo que ocurre en las actividades lúdicas de los niños permite a padres y a maestros satisfacer las necesidades e intereses del-

niño a través de la participación el adulto. Desafortunadamente no todos los tipos de observación pueden servir para valorar, ya que frecuentemente padres y maestros observan a los niños jugar pero por lo regular de manera esporádica, obteniendo de ello una comprensión vaga sobre los objetivos e intereses en los juegos de los niños. La observación que realiza la educadora debe ser sistemática, y permanente; registrando sus observaciones para reconocer los avances y derivar estrategias de intervención para estimular niveles superiores de juegos. Se propone una escala de observación del juego en el nivel social y cognitivo (ver anexo 1).

Este formato tiene doce casillas separadas para cada categoría del juego. Se deberá utilizar una forma por cada niño observado. Estas observaciones se harán en períodos de 15 a 20 segundos y se realizará al azar procurando tener un promedio de 5 o 6 observaciones por niño en un tiempo aproximado de 30 minutos de juego. En el caso del grupo en el nivel social se debe encontrar principalmente en el juego grupal, los niños que se encuentren en el juego solitario o analógico indican madurez en el juego social y requiere de la intervención de la educadora para ayudarlo a aprender las habilidades necesarias en los juegos grupales.

Si algunos alumnos en el nivel cognitivo se encuentran las marcas en los juegos funcionales, ello estaría indicando a la educadora que su intervención es necesaria, ya sea a través de la dotación de materiales, tiempo, espacio, experiencias o de -

involucramiento de la educadora como jugador paralelo o jugador, tutor del juego, portavoz de la experiencia para fomentar el juego dramático o constructivo.

IV.- CONCLUSIONES

La presente propuesta pedagógica es un intento por ofrecer elementos teóricos y prácticos que contribuyan a brindar pautas de acción en el jardín de niños. Este debe contribuir a la creación de escenarios lúdicos porque el involucramiento del niño en el juego por parte de éste, dependerá mucho de las condiciones que el jardín de niños ofrezca, ya que uno de los elementos que pueden influir decisivamente en la elección de uno u otro juego, es la disponibilidad de los juguetes y materiales apropiados para realizar la actividad que se desea.

En el jardín de niños se deben modificar algunas formas de trabajo, así como erradicar la concepción errónea de que el juego es una actividad ruidosa, desordenada e innecesaria.

Las educadoras deben reconocer que dentro de la situación educativa el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite adquirir conocimientos sobre los niños y sus capacidades esto indicará a las educadoras el punto de partida para la promoción de nuevos aprendizajes.

El rol de la educadora es esencial para la comunicación y el aprendizaje porque proporciona la estructura y el ambiente adecuado para que se produzca el juego y un aprendizaje.

La educadora sabrá que esto sucede así y que lo que enseña es lo adecuado y apropiado solo si está dispuesta a prestar una esmerada atención en cuanto a la observación y evaluación de los progresos y del desarrollo de sus alumnos.

ANEXO 1

Nombre _____	Edad _____				
Fecha de registro _____					
Lugar de observación _____					
NIVEL COGNOSCITIVO					
	<table border="1"> <tr> <td>Funcional</td> <td>Constructivo</td> <td>Simulado</td> <td>Juego con normas</td> </tr> </table>	Funcional	Constructivo	Simulado	Juego con normas
Funcional	Constructivo	Simulado	Juego con normas		
	<table border="1"> <tr> <td>Solitario</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Solitario			
Solitario					
Nivel	<table border="1"> <tr> <td>Análogo</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Análogo			
Análogo					
Social	<table border="1"> <tr> <td>Grupal</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Grupal			
Grupal					

Categorías de la escala.

Niveles cognitivos

1.- Juego funcional.- movimientos musculares repetitivos con o sin objetos: se incluye correr, brincar recopilar y el amontonamiento de objetos, manipulación de objetos o materiales.

2.- Juego constructivo.- Uso de objetos ensamblables, bloques, muñecos o materiales (arena, pintura, plastilina) para hacer algo.

3.- Juego simulado.- De roles o transformaciones, de hacer - -

creer. El juego de roles, simulación de ser papá, bebé, un animal, etc. transformaciones o fingimientos de conducir un automóvil o aplicar una inyección con un lapiz, etc.

4.- Juego con normas.- Reconocimiento y aceptación de reglas preestablecidas.

Niveles sociales.

1.- Juego solitario.- El pequeño juega solo con diferentes materiales, no tiene otros niños que hablen a distancia, ni conversa con otros.

2.- Juego análogo.- Juega con juguetes o se compromete en actividades similares a las de otros niños, los cuales se encuentran físicamente cerca, sin embargo no muestra intenciones de jugar o comunicarse con ellos.

3.- Juego grupal.- Juega con otros niños, los papeles pueden ser asignados o no.

BIBLIOGRAFIA

- GONZALEZ Salazar Judith. Como educar al preescolar,
México, Ed. Trillas, 1988, P.139
- PIAGET, P. Jean La formación del Símbolo en el niño
México, FCE, 1961 P.53
- S. E. P. Acuerdo nacional para la moderniza-
ción de la educación básica:
Reformulación en los contenidos y-
materiales educativos.
Mimio, 1992, P.15
- Bloques de juegos y actividades en
en desarrollo de proyectos del ni-
vel preescolar, México, 1993, P.125
- Programa de educación preescolar,
México, 1992, P.90
- Programa de educación preescolar,
México 1992, P.90
- U. P. N. La sociedad y el trabajo en la - --
práctica docente, México, 1987, pri-
mera edición P.332
- Planificación de las actividades --
docentes, México, 1986, P.291
- Sociedad, Pensamiento y Educación I
México, 1993, P.433
- Teorías del aprendizaje, México, --
1987, P.450