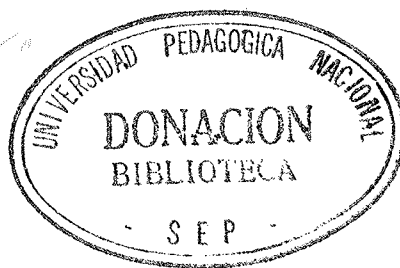


GOBIERNO DEL ESTADO DE NUEVO LEON
UNIDAD DE INTEGRACION EDUCATIVA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 19B GUADALUPE, N. L.



EL JUEGO: ESTRATEGIA DIDACTICA PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO
FISICO E INTELECTUAL DEL PREESCOLAR

PRESENTA:

BLANCA ESTHER / OCHOA GONZALEZ

PROPUESTA PEDAGOGICA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACION PREESCOLAR

JULIO DE 1993

GOBIERNO DEL ESTADO DE NUEVO LEON
UNIDAD DE INTEGRACION EDUCATIVA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
UNIDAD 19B GUADALUPE, N.L.

**EL JUEGO: ESTRATEGIA DIDACTICA PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE Y
DESARROLLO FISICO E INTELECTUAL
DEL PREESCOLAR**

Presenta:

Blanca Esther Ochoa González

PROPUESTA PEDAGOGICA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACION PREESCOLAR

Julio de 1993

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

GUADALUPE , N.L. , 17 de JUNIO de 19 93 .

C. PROFR. (A) BLANCA ESTHER OCHOA GONZALEZ.
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: ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE
Y DESARROLLO FISICO E INTELECTUAL DEL PREESCOLAR "

a propuesta de los asesores C. Profr. (a) JOEL RODRIGUEZ VENEGAS
(Asesor de Contenido) y C. Profr. (a) MARTHA BEATRIZ GONZALEZ E.
(Asesor Metodológico), opción PROPUESTA PEDAGOGICA

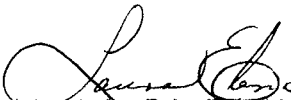
manifestamos a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.


Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se la autoriza a --
presentar su Examen Profesional.

A T E N T A M E N T E . -

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

GOBIERNO DEL ESTADO


LIC. LAURA ELENA GONZALEZ FLORES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION.
UNIDAD 19B.


UNIDAD DE INTEGRACION
EDUCATIVA DE NUEVO LEON
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 19 B
CD. GUADALUPE

INDICE

Página

INTRODUCCION

CAPITULOS

1.- CARACTERIZACION DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes.	3
1.2 Definición.	4
1.3 Justificación.	4
1.4 Objetivos.	5

2.- REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES

2.1 ANALISIS DEL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR.

2.1.1. Fundamentación teórica.	7
2.1.2. Estructura metodológica.	10

2.2 ESTUDIO PSICOGENETICO DEL NIÑO SEGUN JEAN PIAGET.

2.2.1. Consideraciones preliminares.	15
2.2.2. Los estadios del desarrollo: Características y evolución.	17

2.3 LA SOCIALIZACION EN EL NIÑO PREESCOLAR.

2.3.1. Fases del desarrollo social.	23
2.3.2. El ambiente en la maduración social.	25
2.3.3. La vida familiar.	27

2.4 EL JUEGO: CONSIDERACIONES

2.4.1. Lo que los teóricos dicen acerca del juego.	29
2.4.2. Tipología del juego infantil.	32

2.4.3. Papel del juego en el aprendizaje y desarrollo físico e intelectual del niño.	34
3.- ESTRATEGIAS METODOLOGICO-DIDACTICAS.	37
4.- ANALISIS DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA.	
4.1 Relación de lo propuesto con otras áreas del conocimiento.	50
4.2 Perspectivas.	52
CONCLUSIONES.	54
BIBLIOGRAFIA.	

INTRODUCCION

En el Jardín de Niños, las educadoras nos enfrentamos con diversos conflictos para lograr que los niños construyan sus aprendizajes; el juego es una actividad propia de los niños, por lo que llegamos a interesarnos en él como una estrategia para lograr el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los estudios de Jean Piaget sobre la construcción de conocimientos, son de gran interés y aplicación en la educación y en ellos nos informa de la importancia del juego para la adquisición del lenguaje y los procesos que incluyen el pensamiento, sobre todo el simbólico que es la cuna tanto del lenguaje como el primer indicio de la existencia de pensamiento.

En el presente trabajo, se propone interrelacionar la Teoría Constructivista y el juego para realizar la propuesta. El juego siempre está presente en la vida de los niños, permite al niño forjar conquistas y sentirse valioso, permite crear y recrear la imaginación y ayuda a vivir la experiencia del aprendizaje de una forma agradable y divertida.

En la educación preescolar, resulta una técnica positiva porque nos permite realizar actividades en las cuales el niño exprese sus sentimientos y al mismo tiempo desarrolle su aspecto físico e intelectual; si el niño es un amante del juego, por qué no utilizarlo en nuestra labor educativa.

Al borde de los mundos infinitos,
se reúnen los niños. La tempestad
vaga por el cielo sin caminos, las
naves se hunden en el mar sin
estelas, la muerte ronda, y los
niños juegan...

R. Tagore, Gitanjali.

1. CARACTERIZACION DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes.

El juego es uno de los temas más discutidos y estudiados en los últimos cincuenta años, desde el punto de vista psíquico y pedagógico.

La mayoría de los estudiosos que se han dedicado a este campo de investigación, coinciden en afirmar que, el juego es una necesidad vital para el niño, sobre todo en los primeros años de vida.

Desde el nacimiento hasta los seis años de vida, es la etapa en que los niños aprenden más rápido, cuando se desarrollan las actitudes y se forman los modelos. Durante estos años se establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos y las otras personas. La labor del maestro de educación preescolar, es proporcionar la oportunidad de experiencias positivas y el apoyo tan necesario durante estos primeros años.

El juego es una disposición innata en el niño. La función de la actividad lúdica en la edad preescolar es relevante, pues por medio de ella el niño da rienda suelta a las negaciones que le impone el mundo adulto, descargar sus impulsos, exteriorizar sus pensamientos, imitar a los demás, explorar y descubrir aspectos del mundo, lo cual es de suma importancia para la evolución de su desarrollo tanto intelectual como afectivo.

El niño de edad preescolar utiliza el juego en todas sus actividades, a través de él, puede expresar sus sentimientos ocultos, resolver conflictos que no puede expresar con palabras, desarrollar su imaginación, escapar de la presión de la realidad, introyectar

aspectos de la realidad, y representar una necesidad en su vida, que es creadora y liberadora.

Los docentes de preescolar debemos utilizar el juego en todas las actividades que programemos, ya que el juego es una finalidad en sí mismo, además de desarrollar su capacidad de socialización e incitar el espíritu creador de los seres humanos en esta edad.

A través de nuestra práctica docente, hemos comprobado que el juego es una actividad que provoca libertad con orden, gozo del conocimiento, seguridad al percatarse que solos son capaces de descubrir y construir aprendizajes; es interesante comprobar que los niños sienten placer de asistir al salón de clases a aprender jugando.

1.2. Definición.

Propuesta de actividades encaminadas a utilizar el juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y desarrollo físico e intelectual, aplicados a los alumnos de educación preescolar.

1.3. Justificación.

Una pregunta frecuente que se plantean los niños es: "¿a qué jugamos ahora?", rápidamente y sin falta de imaginación, la contestan para inmediatamente verse de nuevo involucrados en una y otra actividad.

Algo muy diferente ocurre con los adultos, quienes no saben responderse a la pregunta: "¿Qué hago ahora con mis niños?"; esto sucede también con las educadoras, aunque ya tengan su rol de actividades diarias planeadas.

Utilizar el juego como estrategia didáctica, posibilita el hecho de que la educación tenga una planeación de su quehacer diario y que el alumno se involucre en una serie de actividades que le promuevan la necesidad de pensar en resolverlas.

Los niños son por naturaleza curiosos y están deseosos de aprender; quieren tocar, saborear, oler, ver y oír cuanto les rodea. Todo su juego es una experiencia de aprendizaje que les enseña cosas acerca del mundo, de las personas y objetos que contiene. La función de las maestras de educación preescolar, es la de estimularles a descubrir y probar ese mundo con la seguridad de nuestra presencia y participación.

Con un poco de creatividad, podemos hacer que estos momentos de actividades sean períodos de diversión y de compartir cosas, momentos en que nosotros y los niños juguemos juntos.

Es muy importante que la educadora conozca las diferentes teorías sobre el juego, con la finalidad de enfrentarse con sus alumnos en condiciones óptimas para no coartar su libertad ni influenciar con su autoridad el juego, pues cuando tratamos de imponerle un aprendizaje mediante esta última forma, no obtenemos aprendizaje, es más viable que el niño juegue sin que se percate que se le está educando.

1.4. Objetivos.

- Analizar el Programa de Educación Preescolar para comprobar si es posible utilizar el juego como estrategia didáctica.
- Realizar una breve reconstrucción de los estudios psicogenéticos, con la finalidad de comprobar que es necesario utilizar el juego para

alcanzar el desarrollo cognoscitivo y afectivo del niño en edad preescolar.

- Obtener información con respecto a la socialización, que verifique si al utilizar el juego como estrategia didáctica se logrará que el niño se desarrolle en esta área.
- Utilizar el juego como estrategia didáctica, con la finalidad que el niño aprenda por él mismo de manera sencilla y agradable.
- Propiciar que los niños adquieran capacidades para identificarse con los demás.
- Favorecer la capacidad infantil para la resolución de problemas al utilizar el juego como estrategia didáctica.
- Diseñar actividades tendientes a revalorar la importancia del juego como estrategia didáctica en el trabajo escolar.

2. REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES.

2.1. ANALISIS DEL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR

2.1.1. Fundamentación Teórica.

El Programa de Educación Preescolar, proporciona una fundamentación teórica a los maestros acerca del lugar que ocupa el niño dentro del proceso educativo; pretende informarnos en lo referente al desarrollo del niño en las dimensiones física, afectiva, intelectual y social, con la finalidad de proporcionar bases que permitan llevar a cabo la labor educativa en la mejor manera posible, elevando la calidad de la educación.

Se habla de un desarrollo infantil, porque continuamente se va transformando el individuo tanto psicológica como físicamente, esta transformación se produce gracias a las relaciones que el sujeto efectúa con su medio ambiente natural y social.

Desde el punto de vista afectivo, el niño se ve influido por los seres que le rodean, padres, hermanos, familiares, vecinos, maestros y todas aquellas personas con las que convive diariamente, y que gracias a la interrelación que se desarrolla con ellos, le proporcionarán pautas de conducta con las que se formará su personalidad.

De esta manera, el niño aprende a mostrar sus preferencias, simpatías, antipatías, impulsos agresivos, deseos, necesidades y características propias, por medio de sus interrelaciones, aprenderá a conocer lo que se espera de él, así mismo, logrará representar sus ideas, sus conflictos, placeres y todo lo que le pasa o siente.

El niño puede expresar lo que está pasando en su interior a

través de múltiples formas, como los juegos, los dibujos, sus movimientos, su aspecto físico, utilizando una amplia gama de símbolos que están a su alcance.

Por medio de sus relaciones, el niño va formando su propia personalidad, estructurando su aparato psíquico, conformando lo que es propio de él, sus aptitudes, gustos, deseos; en una palabra, su identidad individual y al mismo tiempo su identidad social, el lugar que ocupa dentro de la sociedad en que vive.

El área de la inteligencia está totalmente relacionada con el área afectiva, es decir, su conocimiento se desarrolla a la par que su afectividad y es influenciada por las relaciones afectivas, situaciones y experiencias que se vivan.

"El acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja." (1)

El juego es una actividad importantísima en la vida del niño, a través de él, ocurren algunas introyecciones que le proporcionarán contacto con la realidad y le permitirán expresar algunos sentimientos o vivencias interiores que son difíciles de comunicar con palabras.

El juego es un mundo simbólico a través del cual se pueden comunicar subjetivamente conflictos, sufrimientos y que el niño sea capaz de manejarlos, por medio de él, y llegar a una solución feliz para su afectividad; también a través de el juego logra volver a disfrutar sus momentos felices y encontrará un sentido distinto a aquello que le provoca miedo, disgusto o sufrimiento.

(1) S.E.P. Programa de Educación Preescolar. p. 10

Por medio del juego, padres, educadores y todas aquellas personas que de una u otra forma se interesan por la vida infantil, podrán adentrarse en ese mundo simbólico y subjetivo de lo que siente y piensa el niño.

El programa dentro de su fundamentación teórica, nos proporciona una serie de características del niño de edad preescolar como son:

- Utiliza diferentes modos de expresión y comunicación, donde manifiesta el deseo de satisfactores corporales e intelectuales.
- Es generalmente alegre, curioso, le interesa conocer, buscar, averiguar, para lo que utiliza su expresión lingüística y corporal.
- Toda actividad física que el niño realiza, nos manifiesta actividad cognoscente y afectiva.
- Los niños son seres humanos que manifiestan actitudes tiernas y agresivas; graciosas y violentas; no todo es amor y buen gusto, y para transformar los impulsos negativos en formas aceptables socialmente, es necesario inmiscuirlo en muchas actividades y juegos que los llevan a tener actitudes creadoras.
- El ser humano desde su nacimiento es sexual y pronto manifiesta curiosidad por el tema, éste debe entenderse y explicarse en relación con la edad.
- Todo lo anterior se manifiesta a través del juego, el lenguaje y la creatividad, por lo que resulta tan importante y necesario el juego en la educación preescolar, para que pueda aprender a expresar sus ideas, sentimientos, pensamientos y emociones.

Podemos entender que la fundamentación teórica del programa está dentro del contexto de la Teoría Constructivista y marca una elevada importancia del juego en el desarrollo del proceso educativo.

2.1.2. Estructura metodológica.

Los lineamientos metodológicos del programa nos manifiestan que en general el programa se debe transformar en respuestas operativas para la práctica educativa. Se otorga coherencia a los componentes del programa: el proyecto, los bloques de juegos y actividades, la organización del espacio y del tiempo de la planeación.

La metodología nos presenta tres focos centrales que son: las relaciones del docente con los niños y sus padres; cómo fomentar la creatividad y la libre expresión de los niños; las formas de organización y coordinación de un trabajo grupal.

En lo referente a las relaciones del docente con los niños y sus padres, nos informan acerca de la importancia que tiene la relación del maestro, puesto que es quien marca pautas de conducta, valores sociales, normas y vínculos afectivos para los niños.

El docente planeará sus actividades para que resulten de interés para el niño, de tal forma que las disfrute y al mismo tiempo pueda relacionarse con los demás niños, ya que todos los logros se basan en las relaciones que tenga el niño con los demás. El mantener las relaciones de los niños, implica movimiento disciplinado, de tal forma que se desarrollen las actividades que el proyecto necesita. Las normas de conducta se basarán en el respeto al trabajo de los otros, la limpieza y reconocer los límites individuales y de tiempo.

Otro aspecto importante de las relaciones del maestro es el

de los comentarios que haga cuando los niños estén trabajando y sobre cómo les quedó su trabajo; procurando hacer buenos comentarios de los trabajos de los niños, para reconocer su esfuerzo independiente de cómo les quedó su actividad, apreciando la creatividad y las formas de expresión utilizadas por sus alumnos. Deberá tener contacto con los padres de familia, convenciéndolos del valor de lo que el niño hace en el aula de clase, independientemente de si lleva trabajo terminado o no. Es importante también el escuchar a los padres acerca de lo que esperan de la escuela, de sus hijos y lo que piensan de la educación que están recibiendo, sus inquietudes e informarlos al respecto para que tengan tranquilidad.

De esta manera, el docente logra crear un clima de confianza y afecto entre escuela, niños y padres de familia.

Con lo que respecta a la creatividad y libre expresión de los niños, el docente deberá realizar una adecuada planeación de las actividades del programa basada en el respeto por el juego libre que produzcan dichas actividades, de esta manera se concreta su práctica educativa basada en estos dos principios básicos.

"Por juego libre, se entiende un juego que el mismo niño o el grupo deciden realizar, que no se les impone." (2)

Con esta cita, podemos darnos cuenta de lo importante que es dejar al niño la libertad para elegir lo que van a jugar, con qué y cómo se desarrolla el juego, el cual no se dará únicamente en sus espacios de tiempo libre, sino que se destinará dentro de las actividades un tiempo para dicho juego.

Por tal motivo, se ha estructurado dentro de la programación

(2) S.E.P. Op. Cit. p. 68

un tiempo para actividades rutinarias, trabajo en cada proyecto y juegos libres.

Dentro de los trabajos de cada proyecto, el niño realizará un juego que se concreta a cierta intencionalidad y organización del maestro para lograr dicho proyecto. Es decir, que el proyecto contenga actividades de música, modelado, pintura y el maestro les indica la ubicación de éstas en el proyecto.

Pero también se debe propiciar un tiempo para que el niño desarrolle su creatividad para que invente canciones, elija colores con los que va a pintar. Por último, el recreo se concibe como un espacio de juego creador, si el niño manifiesta interés por alguna actividad que está realizando, no es necesario interrumpirla por el recreo.

La organización y coordinación del trabajo grupal, deberá encaminarse a la construcción de la personalidad del educando a través de las relaciones que éste mantenga dentro y fuera de su hogar, al realizar identificaciones con personas que admira y quiere.

En el Jardín de Niños, se ha ampliado el círculo de relaciones que mantiene el educando, aquí se desarrollará su capacidad de compartir, en sus relaciones tendrá aprendizajes que lo llevarán a su reconocimiento como persona y como parte de un grupo, gracias a sus relaciones con los compañeros, aprenderá a comportarse en diferentes situaciones y circunstancias y considerando todo esto, se pueden organizar las actividades de los niños en aspectos como: actividades del grupo total, actividades por equipos y actividades individuales.

En las actividades del grupo total, el docente organizará actividades para que los alumnos puedan compartir con todo el

grupo, como contarse cuentos, hacer imitaciones, jugar rondas, entre otros juegos.

En las actividades por equipos, el maestro dará oportunidad de que los niños elijan entre sí a los participantes del equipo, en el cual ellos deciden las actividades a realizar y dónde las van a realizar.

Las actividades individuales se tornarán en trabajos que les proporcionen seguridad de sí mismos y autovaloración, siempre respetando la individualidad de los niños.

El método que se utiliza en preescolar es el método de proyectos, ya que éste permite el principio globalizador.

Para realizar este método, es necesario definir los proyectos, consolidar una organización de juegos y actividades, considerando la ambientación de los espacios educativos, relevar la importancia del juego, respetar el derecho a las diferencias individuales, realizar evaluaciones.

Los proyectos deben partir de experiencias del niño y utilizando juegos y actividades que respondan a los aspectos afectivo, intelectual, físico y social del niño. Con esta finalidad, se han propuesto los bloques de juegos y actividades: de sensibilidad, expresión artística, psicomotrices, de relación con la naturaleza, matemáticas y relacionados con el lenguaje.

Se le brinda una gran importancia al juego, puesto que por medio de él, se expresa simbólicamente y representa una fuente de experiencias diversas para su aprendizaje y desarrollo integral.

La evaluación debe hacerse en el aspecto cualitativo y no con

la finalidad de ver cuánto aprendió el niño, sino como información del desarrollo que ha alcanzado con las acciones educativas, sus logros y cuáles son los obstáculos con los que se ha enfrentado.

El perfil del maestro es el de un guía y promotor, orientador y coordinador del proceso educativo, de tal manera que el docente diagnostique el desarrollo cognoscitivo, organice los proyectos y actividades, coordine dichas actividades y evalúe el desarrollo alcanzado en el proceso.

2.2 ESTUDIO PSICOGENETICO DEL NIÑO SEGUN JEAN PIAGET

2.2.1. Consideraciones preliminares.

Jean Piaget, dentro de sus investigaciones consideró indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales en el niño, con la finalidad de conocer su naturaleza y funcionamiento en el adulto. Tanto si se trata en el plano de la inteligencia, las operaciones lógicas, las nociones de número, de espacio y tiempo, como en el plano de la percepción o de las ilusiones, la única interpretación psicológica válida es, la interpretación genética, la que parte del análisis del desarrollo.

El desarrollo psíquico al igual que el orgánico, es concebido por Piaget, como una evolución hacia una forma de equilibrio final que se manifiesta por el espíritu adulto. En el terreno psíquico, ya sea de inteligencia, pensamiento, vida afectiva o socialización, obedece a una ley de estabilización gradual.

Piaget compara el desarrollo mental con la construcción de un edificio cuyo fundamento se representa por medio de estructuras, de esta manera, el desarrollo mental está formado por estructuras sucesivas de equilibrio que marcan las diferencias de un nivel a otro de conducta, desde el comportamiento elemental de recién nacido hasta la adolescencia, organizando la actividad mental en el aspecto intelectual, afectivo y social.

Las estructuras serán la forma de organización de la actividad mental en el aspecto intelectual y afectivo, en sus dimensiones individual y social.

Piaget divide el desarrollo cognoscitivo en estadios, con el

afán de obtener un orden de sucesión de las adquisiciones constantes, cada estadio es integrador y se caracteriza por un orden fijo de sucesión, sin que esto signifique que se le asigne un orden cronológico constante.

"Cada estadio se caracteriza por la aparición de estructuras originales, cuya construcción la distingue de los estados anteriores..."

(3) Lo principal de dichas construcciones permanece en el curso de los estadios posteriores, en forma de subestructuras sobre las cuales se edificarán nuevos caracteres.

Todos los estadios presentan mecanismos funcionales que son: desequilibrio, acción, equilibrio, asimilación y acomodación.

Los actos que realizan los sujetos, se presentan como contestación a una necesidad, la cual aparece cuando en el sujeto o su medio, algo ha cambiado, de tal manera que se necesita un reajuste de su conducta; por ejemplo, cuando frente al sujeto hay un objeto, llama la atención en él, desencadenando una necesidad de jugar con dicho objeto, realiza una acción que terminará cuando quede satisfecha la necesidad y se restablezca el equilibrio. De esta manera se verifica que toda acción humana representa un mecanismo de equilibración.

Todas las necesidades provocan la introyección de objetos y personas a las acciones del sujeto, asimilando todo lo que manipule de su entorno a las estructuras que ya posee y las reajuste a los cambios que se efectuaron.

La adaptación nos muestra que el individuo ha asimilado y acomodado sus adquisiciones y como consecuencia manipuló y cambió el medio ambiente a sus propios fines.

(3) PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. p. 15

La forma en que el individuo realiza las adaptaciones del medio son las formas que tiene para manifestar el progreso de su equilibrio psíquico y desarrollo mental.

2.2.2. Los estadios de desarrollo: características y evolución.

Piaget elabora una distinción de cuatro períodos de desarrollo o estadios que marcan la aparición de estructuras sucesivamente construidas: estadio sensoriomotriz, estadio preoperatorio, estadio de operaciones concretas y estadio de operaciones formales.

En el **estadio sensoriomotriz**, ocurre un desarrollo mental extraordinario, abarca del nacimiento a los 24 meses aproximadamente, es el período anterior a la adquisición del lenguaje, consiste en una especie de conquista, la cual se realiza gracias a las percepciones y los movimientos que realiza el niño.

Al inicio del período, el pequeño todo lo refiere a sí mismo, a su propio cuerpo y hacia el final del período, cuando ha adquirido el lenguaje, es capaz de situarse como un elemento más del mundo que ha construido, es decir, exterior a él.

"En el momento del nacimiento, la vida mental se reduce al ejercicio de aparatos reflejos, es decir, de coordinaciones sensoriales y motrices montadas de forma absolutamente hereditaria, que corresponde a tendencias instintivas." (4)

Estos ejercicios reflejos, pronto se integrarán en hábitos y percepciones organizadas, las cuales son el punto de partida de nuevas conductas. Entre los tres y seis meses, el niño adquiere la capacidad de prensión, que luego se tornará en la manipulación,

(4) PIAGET, Jean Op. Cit. P. 15

aumentando su poder de formar nuevos hábitos, los cuales tienen como punto de partida un esquema sensorio-motor, que le permite incorporar nuevos elementos, que constituyen una totalidad organizada gracias a las diferenciaciones progresivas que le permiten la asimilación.

La inteligencia aparece mucho antes que el lenguaje, pero en una forma práctica, la cual se manifiesta por manipulación de objetos y que utiliza en lugar de palabras y conceptos, percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción.

De esta manera, las conductas anteriores se multiplican y diferencian a tal grado, que registran los resultados de las experiencias, dedicándose a explorar el mundo, teniendo como consecuencia el desarrollo intelectual, transformando la representación de las cosas.

Ahora bien, en el desarrollo intelectual, no existe ninguna diferenciación entre el yo y el mundo exterior, sino que todo lo percibido está centrado en la propia actividad, no tiene conciencia de sí mismo y el mundo exterior; es decir, la conciencia empieza con un egocentrismo inconsciente.

La construcción de las categorías del objeto y del espacio, de la causalidad y del tiempo, son procesos fundamentales que caracterizan el progreso intelectual en este período. Estos procesos le permitirán objetivar el mundo exterior con respecto a su cuerpo.

Con el desarrollo de la inteligencia, logra la elaboración de un mundo externo a sí mismo y puede construir el esquema objeto como algo independiente de su propio movimiento, lo cual conduce hacia el final del estadio, a adquirir la conciencia del yo.

El **estadio preoperatorio**, comprende aproximadamente hasta los seis años, con la aparición del lenguaje el niño realiza construcciones con sus acciones pasadas, en forma de relato y también es capaz de anticipar acciones futuras por medio de una representación verbal.

Gracias al lenguaje, el niño puede relacionarse con otros individuos iniciando la socialización de la acción, aparece el pensamiento al lograr la interiorización de la palabra. En el terreno afectivo, se desarrollan simpatías, antipatías y actitudes de respeto, disciplina y orden. El niño se enfrenta a dos mundos: el mundo social y el de representaciones interiores.

Aun cuando ya existen las relaciones interindividuales desde el primer año de vida, "es el lenguaje el que permite un intercambio y comunicación con los individuos." (5) El niño intenta copiar aquello que se le antoja grande y superior, así se forma un yo ideal, imitando a sus padres; aparece también el respeto al obedecer órdenes y consignas, en un acto de sumisión debida a la presión espiritual que ejerce el adulto.

Dentro de sus conductas con los otros niños, podemos observar que no discuten entre sí, sino que se limitan a confrontar sus afirmaciones contrarias, hablan como para sí mismos y creen que se escuchan y comprenden unos a otros dentro de un monólogo colectivo. Además, constantemente utilizan monólogos que acompañan sus juegos y acciones.

El lenguaje que utilizan en sus juegos colectivos, nos muestran que ellos están a medio camino de la socialización verdadera. El niño manifiesta un egocentrismo con respecto al grupo social.

(5) PIAGET, Jean. Op. Cit. p. 28

El pensamiento egocéntrico del niño, se presenta en el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación, por ejemplo las muñequitas, las comiditas, en donde logra satisfacerse gracias a la transformación que hace de la realidad conforme a lo que desea. Con esto se efectúa una asimilación deformada de la realidad, convirtiéndose en la forma de adaptación que utiliza el niño.

En el principio, el pensamiento es subjetivo, puesto que utiliza símbolos sólo por él conocidos; Piaget nos habla de un egocentrismo intelectual durante este período, el niño sólo reconoce su punto de vista y se asegura de que lo percibe, fundamentando con esto su punto de vista.

El niño durante este estadio, es prelógico, suple la lógica con la intuición, la cual es rígida e irreversible, al utilizarla podrá dar explicaciones basadas en sus percepciones, de esta manera valorará la cantidad sólo por el espacio ocupado, sin efectuar un análisis de las relaciones. En su pensamiento hay equivalencia únicamente cuando exista una correspondencia visual.

Su pensamiento prelógico, constituye un período preoperatorio por la irreversibilidad de sus intuiciones.

Los sentimientos de los sujetos nacen de un intercambio de valores, los que se enriquecen con los contactos sociales y los intercambios de palabras, de esta manera se presentan la simpatía y la antipatía, por medio de valoraciones mutuas. El respeto representa uno de los primeros sentimientos morales, está compuesto por afecto y temor y da lugar a la obediencia. Como regla de conducta, se impone la veracidad; estas conductas caracterizan el estadio preoperatorio.

El período operatorio, se encuentra en los niños que tienen entre siete y doce años de edad. En el aspecto de su socialización, estos sujetos adquieren capacidad para la cooperación y logran diferenciar su punto de vista y el de los demás, pueden participar en discusiones escuchando explicaciones de los otros. En el comportamiento en grupo podemos observar que logra participar en juegos que se rigen por medio de un reglamento y ganar tiene un sentido colectivo; gracias a que ha llegado al inicio de la reflexión, piensa antes de actuar, se libera de su egocentrismo social e intelectual y principia con la construcción lógica que permite la coordinación de los puntos de vista entre sí, adquiere una moral de cooperación y autonomía personal. Los instrumentos que utiliza en su mente están constituidos por la operación, en lo que corresponde a inteligencia y en el aspecto de lo afectivo, por la voluntad.

En el plano del pensamiento, hace grandes progresos, construye nociones de permanencia de sustancia, peso y volumen, sucesivamente en diferentes niveles dentro del período.

Los pequeños inician utilizando estructuras de agrupamiento que incluyen en problemas de seriación y clasificación, llegan a realizar equivalencias numéricas sin prestar atención a su disposición espacial, hacia los ocho años adquieren noción de velocidad relacionándola con espacio recorrido y tiempo.

Su pensamiento se convierte en lógico cuando adquiere reversibilidad, es decir, cuando es capaz de comprender que toda operación puede ser invertida.

En el aspecto afectivo y social se ven grandes adelantos, coopera recíprocamente con sus amigos en juegos colectivos, aparece el respeto mutuo que otorga un valor personal equivalente a los otros,

respetar las reglas de juego que imponen sus compañeros como resultado de un acuerdo entre ellos, adquieren sentimientos de justicia, honradez y reciprocidad, el monólogo se convierte en diálogo y pueden discutir sus puntos de vista, termina el egocentrismo y se relacionan en una auténtica colaboración.

El período de las relaciones formales, se encuentra alrededor del inicio de la adolescencia, aquí hace la aparición el pensamiento formal, el cual permite realizar hipótesis y deducciones, sin el apoyo de la percepción, prescindiendo del contenido concreto.

Con la libre actividad de la reflexión, aparece un egocentrismo intelectual, manifestado en la creencia de que la reflexión es todopoderosa, el cual va desapareciendo a medida que se inserta en la sociedad adulta.

En la adolescencia se viven grandes conflictos por alcanzar una equilibración y poder adaptarse al mundo en que se vive, él quiere reformar la sociedad, su socialización se manifiesta en discusiones entre amigos, sociedades entre jóvenes, movimientos juveniles. Su adaptación se alcanzará cuando pase de reformador a realizador en tareas concretas como trabajo y estudio.

2.3. LA SOCIALIZACION EN EL NIÑO PREESCOLAR.

2.3.1. Fases del desarrollo social.

Todo sujeto, desde su nacimiento responde a estímulos sociales, sólo cuando se encuentra sumergido en un mundo social podrá encontrar su plenitud, para esto le son necesarias las experiencias vividas en compañía de otros, con lo que logra enriquecer su vida y el desarrollo de sus potencialidades.

Desde que el niño arriba al mundo, es capaz de reaccionar ante las personas que lo rodean, así manifiesta satisfacción cuando se acercan a él, le gusta tener contacto con las personas, le agrada que le acaricien, lo tomen en brazos y proyecta comodidad cuando tiene compañía.

Con el avance de la locomoción, el sujeto muestra interés por convivir con otros niños y cuando adquiere la capacidad de comunicación lingüística, su socialización adquiere grandes dimensiones. "La socialización consiste en el proceso de transformar los valores del grupo, en valores individuales." (6)

Con esta cita, podemos darnos cuenta de la importancia de la convivencia con otros para adquirir la socialización; si no tenemos dicha relación, no se alcanzarán los valores individuales que forman la base de la personalidad adulta.

Las primeras relaciones de los niños, se efectúan con los adultos, estas convivencias le permiten lograr aproximarse a otros niños. Al rededor de los dos años de edad, se presentan los primeros intercambios con pequeños de su edad y sus relaciones son a base

(6) MENESES, Ernesto. Educar comprendiendo al niño. p. 144.

de juegos no muy participativos, más bien individuales y paralelos entre ellos, pero logrando advertirse las primeras instancias de socialización.

Hacia los tres años refleja un poco más su tendencia a cooperar con los otros, logrando participar en juegos que impliquen colaboración en algunos grupos pequeños, lo cual permite que se amplíe su vida social al tratar de adaptarse a otros seres como él.

Aproximadamente a los seis años, logra participar en juegos organizados y proyecta algunas características en conductas sociales como son la amistad, cooperación, compasión, competencia, gustando de participar en grupos más amplios y vivir nuevos contactos sociales.

Con el paso del tiempo se presenta en el niño una contradicción: el desarrollo de la socialización frente a su incipiente individualismo. Pero esta tendencia no resulta tan paradójica como podemos pensar, ya que el ser individual permite que el sujeto se libere evidenciando sus propios intereses, afirmándose como individuo, aceptando compartir con los demás.

La socialización los lleva a compartir experiencias, conquistando amistades, alcanzando la aprobación social, que para el niño resulta tan anhelada, además de aprender a ser fiel al grupo y compartir secretos.

Por lo tanto, ambas tendencias deben manifestarse en el individuo con la finalidad de que pueda alcanzar su adaptación tanto de sí mismo, como de la sociedad en la que participa.

Todo individuo necesita aprender el arte de la socialización,

el cual se alcanzará gracias a las oprotunidades que le brinden de interrelacionarse con otros individuos. Es durante la infancia cuando se logran adquirir los hábitos de socialización y participación, alcanzando mayor madurez social cuanto más encuentros sociales viva.

2.3.2. El ambiente en la maduración social.

El medio ambiente representa un foco central en el desarrollo social del individuo. Todo sujeto cuando nace, tiene dentro de su repertorio un gran cúmulo de potencialidades humanas que sólo se desarrollarán si el medio ambiente resulta propicio.

La suma de los estímulos que el individuo recibe en el transcurso de su vida, representan el medio ambiente, los cuales influyen en él.

Los niños de preescolar reciben la mayor parte de estímulos de la familia y del Jardín de Niños, por lo general ambas instituciones se encuentran incertos en el mismo ambiente socioeconómico y cultural, por lo que el niño se adaptará a una forma de vivir específica en la que se desenvuelve.

El niño de preescolar pertenece a grupos cerrados, sólo su familia y sus compañeros de clase, en esta edad, responde a impulsos primarios, por lo que su participación social será de mayor eficacia si convive con personas con las que comparta algo en común, como intereses, juegos, entre otros.

Si el niño en el medio en que se desenvuelve vive relaciones amistosas que lo motivan a socializarse, ello formará las bases que promoverán las pautas de su vida social en el futuro; lo mismo

ocurrirá con toda experiencia negativa en la que el niño participe.

El nivel sociocultural de la familia y el medio, son de gran influencia en el desarrollo, tanto intelectual como social, puesto que gracias a los valores y principios que el niño introyecta en sus relaciones, podrá manifestar conductas sociales adaptadas al rol que desempeñe dentro de su pequeño mundo.

El lenguaje, las conversaciones, convivencias y relaciones de la familia, amigos y compañeros, serán introyectados por el niño y a la vez, proyectados en las prácticas sociales de su diario vivir.

El niño adquiere también pautas de conducta de la institución preescolar en la que asiste, enriqueciendo sus características personales de socialización, con las conductas que observa de sus maestros y compañeros.

El juego representa una forma más de introyección de pautas sociales que le ayudarán a realizar su adaptación al mundo convulcionante de hoy en día. El juego es la primera introducción social fuera de la familia, con su práctica él aprenderá a compartir, cooperar, postergar gratificaciones, aceptar reglas y sobre todo, a convivir con otras personitas como él.

Los medios de comunicación son factores que influyen también en la socialización del niño en un alto grado, por lo que es de gran importancia que los adultos tengan control sobre los programas de televisión que el niño tenga a su alcance, puesto que muchos de ellos tienen influencias negativas en sus conductas. Pero a la vez, pueden constituirse como un valioso material que el maestro tiene para lograr objetivos.

2.3.3. La vida familiar.

"... la familia sería el grupo de personas con las cuales el niño establece contactos inmediatos, íntimos y continuos."(7)

Tomando en consideración la anterior cita, la familia está representada por el grupo de individuos que viven bajo el mismo techo, pudiendo ser: padres, hermanos, parientes, servidumbre. Estos individuos transmiten formas de conducta, valores, actitudes, bajo un sistema de autoridad, seguridad y amor.

Las relaciones bajo las cuales se desarrolla la vida familiar, serán de gran influencia en la socialización del niño. Las relaciones entre los cónyuges son las de mayor influencia, por lo que deberán tomarse en cuenta los factores positivos de interacción, como la mutua aceptación y apoyo, el respeto, la responsabilidad compartida, la inclinación por medios eficaces para aliviar tensiones, entre otras actitudes que le serán de gran utilidad al niño.

La influencia de la familia se advierte en las conductas del niño, en sus relaciones con sus compañeros en el jardín y las interacciones que realice con su misma familia.

Las relaciones interpersonales del niño comienzan con el círculo familiar y sus primeras experiencias influirán en sus conductas y los tipos de ajuste que logre. Los primeros contactos con padres y hermanos determinan la futura persona adaptada con el medio que la rodea y consigo misma.

El niño aprende de sus padres pautas emocionales, valores, conductas personales y sociales, modos de enfrentarse a nuevas
(7) GARCIA M., Emilia. Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. p.102.

situaciones. De sus relaciones con sus hermanos adquiere las primeras experiencias de rivalidad, competencia y cómo superarlas, además de cooperación, ayuda mutua, generosidad, respeto, que le permitirán integrarse a otras personas y situaciones.

La buena integración familiar va a proporcionar al niño las primeras lecciones de convivencia y adaptación. Es en la familia donde se encuentra en algunos casos la raíz de problemas de adaptación que sufre el preescolar.

Uno de los factores que más influencia tiene en la adaptación, es la función de un ideal que el niño efectúa tomando como fundamento al padre o madre que para él significan lo más grande, hermoso y bueno, llenos de fuerza y sabiduría que él jamás conoció. El preescolar y cualquier niño de esa edad, aspira a parecerse a su padre del mismo sexo, identificándose con él y repitiendo en su persona las conductas y comportamientos, además de relaciones sociales que observa en su padre o madre y que está acostumbrado a ver en ellos.

2.4. EL JUEGO: CONSIDERACIONES.

2.4.1. Lo que los teóricos dicen acerca del juego.

El juego en el medio natural por medio del cual el niño expresa sus sentimientos, canaliza frustraciones y angustias. Los pequeños ponen de manifiesto en su mundo los juegos, las ideas, sentimientos y valores que han asimilado en sus contactos con otras personas; además, es un medio que permite desarrollar las potencialidades físicas e intelectuales que deben estar incluidas en la educación.

Muchos autores han expresado sus definiciones del juego, pero entre ellos mismos no han llegado a un acuerdo al tomar en cuenta diferentes aspectos y puntos de vista.

"Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados." (8)

Tomando en cuenta la definición que nos brinda Decroly, todos los maestros, pero especialmente los de preescolar, debemos aprovechar que los niños posean esa disposición innata de jugar, en beneficio de su educación, utilizando estímulos que por medio del juego, los lleven a adquirir actitudes cognoscitivas que le proporcionarán logros y avances en su desarrollo.

Alton Patridge lo define así: "Recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan juegos." (9)

(8) CASTILLO C., Cristina, Educación preescolar, métodos, técnicas y organización. p. 84

(9) Idem.

Según el anterior autor, las distracciones en los niños son juegos, de esta manera mientras los niños se recrean en el juego, si la maestra tiene habilidad, logrará elaborar actividades para cumplir con los objetivos propuestos, además de la ejercitación física y desarrollo de la imaginación.

"Buytendijk afirma que el juego es una forma de exteriorización de lo infantil." (10)

El anterior párrafo nos postula que por medio del juego, el niño va a sacar de su interior, aquellas cosas que le impactan, ya sea positiva o negativamente, además de servirle de ejercicio maduracional, tanto física como intelectualmente. Por tales motivos, las maestras de preescolar deberán de incitar a los niños a la acción lúdica que le proporcionará los mencionados beneficios, incluyendo el desarrollo de la imaginación y capacidad creadora.

"Claparede afirma: El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar." (11)

Para el anterior autor, toda la actividad del niño es juego, por lo cual es necesario que los maestros no tomemos la actitud de figuras de autoridad, para realizar nuestro trabajo es más fácil y sencillo construir la educación basados en el juego, aprovechando toda actividad de los niños para que construyan su aprendizaje.

Para Claparede existen cuatro teorías acerca del por qué del juego en el niño, que son: Teoría del descanso, teoría del excedente de energías, teoría del ejercicio preparatorio y la teoría psicoanalítica.

(10) CASTILLO C., Cristina. Op. Cit. p. 85

(11) Ibid, p. 87

La teoría del descanso es la más indefensa, puesto que no soporta la más mínima crítica sin desquebrajarse, ella nos informa que "... los niños juegan para descansar." (12) Esta teoría resulta absurda, ya que podemos observar a un niño jugando desde que el sol aparece, hasta que se oculta y en ocasiones oponerse a dejar su actividad aunque esté muy fatigado.

Según la teoría del excedente de energías "... los niños juegan porque tienen exceso de energías y como no realizan trabajos para gastarlas, se manifiestan en estos movimientos espontáneos que son precisamente los que constituyen el juego." (13)

También esta teoría es fácilmente rebatida, porque se pueden observar niños que presentan claras muestras de cansancio, o que se están recuperando de alguna enfermedad, los cuales no poseen exceso de energías, se encuentran dispuestos a jugar al presentársele la primera oportunidad.

La teoría del ejercicio preparatorio postula que "... el juego es como ejercicio preparatorio para la vida seria, que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados todavía no formados..." (14)

De acuerdo con esta teoría, el juego se presenta como un factor natural de educación que servirá para desarrollar los instintos del individuo, lo cual equivaldría a decir que a pesar de la socialización, el instinto seguirá desenvolviéndose a través del juego, por lo que sólo podría aplicarse a los juegos funcionales.

La teoría psicoanalítica desarrollada por Freud, se ha usado "... para conocer por medio del juego, fenómenos de desviación,

(12) CASTILLO C., Cristina. Op. Cit. p. 87

(13) Idem.

(14) Ibid p. 88

compensación y frustración." (15)

Según esta teoría, el juego es utilizado para expresar con acciones los sentimientos que no puede expresar con palabras y a través de éste puede manejar en forma apropiada. Visto de otra manera, el juego manifiesta tendencias ocultas y reprimidas que resultarían conflictivas si se manejaran a nivel consciente.

Definitivamente el juego forma parte integral de la vida del niño y gracias a él, se logran avances en las estructuras cognoscitivas, motriz, afectiva, social, por lo que es de vital importancia que se tome en cuenta en los métodos educativos.

2.4.2. Tipología del juego infantil.

Los juegos que aparecen en las diferentes etapas del desarrollo, son: funcionales, configurativos, de entrega, simbólicos y de reglas.

Los juegos funcionales aparecen antes de que el sujeto adquiera madurez motriz, tienen como objetivo desarrollar las funciones latentes, sirven para experimentar, imitar y ampliar las posibilidades de acción del individuo.

Este juego se presenta desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad, por lo que generalmente se realizan en la convivencia familiar y son acciones que se llevan a cabo en primera instancia como actos reflejos y más tarde, experimentando los resultados de sus actos, se manifiestan representados por golpeteos, movimientos, imitaciones, lanzamiento de objetos y toda clase de actividad que le permita explorar y comprobar nuevos resultados.

(15) CASTILLO C., Cristina. Op. Cit. p. 88

Los juegos configurativos o constructivos, son actividades que realiza el sujeto mediante construcciones que elabora con sus manos, como garabatos modelados que efectúa con masa, plastilina o barro, los cuales le van ampliando su campo de acción.

También construye figuras con cubos, realiza verdaderas obras de arte en paredes de salas y recámaras, justo donde los padres desean que la casa tenga la mejor presentación; además es capaz de imitar cualquier sonido emitido por los animales e incluso, algunas máquinas como aviones, coches, trenes, entre otros. El orden, el ritmo y la simetría serán adquiridos por el niño gracias a las experiencias vividas con estos juegos.

Los juegos de entrega son practicados entre los pequeños que se encuentran por los primeros años de vida, suelen ser tranquilos, propios del período sensorio motriz, pertenecen a estos juegos los lanzamientos de pelotas, juego con arena, fabricación de pompas de jabón, los cuales se realizan en compañía de otras personas y logran durante su acción, comunicarse socialmente con los demás.

Los juegos simbólicos, se realizan entre los tres y los seis años de edad, durante el desarrollo de estos juegos el niño rehace su propia vida, en algunos casos corrige, en otros revive sus placeres, resuelve sus conflictos, compensando su vida a través de ellos, transformando su realidad el vivir una ficción. Enriquece con esta clase de juegos, sus aspectos lingüístico, afectivo e intelectual, así podemos ver a una niña que juega a las comiditas, entablando una dramatización donde la madre regaña a la niña por los errores que comete, y la niña contesta resolviendo su conflicto de la mejor manera, quedando como ella quisiera haber quedado en la realidad.

Los niños que efectúan estos juegos, son capaces de llevarlos

a cabo con objetos que servirán de símbolos representando objetos o animales que intervienen en dicho juego y de esta manera, un palo se convierte en un brioso caballo y un jabón, en el más veloz coche de carreras.

Los juegos de reglas son llevados a cabo por niños mayores capaces de obedecer reglas, pero se presentan casos en que pequeños de preescolar, logran establecer sus propias reglas y de modo poco formal llevarlas a cabo; ellos gustan de elaborar reglas mientras transcurre el juego y regularmente a manera de servirse de ellas para que les resulte mejor su aventura. Dentro de estos juegos, encontramos bajar las escaleras sentados, no pisar raya en los cuadros del piso, caminar con un pie, a ver quien aguanta más, imitar los actos de las personas, subir las escaleras hacia atrás.

2.4.3. Papel del juego en el aprendizaje y desarrollo físico e intelectual del niño.

El juego es un factor potencial para el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, por medio del juego motriz el niño logra avances en la destreza manual, con el lanzamiento de pelota adquiere destreza en su motricidad fina, de igual manera, al realizar construcciones con cubos, desarrolla al mismo tiempo nociones de agrupamiento.

Durante la edad preescolar, el niño tiene mucha actividad en el juego, por lo cual es necesario que en el Jardín de Niños se cuente con espacio e instrumentos de juego que lleve a los pequeños a que por medio del mismo, desarrolle su motricidad.

Para desarrollar la coordinación ojo-mano, es importante presentarle al niño materiales con los que pueda ensamblar, ensartar,

recortar, de tal forma que logre una ejercitación de estas actividades que le proporcionarán grandes beneficios.

Con el fin de lograr independencia y seguridad, el maestro de preescolar podrá utilizar una muñeca a la que se tiene que vestir, atar las cintas de los zapatos, abrochar botones, para que el niño se ejercite en estas actividades y logre en un corto período de tiempo, realizarlas solo.

Los juegos imitativos, proporcionan al niño un apoyo para realizar actos que les permitirán ser aceptados en la sociedad y de esta manera los vemos imitando a sus padres, a sus maestros o al boxeador que fué el héroe de la película que vio por televisión.

En el período de tiempo que se encuentra en el Jardín de Niños, el pequeño necesita canalizar la agresividad natural y el maestro podrá ayudarlo al proporcionarle oportunidades de participar en juegos que incluyan fuerza física para realizarlos, como por ejemplo: cavar tierra, dar patadas al balón u otros, que la creatividad personal de la educadora prefiera.

La pintura, el modelado e iluminado, permite que el niño desarrolle su creatividad e imaginación, algunas actividades que pueden realizarse en cantos y juegos, danza y música, también desarrollan este tipo de habilidades, por lo tanto, es necesario tener a la mano instrumentos de música como platillos, triángulo, panderos, campanas.

El juego también puede ser utilizado como moderador de la conducta y debemos emplearlo con la finalidad de que el niño se ajuste a la sociedad donde se desenvuelve.

La actividad realizada en el juego, lo introduce en el mundo social en el que vive, sobre todo aquella que se desarrolla en el Jardín de Niños, ya que en esta institución iniciará la socialización con personas ajenas a la familia. Con las actividades aquí realizadas, el niño podrá situarse en su grupo, obedecer reglas, identificar su rol social, vivir relaciones humanas que en la familia serían difícilmente realizadas.

Los juegos permiten al niño elaborar hipótesis, puestas en acción y exploraciones que le ayudarán a insertarse en el mundo social.

El juego es indispensable para lograr el desarrollo integral del niño, el cual le permite elaborar un orden mental que le servirá para adaptar su conducta a la integración social que de él se espera.

3. ESTRATEGIAS METODOLOGICO-DIDACTICAS

Muchas son las estrategias didácticas que se pueden utilizar para lograr el aprendizaje en el nivel preescolar. En el presente, es importante tomar en cuenta estrategias que impliquen participación que recupera la dimensión social del quehacer educativo.

Nuestra propuesta como ya se señaló, es utilizar el juego como estrategia didáctica en apoyo al proceso educativo.

Si el aprendizaje en esta etapa se logra gracias a la interacción del niño con las personas y objetos concretos del medio donde se desenvuelve, resultaría interesante observar cómo se desarrolla la capacidad de reflexión, sentido crítico e interrogante de las circunstancias que puede vivir por medio del juego.

Al utilizar el juego como estrategia didáctica, el niño aprende a reconocerse a sí mismo, a relacionarse con otras personas, descubrir relaciones matemáticas, percibir semejanzas, diferencias, fomentar la creatividad, incrementar la imaginación y expresar sus vivencias afectivas a través de símbolos.

El juego permite desarrollar las interrelaciones del niño que son el fundamento para lograr la construcción del aprendizaje y elevar su afectividad.

Por medio del juego, el niño puede probar hipótesis, propiciar la comunicación y cooperación entre los niños, brinda además la oportunidad al docente de observar algunos conflictos individuales en los niños, y cómo a través del juego, encuentran soluciones a ellos.

En la realización del juego, los niños exploran, experimentan, crean, recrean, simulan y aprenden por medio de sus propias acciones. Los materiales que se pueden utilizar son muy variados, como por ejemplo arena, agua, aros, mantas, listones, bloques, cuerdas, palos de escoba entre otros, que son económicos y de fácil acceso.

Tenemos una gran variedad de juegos que podemos utilizar para ejercitar diferentes áreas del desarrollo, como la motricidad, el área sensorial y psicológico, que serán de mucha utilidad para su desarrollo.

Los juegos que ejercitan la motricidad, permiten el desarrollo de las potencialidades, su independencia funcional, la alegría que brinda la libertad de acción, el equilibrio emocional, que resultan fundamentales para el niño en edad preescolar.

De esta manera, por medio de juegos que desarrollen el área motriz, los niños pueden elaborar proyectos, como por ejemplo, al realizar juegos imitativos referentes a las máquinas, donde ellos representen carros, aviones, trenes, de ahí podrán llegar a construir el proyecto de medios de transporte y utilizando juegos de construcción, fabricarán los vehículos; al usar dramatización, crearán una secuencia de personas que los utilicen elaborando las conversaciones que comúnmente se suscitan en el uso de éstos.

Los juegos sensoriales son muy útiles, nos sirven además de desarrollar las facultades sensitivas, para lograr construir aprendizaje de diferentes proyectos; de esta manera al hablar de alimentación, podemos jugar a identificar sabores, olores, texturas de los diferentes alimentos, construir seriaciones de tamaño, de color, de forma, para terminar ejercitando la motricidad fina con algún trabajo donde, con material de desecho, se construya algún alimento.

los juegos se pueden utilizar en diferentes áreas de trabajo, logrando despertar el potencial de pensamiento, la individualidad, habilidades, destrezas y diversas respuestas a un problema, propiciando una mayor integración del niño con los objetos de conocimiento, obteniendo mayores experiencias.

Los objetivos que se pretenden al utilizar el juego como estrategia didáctica son:

- Que el niño desarrolle su autonomía e identidad personal, con la finalidad de que paulatinamente sea capaz de reconocer su identidad cultural y nacional.
- Desarrollar formas sensibles de relación con su medio ambiente tanto social como natural.
- Desarrolle su socialización y a través del juego logre llegar a la cooperación con otros niños y los adultos.
- Adquiera formas de expresión creativa al utilizar su cuerpo, su lenguaje y su pensamiento, preparándolo para adquirir aprendizajes formales.
- Favorecer la capacidad de resolver conflictos al utilizarlo, desarrollando de esta manera su inteligencia, que se verifica en la capacidad de resolver problemas.

Teniendo en consideración las anteriores precisiones, ponemos en manos del lector una serie de actividades que conlleven a todo lo anterior.

ACTIVIDAD NUMERO 1**TITULO:** Su casa es diferente a la mía.**TEMA:** Vivienda.

META(S) U OBJETIVO(S): - Conocer cómo se construyen las casas. - Distinguir diferentes tipos de casas.		METODO A EMPLEAR: <input checked="" type="checkbox"/> Inductivo <input type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Algunas madres de familia. b) Dispositivos Didácticos Libros, revistas, imágenes de casas, cajas de zapatos vacías, palitos, pinturas Vinci, pastas, piedritas, arena, carritos. c) Financieros El material lo traerá cada alumno de su casa, por ser de desperdicio y juguetes.	TIEMPO PROBABLE: Una hora cada mañana, durante una semana.	
	FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal.	
PROCEDIMIENTO		
<p>a) Motivación: Preguntar: ¿Cómo es tu casa?, ¿Qué hay por fuera?, ¿Qué hay por dentro?, ¿Es igual a la de este libro o revista?, ¿Es igual a la de tu abuelita o tía?, ¿En que se diferencian?, ¿Sabes cómo se construyen las casas?, ¿Quién ha observado cuando construyeron una?, ¿Todas las casas sirven para lo mismo?</p> <p>b) Etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Visitar casas de varios compañeritos de la clase. 2). Observar lo que hay en ellas y registrarlo con dibujos. 3). En el salón, comentar lo observado. 4). Recortar casas de revistas. 5). Pegarlos en el periódico mural o friso. 6). Elaborar casas con cajas de cartón. 7). Realizar una maqueta parecida a la comunidad en que viven. <p>c) Retroalimentación: Jugando a la casita.</p>		
SUGERENCIAS (CRITICA) En vez de realizar una maqueta pequeña, podemos pensar en grande y construir una casa grande de cartón, con sus muebles al tamaño de los niños y accesorios para jugar dentro de ella.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Se da en el momento del juego.	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Libros y revistas de casas.	

ACTIVIDAD NUMERO 2
TITULO: ¿Por qué hay guerras?
TEMA: Socialización, Historia y Civismo.

META(S) U OBJETIVO(S): <ul style="list-style-type: none"> - Externar sus sentimientos sobre la guerra. - Establecer la diferencia entre juego y la guerra real. 	METODO A EMPLEAR: <input type="checkbox"/> Inductivo <input checked="" type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Los niños mismos. b) Dispositivos Didácticos Libros y revistas de guerras, periódicos y juguetes. c) Financieros Ninguno.	TIEMPO PROBABLE: Una mañana de trabajo. FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal.
PROCEDIMIENTO	
a) Motivación: Preguntar: ¿Sabes lo que es una guerra?, ¿Han jugado alguna vez a la guerra?, ¿Cómo jugaban?, ¿Les gusta jugar a la guerra?, ¿Qué se necesita para jugar a la guerra?	
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Comparar imágenes de guerra y preguntar: ¿Son como las que ustedes juegan?, ¿Cuál es la diferencia? 2) Recortar imágenes de guerra. 3) Pegarlas en el friso. 4) Armar un campo de guerra con juguetes y accesorios que los niños tengan. 5) Acomodar todo donde corresponda. 6) Decidir quienes participan de cada bando y como doctores. 	
c) Retroalimentación: <ul style="list-style-type: none"> - Juguemos a la guerra. - Dramatizar el juego de la guerra. - Inventar un cuento. 	
SUGERENCIAS (CRITICA) <ul style="list-style-type: none"> - Se puede hablar del tema cuando se tenga una asamblea en la que implique una guerra. - Los niños disfrutaban mucho de este juego y debemos de aprovechar para hablarles del dolor y el peligro que representa una guerra. Decirles que la gente pelea a diario porque están enfadados o les quitaron algo, en lugar de hablar y explicar las cosas. 	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Durante la retroalimentación, o entrevistando a cada niño al final.
APOYOS BIBLIOGRAFICOS <ul style="list-style-type: none"> - Libros sobre guerras. - Periódicos con imágenes de guerra. - Revistas que narren sucesos de guerra y contengan imágenes de ella. 	

ACTIVIDAD NUMERO 3
TITULO: Un casco rojo.
TEMA: Servidores públicos.

META(S) U OBJETIVO(S): - Mostrar a los niños cómo desempeñan su papel los bomberos. - Definir la importancia de los bomberos en la comunidad.		METODO A EMPLEAR: <input type="checkbox"/> Inductivo <input checked="" type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Un bombero de la estación más cercana. b) Dispositivos Didácticos Libros y láminas sobre bomberos, mangueras, cartón, pintura de agua, pedazos de papel, cartón rojo e impermeables c) Financieros Pedir una cuota a su mamá para el pago del transporte a la estación de bomberos.	TIEMPO PROBABLE: Tres mañanas de trabajo.	
		FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO - La visita es grupal. - El trabajo es por equipos. - El juego es por equipos.
PROCEDIMIENTO		
a) Motivación: Preguntar: ¿Quién usa este tipo de sombrero?, ¿Por qué se lo pone?, ¿Es pesado o ligero?, ¿Es de fácil de romper?, ¿No podría ponerse una gorra de beisbol?, y ¿Un sombrero de vaquero?, ¿Por qué no?, ¿Es peligroso el trabajo de bombero?, ¿Puede protegerle del peligro el sombrero?, ¿Qué más cosas se pone un bombero cuando va a combatir el fuego?, ¿Las botas y la ropa son especiales?, ¿Qué emplea un bombero para apagar el fuego?, ¿Por qué necesita un camión?, ¿Por qué la manguera es tan larga?		
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Programar la visita a la estación de bomberos. 2) Encargar el dinero para la visita. 3) Realizar la visita a la estación. 4) Intercambiar comentarios sobre la visita. 5) Encargar material de desperdicio. 6) Elaborar un camión grande de bomberos y una casa con el cartón 7) Elaborar los sombreros de los bomberos. 8) Acomodar el camión y la casa en el patio, así como las mangueras y todo lo necesario. 9) Disfrazarse de bomberos. 		
c) Retroalimentación: Dramatizar una escena de incendio.		
SUGERENCIAS (CRITICA) - Que los niños reflexionen sobre lo peligroso que puede resultar un incendio. Familiarizarlo con el extinguidor de la escuela. - Explicar las diferentes formas de apagar un incendio. Comentar la importancia de moverse con tranquilidad y rapidez. Informar de otros tipos de rescate que realizan los bomberos. Los impermeables se pueden sustituir con unas bolsas grandes de plástico con aberturas.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Realizando un concurso en el que el niño actuará, dependiendo de las circunstancias en la manera correcta de apagar el fuego	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Láminas sobre bomberos, presentar un video con escenas de la labor de los bomberos.	

ACTIVIDAD NUMERO 4
TITULO: El Hospital.
TEMA: Servidores Públicos.

META(S) U OBJETIVO(S): - Desterrar el miedo a visitar un hospital. - Sentir confianza hacia médicos y enfermeras.		METODO A EMPLEAR: <input checked="" type="checkbox"/> Inductivo <input type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Un médico y una enfermera. b) Dispositivos Didácticos Libros sobre hospitales, cajas vacías de medicina, jeringas sin aguja, curitas, gasas y cinta médica. c) Financieros Ninguno.	TIEMPO PROBABLE: Tres mañanas de trabajo.	
	FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Visita: Grupal Juego: Por equipos.	
PROCEDIMIENTO		
a) Motivación: Preguntar: ¿Por qué tenemos hospitales?, ¿Han estado en alguno?, ¿Cuándo están enfermos a dónde los llevan?, ¿Es divertido estar en un hospital?, ¿Pueden sentir miedo al ingresar al hospital?, ¿Por qué?, ¿Es un sitio grande?, ¿Se enteran de lo que pasa alrededor al estar ahí?, ¿Es diferente el hospital, de la consulta de un médico?, ¿En qué?, ¿Para qué sirven las medicinas?		
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Dejar que cuenten sus experiencias. 2) Planear la visita a un hospital cercano a la escuela. 3) Observar todo lo que hay en un hospital. 4) Hacer preguntas sobre las dudas que tengan. 5) Realizar un consultorio en la escuela con materiales existentes. 6) Distribuir los papeles correspondientes. 7) Elaborar las vestimentas del doctor, las enfermeras y los pacientes. 		
c) Retroalimentación: Jugar a los doctores.		
SUGERENCIAS (CRITICA) Enfatizar que los hospitales están para ayudarnos. Explicar cómo pueden brindar primeros auxilios a un herido leve. Aprovechar para realizarles una revisión dental.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Observándolos en el juego.	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Libros y revistas de medicina.	

ACTIVIDAD NUMERO 5
TITULO: La Contaminación.
TEMA: La Ecología.

META(S) U OBJETIVO(S): - Recordar lo que nos afecta la contaminación. - Buscar signos de contaminación. - Familiarizar al niño con este tema.		METODO A EMPLEAR: <input checked="" type="checkbox"/> Inductivo <input type="checkbox"/> Deductivo	
RECURSOS: a) Humanos: Algunos padres de familia. b) Dispositivos Didácticos Libros, revistas, ilustraciones, recipientes grandes, cal, árboles pequeños, sacos. c) Financieros Ninguno		TIEMPO PROBABLE: Una semana.	
		FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal	
PROCEDIMIENTO			
a) Motivación: Preguntar: ¿Por qué la gente tira papeles y envases en la calle o lugares públicos?, ¿Se ve bonita la ciudad sucia?, ¿Qué podemos hacer para ayudar?, ¿Hay lugares dónde dejar la basura?, ¿Qué sucede con nuestra tierra, nuestro aire y nuestra agua cuando están contaminados?, ¿Qué le sucederá al hombre si esto continúa así?			
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Dar a los niños un paseo ecológico. 2) Hablar sobre el almacenamiento de basuras. 3) Dar a cada niño un saco para que recoja su basura. 4) Elaborar botes de basura con sus letreros reciclable u orgánica. 5) Pintar los botes ya existentes y ponerles los letreros. 6) Buscar signos de contaminación. 7) Elaborar letreros de contaminación con recortes. 8) Encalar árboles y pedir que nos traigan algunos de sus casas. 9) Plantar arbolitos en el patio de la escuela. 			
c) Retroalimentación: Formar un comité de activos defensores de la causa ecológica.			
SUGERENCIAS (CRITICA) - El comité puede estar formado por padres y alumnos a la vez. La vigilancia será durante todo el año escolar. Es preferible que éstos se realicen durante los primeros meses del año para obtener mejores resultados. - Vigilar los signos de contaminación.		EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Se evalúa en el transcurso y al final del año escolar.	
		APOYOS BIBLIOGRAFICOS Libros ecológicos, revistas con imágenes que muestren la acción del hombre sobre la naturaleza.	

ACTIVIDAD NUMERO 6
TITULO: Los Aviones.
TEMA: Medios de Transporte.

META(S) U OBJETIVO(S): - Conocer el medio de transporte que se utiliza para viajar rápidamente. - Enfatizar cómo dependemos de los aviones para bienes y servicios. - Conocer diferentes tipos y usos de aviones.	METODO A EMPLEAR: <input type="checkbox"/> Inductivo <input checked="" type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Un piloto y una aeromoza. b) Dispositivos Didácticos Libros, revistas, juguetes, esponja, un abanico eléctrico prestado. c) Financieros Dinero para el transporte que nos conduce al aeropuerto y para comprar la esponja.	TIEMPO PROBABLE: Cuatro mañanas de trabajo. FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal.
PROCEDIMIENTO	
a) Motivación: Preguntar: ¿Han subido a algún avión?, ¿Les gustó?, ¿Fue emocionante?, ¿Qué les pareció mejor?, ¿Tuvieron miedo?, ¿Por qué la gente sube a los aviones?, ¿Qué va más aprisa, un carro, un tren, un barco, un avión?, ¿Saben que pueden mandar cartas o paquetes por un avión?, ¿Qué otras cosas o seres pueden viajar en un avión?, ¿Cómo aterrizan los aviones? b) Etapas: 1) Hablar sobre el tema mostrando en imágenes diferentes tipos de aviones. 2) Planear la visita al aeropuerto, encargar dinero a los padres para el transporte. 3) Realizar la visita, observando todo. 4) Comentar sobre la visita y lo que más les gustó. 5) Con el material, elaborar un aeroplano gigante, donde se puedan subir algunos niños. 6) Colocar nubes y el abanico en el suelo, para simular que vuela. c) Retroalimentación: Jugar al avión, simular el aeropuerto, jugar al avión de la bebeleche.	
SUGERENCIAS (CRITICA) Utilizar un video para observar lo que sucede en un aeropuerto. De preferencia, planear la visita en un tiempo en que se les pueda atender, puesto que son inolvidables las experiencias que viven.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Mediante una entrevista con los padres que asisten a la escuela. APOYOS BIBLIOGRAFICOS Libros y láminas de aviones, un video.

ACTIVIDAD NUMERO 7
TITULO: ¿Cuántas ruedas cuentas?.
TEMA: Medios de transporte.

META(S) U OBJETIVO(S): - Aprender a contar. - Iniciar al niño con experiencias de matemáticas. - Discriminación de medios de transporte.		METODO A EMPLEAR: <input checked="" type="checkbox"/> Inductivo <input type="checkbox"/> Deductivo	
RECURSOS: a) Humanos: Ninguno. b) Dispositivos Didácticos Juguetes como: bicicleta, carritos, motos, barquitos, aviones, etc.. c) Financieros Ninguno.		TIEMPO PROBABLE: 20 minutos. FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal.	
PROCEDIMIENTO			
a) Motivación: Por medio de una plática: Aquí hay algunos juguetes, todos son medios de transporte, todos tienen ruedas, ¿Cuántas ruedas tiene cada uno?			
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Contar las ruedas que tiene cada juguete. 2) Encuentra otro juguete que tenga igual cantidad de llantas. 3) Contemos cuántas ruedas hay detrás. 4) Contemos cuántas ruedas tiene adelante. 5) ¿Cuántas ruedas hay en total? 			
c) Retroalimentación: Jugar competencias contando los lugares de una carrera con los juguetes empleados, contar los carros.			
SUGERENCIAS (CRITICA) - Es provechoso utilizar objetos que los niños manipulen, darles la oportunidad de tocar mientras cuentan. Un buen refuerzo es mostrar el número con los dedos. - Esta actividad se complementa con los medios de transporte.		EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Se efectúa mientras se realiza el juego.	
		APOYOS BIBLIOGRAFICOS Ninguno.	

ACTIVIDAD NUMERO 8
TITULO: ¿Qué árbol tiene más hojas?
TEMA: Ecología.

META(S) U OBJETIVO(S): - Comparar árboles. - Iniciar al niño en la comparación. - Comprender conceptos de más que y menos que. - Demostrar dónde hay más o menos.		METODO A EMPLEAR: <input checked="" type="checkbox"/> Inductivo <input type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Ninguno. b) Dispositivos Didácticos Dos plantas con muchas hojas y otra con pocas, láminas con flores con muchos y pocos pétalos. c) Financieros Ninguno.	TIEMPO PROBABLE: Quince minutos.	
	FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Por equipos e individual.	
PROCEDIMIENTO		
a) Motivación: Decir: Aquí hay dos plantas, ¿Puede decirme alguien qué planta tiene más hojas?, ¿Cómo lo sabes?		
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Mostrar las flores o árboles. 2) Decir cuál tiene más. 3) Cuál tiene menos. 4) Preguntar: ¿Tienes que contarlas o puedes decirlo a la vista? 5) Decir: vamos a contar para ver si es cierto. 		
c) Retroalimentación: Contando o pasando al pizarrón a dibujar una planta con más o menos hojas.		
SUGERENCIAS (CRITICA) - La mayoría de los niños de preescolar, conocen y utilizan la palabra "más", pero no la comprenden, tratar de lograr esta comprensión.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Durante el juego.	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Ninguno.	

ACTIVIDAD NUMERO 9**TITULO:** ¿Por qué no puedo abrir el botiquín?**TEMA:** Salud.

META(S) U OBJETIVO(S): - Comprender cuándo son necesarias las medicinas. - Entender que sólo mamá puede dar las medicinas y decir cuándo tomarlas.		METODO A EMPLEAR: <input type="checkbox"/> Inductivo <input checked="" type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Ninguno. b) Dispositivos Didácticos Cajas, frascos de medicina vacíos y un botiquín. c) Financieros Ninguno.	TIEMPO PROBABLE: De quince a veinte minutos.	FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Grupal.
	PROCEDIMIENTO	
a) Motivación: Preguntar: ¿Dejan en tu casa que abran el armario o el botiquín en donde se encuentran las medicinas?, ¿Por qué creen que no los dejan?, ¿Pueden hacerles daño las medicinas?		
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Vamos a observar las medicinas que hay en el botiquín. 2) ¿Se las han dado alguna vez? 3) ¿Sabes lo que les puede pasar si se las toman? 4) Explicar la función de las medicinas y que pueden ser peligrosas si las tomamos si necesitarlas, o cuando tomamos mucha cantidad. 5) Decir, sólo papá, mamá o el doctor pueden decir cuánto y cuándo hay que tomarlas. 		
c) Retroalimentación: Por medio de interrogatorio.		
SUGERENCIAS (CRITICA) - Son muchos los niños que sufren de accidentes de este tipo, explicar cuándo deben tomarlas. - Mantener fuera del alcance de los niños el botiquín en el salón. Sugerir lo mismo a los padres.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Con el interrogatorio y además con una entrevista con los padres.	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Ninguno.	

ACTIVIDAD NUMERO 10**TITULO: ¿Hay peligro?****TEMA: Seguridad.**

META(S) U OBJETIVO(S): - Reconocer situaciones de peligro. - Actuar correctamente y con calma.		METODO A EMPLEAR: <input type="checkbox"/> Inductivo <input checked="" type="checkbox"/> Deductivo
RECURSOS: a) Humanos: Ninguno. b) Dispositivos Didácticos Fotos o imágenes de situaciones de peligro, y otras en que no lo haya. c) Financieros Ninguno.	TIEMPO PROBABLE: Veinte minutos.	FORMAS DE RELACIÓN: MAESTRO-GRUPO-ALUMNO Individual.
	PROCEDIMIENTO	
a) Motivación: Hemos aprendido mucho sobre los métodos para mantener la escuela, la casa y nuestras personas fuera de peligro. ¿Podrían reconocer cuándo estamos en peligro?		
b) Etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1) Vamos a jugar a las adivinanzas. 2) Mostraré fotos, ustedes me dirán: ¡Peligro! si la situación de la foto nos indica peligro y se quedan callados si no lo está 3) Hacerlo cada vez más rápido. 		
c) Retroalimentación: Recrearse al hacerlo más rápido.		
SUGERENCIAS (CRITICA) Al principio, debe ser despacio y explicar el contenido de la foto. Después se hará cada vez más rápido.	EVALUACION (DEMOSTRACION DE RESULTADOS) Durante el transcurso del juego.	
	APOYOS BIBLIOGRAFICOS Ninguno.	

4. ANALISIS DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA

4.1. Relación de lo propuesto con otras áreas del conocimiento.

El juego puede vincularse como actividad en cualquier área de trabajo. Los niños en edad preescolar, necesitan una actividad motriz que se pueda practicar, creando y recreando diferentes juegos que se relacionan con otras áreas del conocimiento.

Los juegos que nos pueden servir para el área del lenguaje son muchos y variados; la capacidad creadora de la educadora, podrá ayudar a inventar y utilizar, propiciando juegos que permitan al niño sentirse libre para hablar solo, con otros niños, con adultos, inventando palabras, trabalenguas y rimas que ayuden a desarrollar la expresión oral; motivará a los niños a juegos donde realicen dibujos, para que por medio de símbolos exprese su interioridad; con dramatizaciones podrá evocar pensamientos y representarlos en el juego.

Cuando el maestro lea cuentos, podrá pedir a los niños que anticipen lo que continúe por medio de imágenes previamente preparadas para la ocasión. Con estos juegos, el maestro logrará propiciar el interés por la lecto-escritura y permitirá la expresión de sentimientos, deseos, ideas que el niño guarda en su interior y no puede expresar con palabras.

En matemáticas, son muy útiles los juegos donde puedan manipular objetos para clasificarlos, agruparlos, seleccionarlos por su textura, tamaño, color y peso; algunos juegos donde puedan desplazarse, le ayudará además de identificar distancias, espacios, objetos cercanos, lejanos, espacios ocupados, vacíos, a sentir seguridad, sentimientos de logro al comprobar que pueden manejar su cuerpo y adaptarse a nuevas situaciones; otros juegos que se

vinculan con el área de matemáticas, son aquellos donde el niño debe medir con sus manos para contar cuántas palmas mide su mesita, por ejemplo, y que los inicie en el conocimiento de tamaños y medidas.

Los juegos relacionados con Naturales, podrán ayudar a desarrollar en los niños la responsabilidad de cuidarse a sí mismos, a otros, y a la vida animal y vegetal. Se podrán utilizar juegos de imitación o dramatización, donde se laven las manos, los dientes, se peinen, imitar al doctor y enfermera, juegos de jardinería, donde aprenden el cuidado de las plantas y logran canalizar sus impulsos violentos o agresivos. Jugar a coleccionar hojas, flores, piedras, animales, les podrán iniciar en el cuidado del medio ambiente y les infunden responsabilidad al elegir un lugar y su cuidado para poder tener su colección.

En la expresión artística, se pueden realizar juegos que les inciten a crear, inventar y expresar al elaborar sus ideas por medio del dibujo, modelado, ritmos, produciendo sonidos, imitando ritmos; formando figuras diferentes en sombras con sus manos, dramatizando o con juegos de mímica, el juego de adivinar la caricatura que imitan.

Los juegos colectivos y sociales, nos ayudan a ejercitar la autonomía del niño, permiten que se adapte a la sociedad donde se desenvuelva, a relacionarse con los demás, aceptando a los otros como son, aquí los juegos mímicos son de gran utilidad, los imitativos, por ejemplo: comiditas, policías y ladrones, muñequitas, enfermeras y doctores.

Así podemos comprobar que el juego se vincula con todas las áreas del conocimiento, y nos permite realizar los proyectos en forma amena y agradable.

4.2. Perspectivas.

Los alcances de utilizar el juego como estrategia de didáctica para favorecer el aprendizaje y desarrollo físico e intelectual de los alumnos de edad preescolar son ilimitadas, puesto que el juego forma parte importante en la vida del niño y en todas sus actividades va implícito el juego.

El juego apoya en la labor docente a las educadoras, pues permite paralelamente el aprendizaje, sentir alegría, satisfacción, relajamiento, aventura, exploración, que brindan al estudiante el deseo de aprender.

Con la vinculación del juego a otras áreas del conocimiento, podemos proporcionar al niño libertad en su acción y la construcción de su conocimiento, gracias a que el niño tiene contacto directo con diferentes objetos y al manipularlos permite elaborar hipótesis, reflexionar, formar conocimientos. El juego permite el desarrollo de la socialización, incrementando el lenguaje y sus formas de utilizarlo.

Los resultados de la puesta en marcha de esta propuesta, fueron muy positivos, pues al aplicarlo se logra la adquisición del aprendizaje implícito.

Se pudo comprobar que el juego es una catarsis, puesto que al practicarlo, los niños desahogan los problemas que puedan afectarlos.

El juego es un instrumento favorable para que los pequeños se preparen para afrontar las situaciones de la vida futura. Representa un factor motivante que impulsa al niño a actuar.

Se comprobó que en matemáticas, el juego representa un buen sustituto de la grafía, que les permite una mejor comprensión y asimilación del conocimiento que se pretende alcanzar.

CONCLUSIONES

- El Programa de Educación Preescolar nos presenta una base teórica fundamentada en la Teoría Constructivista.
- La estructura metodológica del programa, nos indica el método de proyectos el cual se trabajará por medio de bloques de juegos y actividades. Nos presenta tres focos centrales que son: las relaciones del docente con los niños y sus padres; cómo fomentar la creatividad y la libre expresión de los niños; las formas de organización y coordinación de un trabajo grupal.
- El estudio psicogenético nos permite conocer las formas en que se construye el conocimiento, lo cual resulta muy útil para cambiar por aprender, busca satisfacer su necesidad en las actividades que trabajan, manipulando el objeto de estudio con la finalidad de que realicen hipótesis y reflexionen, asimilando y apropiándose de los conocimientos.
- El Jardín de Niños es la institución que permite al niño ampliar su socialización conviviendo con otras personas que no pertenecen a su familia, logrando compartir experiencias que le ayuden a colaborar en grupos; el ambiente donde el niño se desenvuelve es determinante en el desarrollo social del individuo; las relaciones familiares son también de gran influencia en la socialización del niño, puesto que las relaciones interpersonales comienzan en el círculo familiar.
- El juego es la actividad natural por medio de la cual el niño expresa sus sentimientos, canaliza frustraciones y angustias, adquiere valores, asimila normas, hace amigos, recrea su espíritu y permite ampliar su socialización.

- Existen diferentes tipos de juegos que pueden utilizarse en las actividades planeadas para cualquier área del conocimiento, por medio de él se propicia el aprendizaje y desarrollo físico e intelectual del niño. El juego puede ser utilizado como estrategia didáctica.
- Al utilizar el juego como estrategia didáctica el niño desarrollará su autonomía e identidad personal y nacional; formas sensibles de relación con su medio; adquiere formas de expresión creativas y favorece la capacidad de resolver conflictos.
- El juego puede ser utilizado como estrategia didáctica en cualquier área de conocimiento en el Jardín de Niños, y es un instrumento de alto valor para las educadoras.

BIBLIOGRAFIA

- AVOLIO, Sandra. La tarea del docente. 1ª ed. Ed. Marymar; México, 1975. pp. 14-15 y 104-107.
- CASTILLO C., Cristina. Educación preescolar Métodos, Técnicas y Organización. 4a. ed. Ed. CEAC; España, 1981. pp. 21-120.
- DEVIGNAUD. El Juego del Juego. 2a. ed. Fondo de Cultura Económica; México, 1982. pp. 9-159.
- GARCIA M., Emilia. Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. 4a. ed. Ed. CEAC; España, 1981. pp. 73-174.
- MENESES, Ernesto. Educación comprendiendo al niño. Ed. Trillas; México, 1984. pp. 135-153.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. 3a. ed. Ed. Seix Barral; México, 1980. pp. 1-227.
- S.E.P. Actividades psicomotrices en el Jardín de Niños. S.E.P.; México, 1991. pp. 5-40.
- _____ El Jardín de Niños y el desarrollo de la comunidad. S.E.P.; México, 1992. pp. 7-34.
- _____ Programa de Educación Preescolar. S.E.P.; México, 1992. pp. 5-81.
- U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. S.E.P.; México, 1987. pp. 88-110.
- ZEITLIN T., Sandra. Juego y Actividades preescolares. 3a. ed. Ed. CEAC; España, 1980. pp. 22-114.