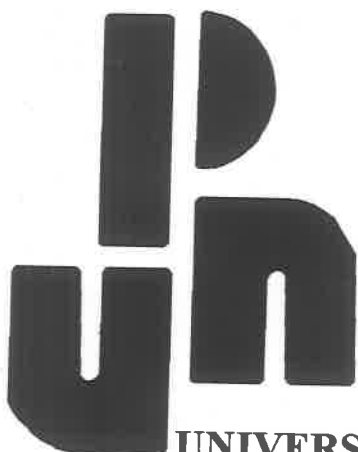


**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 141 GUADALAJARA**



**UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL**

**"ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA
IMPULSAR EL JUEGO PREESCOLAR"**

PRESENTA:

LORENZA ROMERO MARISCAL

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR

GUADALAJARA, JALISCO; NOVIEMBRE 1996

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

GUADALAJARA, JAL., 16 DE NOVIEMBRE DE 1996

C. PROFR.(A) LORENZA ROMERO MARISCAL
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA IMPULSAR EL JUEGO PREESCOLAR

_____, opción
_____,
PROPUESTA PEDAGOGICA _____, a propuesta del asesor pedagógico C. PROFRA. MA. EUGENIA FIGUEROA MASCORRO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



Ofelia Morales C.
PROFRA. OFELIA MORALES ORTIZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
S. PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 14A GUADALAJARA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 141
GUADALAJARA

DEDICATORIAS

A los asesores que con su orientación
me brindaron la oportunidad de
superarme

A mis hijos por el tiempo que les
privé de estar con ellos.

A mi padre Andrés con inmenso cariño,
por compartir conmigo el momento del
triumfo.

A mis hermanos, por su
comprensión y apoyo en los
momentos difíciles de mi carrera.

A mi cuñado Carlos Francisco Vallarta
González que me auxilió de manera
desinteresada a encontrar la clave del
éxito.

A mi amiga y compañera
Hermenia García, un profundo
agradecimiento, ya que sus
experiencias me permitieron
ampliar mis horizontes.

INDICE

DEDICATORIAS.....	I
INDICE.....	II
INTRODUCCIÓN.....	IV

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Objeto de Estudio	1
1.1.1. Antecedentes de la Educación Preescolar.....	4
1.2. Ubicación curricular.....	9
1.2.1 Estructura de programa	12
1.3. Contexto Social.....	17
1.4. Contexto Escolar.....	22
1.5. Definición del Problema	27
1.6. Justificación.....	29
1.7. Objetivos	31
1.8. Limitaciones	31

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Teoría Psicogenética.....	33
2.1.1. La Adaptación.....	35
2.1.2. El Período Sensorio/Motor.....	38
2.1.3. El Sub-Período Preoperatorio	40

2.1.3.1. La representación	41
2.1.3.2. La percepción	41
2.1.3.3. La Imitación	42
2.1.3.4. La Imagen Mental	43
2.1.3.5. El Juego	44
2.1.3.6. El Lenguaje	46
2.1.3.7. EL Dibujo	48
2.2. Juego y lenguaje	49
2.3. Importancia del Juego	50
2.4. Fundamento Pedagógico	54
2.5. Pedagogía Operatoria	54
2.6. Los Métodos de Trabajos Colectivo	56
2.6.1. El valor pedagógico del método	58
2.7. Método de Proyectos	58
2.8. El sujeto de estudio	61
2.8.1. Características generales del niño en edad preescolar	63
2.8.2. Características Sociales del Niño de Edad Preescolar	64
2.9. El Papel del Docente	67
2.10. El Papel del Alumno	69
2.11. El Papel de los Contenidos	70
2.12 El Papel de los Medios	72
2.13. El Papel del Proceso Enseñanza - Aprendizaje	73
2.14. La Evaluación	74

CAPITULO 3

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

3.1. La Planeación	79
3.2. Identificación del proyecto	80

CONCLUSIONES	98
---------------------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA	100
---------------------------	------------

INTRODUCCIÓN

Esta estrategia pretende llegar a comprender y valorar la problemática que surge de la escasa utilización del juego en el proceso educativo. Con este trabajo se pretende que las educadoras y los padres de familia comprendan que a través del juego se logra favorecer la expresión oral y adquirir nuevas formas de comunicación para comprender los que otros dicen.

La elección del programa obedece a la necesidad de proporcionar mas cooperación en la solución de los problemas que afectan a nuestra sociedad y particularmente en el aula. Es ahí donde se requiere toda la disposición del docente para superar posibles problemas que surjan al no proporcionar situaciones donde el niño mejore su expresión oral.

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

El juego se vale del superhábit de energía disponible del niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación, facilitándole, juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto.

Además, el juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego como el camino del proceso del pensamiento. El programa de educación preescolar, asigna un papel importante al juego en el desarrollo del niño, el cual no proporciona, ni especifica, juegos y actividades que favorezcan al educando, sino que se da en forma general.

Por este motivo, considero importante que a los alumnos en esta edad se propicien situaciones relacionadas con el juego para tener más elementos que le sirvan para comprender y comunicarse con los demás.

En este trabajo describo la teoría psicogenética de Piaget, porque es ella la que explica la génesis del juego del niño, en relación con las etapas del desarrollo del pensamiento, en el cual afirma que el niño construye su conocimiento precisamente a través de la acción transformadora.

Este trabajo consta de tres capítulos.

- En el primero, se refiere al planteamiento del problema en forma general sobre el juego con los siguientes apartados: objeto de estudio, ubicación curricular, contexto social y escolar, definición del problema, justificación, objetivos y las limitaciones.
- El segundo capítulo se refiere al marco teórico, el cual fundamenta la propuesta pedagógica, donde se desarrolla el análisis teórico sobre el juego, basado principalmente en las teorías psicogenéticas de Jean Piaget.
- En el tercer capítulo correspondiente a la Estrategia Didáctica, donde ofrezco sugerencias para la intervención del docente durante los episodios del juego, con lo cual se busca potenciar niveles superiores de cooperación y

el considerar los puntos de vista de los otros, sobre el proceso de simbolización en el juego del niño con la intención de prepararlo más adecuadamente para los requerimientos de su contexto social.

Finalmente, se exponen las conclusiones y bibliografía.

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La escuela es de gran importancia en la sociedad, como parte de la misma en la educación y preparación de los futuros ciudadanos, quienes reciben conocimientos, habilidades y destrezas, pero no supera la formación recibida en el hogar, que es donde se adquieren las primeras enseñanzas que se transmiten de padres a hijos por generaciones, ejemplo de ello es el lenguaje, las costumbres y las tradiciones.

1.1. Objeto de Estudio

El juego es una actividad u operación que se ejerce o se realiza sólo con miras en sí mismas y no por el fin a que tiende por el resultado que produce.

Desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Los grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron sobre el juego, Aristóteles los acerca a la Felicidad y a la Virtud, Platón le concede un valor educativo y más aun gradúa juegos para las diferentes edades.

En la Época Clásica, Platón funda un Jardín de infantes incorporado como actividad primordial el juego. Este es considerado como uno de los elementos mas importantes dentro de la educación del niño.

El juego para los hombres de la edad media no tenía ningún significado, ya que fue en la época moderna que se volvieron a retomar las enseñanzas de Platón, en la cual se desarrollaban varias teorías respecto al juego.

Una de las que más me llamó la atención fue la de John Locke, filósofo y pedagogo empirista quien cree firmemente en el juego como un aspecto educativo y considera que no debe ser sólo utilizado como ejercitación física, si no que también para que los niños aprendan una expresión oral correcta y nos da un ejemplo *"Los niños podrían aprender a leer jugando con cubos que tengan letras del alfabeto o jugar a buscar palabras buscando su significado y logrando así incrementar su vocabulario"*¹. Afirmo también que el juego es de gran ayuda para tener una libertad de expresión; por tal motivo el juego deberá incluirse en todas las actividades que se realicen en el preescolar.

La Pedagogía Moderna y Contemporánea ha reconocido al juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la Psicología y Antropología le han reconocido una función biológica y social; esto es, su utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad.

¹ Oscar, Zapata. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Materna y Preescolar. Editorial Pax, México, pág. 23.

En sus primeros años el niño realiza un juego simbólico; como a la edad de tres años es donde el niño habla solo, se imagina dialoga con sus juguetes y objetos cercanos, ya que en esta edad se le hace muy difícil expresar oralmente sus sentimientos. Por esto, a través del juego expresa sus sentimientos de un modo simbólico, ya que en la realidad no logra expresarse libremente debido a la falta de un vocabulario más completo.

Este aspecto puede ser útil a la educadora para poder interpretar lo que el niño quiere dar a conocer con su juego simbólico.

Conforme va evolucionando el niño se va integrando a su medio, realizando entonces juegos colectivos que le permitan socializarse y gozar más de su lenguaje, y a la vez enriquecerlo al escuchar nuevas expresiones o conceptos, llega así a la construcción de signos y utiliza el lenguaje oral como lo utilizamos los adultos. Entonces se piensa que más que un aprendizaje, el juego es algo que el niño ya trae desde su nacimiento, sólo le falta desarrollar esa capacidad y ponerla en práctica.

La función principal de esta actividad lúdica en el Jardín de Niños es la de permitir al educando que dé a conocer su pensamiento desarrollando con ello su expresión oral, lo cual es de suma importancia para que su desarrollo intelectual y afectivo sigan un curso normal y además el niño se socialice.

Los niños son curiosos por naturaleza y siempre quieren saber cosas nuevas y qué mejor que el juego para ayudar a los alumnos a que encuentren en él, una manera de mejorar su expresión oral y de expresarse con confianza y seguridad.

1.1.1. Antecedentes de la Educación Preescolar

Los antecedentes que la educación preescolar ha tenido en su devenir social, los podemos englobar en 119 años que van desde 1873 hasta 1992; en esta trayectoria se observa un proceso evolutivo en la educación mexicana. Dicho proceso a la vez, presenta hechos relevantes que para una mayor comprensión se pueden dividir en cuatro grandes etapas :

1ra. Etapa: Los Jardines de niños nacieron, ante la necesidad de "*Guardar y Proteger*", a los niños pertenecientes a la clase pobre, fundándose, en razón de este origen, los primeros centros protectores, los cuales recibieron el nombre de Escuelas Guardianes o asilos.

Posteriormente bajo la inspiración froebeliana, se añade a esta necesidad social una preocupación pedagógica, incluyendo en el programa el juego y los materiales educativos, como los medios más adecuados a la naturaleza infantil, y por lo tanto más conveniente para iniciar el desarrollo de su formación. Los principios pedagógicos y didácticos de Froebel, defendían la necesidad de la educación de los niños antes de los siete años.

Federico Froebel, es considerado, como el verdadero iniciador de la Educación Preescolar sistemática, en 1873 inauguró una escuela infantil en Ullrichsburg, a la que bautizó con la palabra Kinder Garden (Jardín de Niños), que posteriormente se ha universalizado.

De 1881 a 1917. Se crean las primeras instituciones privadas, las cuales tienen como base ó modelo a las escuelas que a fines del siglo XIX atendían a niños menores de 6 años en Europa y Estados Unidos. El 7 de enero de 1881 se abre la primera escuela de párvulos, sostenida por el ayuntamiento de la ciudad de México.

En las primeras escuelas de párvulos se llevaron a cabo actividades con base en el Nuevo Sistema de Educación creado por Federico Froebel, las ideas de esta teoría llegan a las maestras por medio de educadores provenientes de Europa.

Iniciada la educación preescolar en México y debido a la poca información que existía, las maestras basaron sus métodos pedagógicos y contenidos en libros de ediciones provenientes de otros países y éstos fueron traducidos por las profesoras. Desde sus inicios, las actividades musicales fueron básicas para la realización del trabajo con los niños, así como los cantos y bailes. El juego es un elemento importante en este sistema de educación, Froebel propone una metodología específica fundamentada en 10 postulados en los cuales propone brindar a los niños una serie de dones, (regalos y ocupaciones que se constituyen a base de materiales y actividades propias del Jardín de Niños actual). También sugiere mobiliario especial compuesto por mesas con cubierta cuadrículada que sirve como guía para la utilización de materiales.

Dones

Primero. 8 pelotitas forradas de estambre (colores del arco-iris).

Segundo. Una caja oblonga conteniendo dos cubos, una esfera y un cilindro con perforaciones para que puedan pasar varillas como eje.

Tercero. Consta de un cubo dividido en 8 pequeños cubos de 3 cm. por lado, de madera lisa sin color.

Cuarto. Consta de un cubo de 6 cm. por lado, dividido en 8 paralelepípedos rectángulos (ladrillo).

Quinto. Un cubo dividido en 27 paralelepípedos rectángulos, 3 de los cuales divididos longitudinalmente.

Sexto. Los forman figuras planas de colores, círculos, cuadrados, triángulos de un grosor de menos de 1 cm. de grueso.

Séptimo. La representa la línea recta y curva unidimensional. Consiste en masa de varilla de madera, flexible, multicolor.

Octavo. Representa el punto (la abstracción). Lo forman semillas en general, (arroz, lenteja, maíz).

Ocupaciones

Son las actividades que se realizan con materiales que sufren alteraciones a medida que se forma el objeto que se ejecuta.

- | | |
|-------------|-------------------------|
| 1. Picado | 5. Ensartado |
| 2. Dibujo | 6. Tejido (entrelazado) |
| 3. Modelado | 7. Doblado |
| 4. Costura | 8. Recortado |
| | 9. Pegado |

Reflexión sobre las actividades ocupaciones:

Las actividades que se realizaban en esta etapa eran llamadas ocupaciones, todas aquellas que sufrían alteraciones al realizar dicho trabajo, en la actualidad se llevan a cabo con el nombre de técnicas de aprendizaje que hasta la fecha se siguen desarrollando, ya que depende del criterio de cada educadora y experiencia que tiene para utilizarla con el grupo.

En 1840 Joaquín Baranda, Secretario de Justicia e Instrucción Pública, concibió la idea de una escuela que formara hombres capaces de hacer valer sus derechos y estableció la obligación de la escuela elemental. Esta ley se promulgada en 1888. Durante su gestión se dieron los primeros pasos para la atención de niños de 3 a 6 años y se fundó la escuela de párvulos No. 1 que dirigió la profesora Dolores Pasos.

Manuel Cervantes Imaz, profesor de instrucción pública primaria, director de la Escuela Nacional Primaria No. 7, crea una escuela de párvulos anexa, con sujeción a lineamientos pedagógicos de Froebel y Pestalozzi, la que constituye el antecedente inmediato de la educación preescolar pública en México; fundador del periódico "Educador Mexicano" en el cual publicaba sus propuestas educativas y de manera muy especial las relativas a educación parvularia.

2da. Etapa: 1919 a 1942: A principios del siglo XX paulatinamente comenzó a tomar forma el desarrollo de los jardines de niños mexicanos, gracias a la labor de los educadores sobresalientes que se empeñaron en llevar la educación a todo el país. En 1925 se crea la Escuela Nacional de Maestros con el objeto de coordinar una mejor enseñanza e implantar reformas. El departamento de educadoras era el responsable de formar maestras de párvulos. El inicio de la

educación preescolar en nuestro país, se debe en gran medida al esfuerzo que realizaron las incansables profesoras Estefanía Castañeda y Rosaura Zapata, fundadoras de los primeros jardines.

Durante el período del presidente Manuel Ávila Camacho, se decide que los jardines de niños no sólo reingresaran a la SEP., sino que instituyó el departamento de Jardines de Niños.

3a. Etapa: 1942-1964. En el año 1947 se creó la Escuela Nacional de Maestros de Jardines de Niños, siendo la directora la Profra. Guadalupe Gómez Márquez. Se trabajaba alrededor de los centros de interés, que se basaban en la efectiva participación de los párvulos en las faenas reales de la vida que se llevaban a cabo en el jardín, la observación de la naturaleza y en las ocupaciones infantiles relacionadas con esta actividad, el juego en sus diversas manifestaciones además del cuento y la dramatización.

Existe un organismo dedicado específicamente a la Educación preescolar, la O.M.E.P. (Organización Mundial para la Educación Preescolar), la cual fue creada en 1948 con el fin de encausar y dirigir de un modo global los problemas de la infancia.

En 1960 al Consejo Nacional Técnico de la Educación, se le asigna la tarea de elaborar los programas, tomando en cuenta los intereses y necesidades del niño, así como su desenvolvimiento biopsico-social.

4ta. Etapa: 1964-1992. Se crean diferentes servicios al interior de la Educación Preescolar. Uno de ellos fue el de laboratorio de Psicotécnica, el cual tenía un objetivo primordial que es el de prestar atención psicopedagógica a los niños que asisten al jardín y que presentan leves alteraciones del lenguaje, conducta y psicomotricidad (C.A.P.E.P.).

Las investigaciones educativas han permitido la creación de nuevas propuestas. Los planes y programas de estudios se han venido adecuando a través del tiempo, ubicándose en el desarrollo social sin dejar a un lado los principios que rigen la educación preescolar, que toman en consideración las características y necesidades del niño en edad preescolar.

1.2. Ubicación curricular

El programa de preescolar, sirve como guía para realizar las diversas actividades en el plantel educativo. Considero al programa como un apoyo pedagógico que facilita al docente el llevar a cabo las actividades de la practica docente, pero referente al juego nos da algunas sugerencias sobre algunas actividades a desarrollar; pero en sí no se tiene un programa especial de cómo se lleve a cabo las enseñanzas con los educandos, como estrategias fundamentales sobre actividades lúdicas; ya que el programa de educación preescolar constituye una propuesta de trabajo para los docentes con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como el papel del juego en el desarrollo del educando, favoreciendo el proceso de socialización. Por este motivo no hay unificación en los programas o planes de estudio, por lo que cada educadora realiza actividades lúdicas que considera más adecuadas de acuerdo a

su experiencia, pero cuando el pequeño avanza de grado, la siguiente educadora considera que el pequeño no aprendió nada en el grado anterior, debido a su criterio personal de cómo desarrolla las actividades lúdicas con el grupo.

Los Objetivos Primordiales del Programa son:

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- Formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar. No obstante, en términos generales, se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales (y es por eso que es la principal actividad del Jardín de Niños), debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Dedicarle al juego largos periodos permite al niño elaborar

internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Es decir, que el juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal y no verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender los de sus compañeros.

El juego simbólico que enseña al niño a vestirse, peinarse, etc., mediante la realización de las mismas acciones con sus juegos, donde el niño reproduce las actividades naturales que están destinadas para cada sexo: para la niña los juegos de cocina, lavadoras y juegos de té y la infinidad de muñecas con sus ostentosos vestidos de fiesta. Para el niño, los carros, las patrullas, los balones de fútbol, pelotas de beisbol, etc.

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica. La razón es que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas propuestas. "El resultado de esta pauta metodológica es que el niño

preescolar participa de manera íntegra y por ende favorece los diversos aspectos de su desarrollo²".

1.2.1 Estructura de programa

En el programa de Educación Preescolar, se habla del principio de "*globalización*" como fundamento de la practica docente y de la estructuración del programa por proyectos, además se sugiere la organización de algunas áreas, así como el uso que podría tener en apoyo a los proyectos.

El método de trabajo que propone este programa es a través de proyectos, que es planear juegos y actividades que responden a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de ésta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos.

Tiene una duración y complejidad diferente que está dado por las posibilidades y limitaciones de los niños, lo cual tiene que ver con su edad, desarrollo, región donde vive, etc..

² SEP. Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar. Editorial, Dirección General de Educación Preescolar. México 1992, pág. 18.

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación.

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

La segunda etapa es la realización o desarrollo del proyecto; está conformada por los distintos juegos y actividades que tanto niños como educadora proponen a lo largo del mismo. La duración de esta segunda etapa es impredecible y dependerá de los distintos caminos que tome un proyecto hasta llegar a lo que niños y docente decidan cómo culminan.

La tercera etapa consiste fundamentalmente en la auto-evaluación de los resultados del proyecto realizado, así como de las dificultades y vivencias que les servirán de base para futuros proyectos.

Los principios fundamentales que sustentan el programa y que atienden al desarrollo integral del niño son : La organización de bloques de juegos.

Los bloques que se proponen son los siguientes :

Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística

Los juegos y actividades correspondientes a este bloque permiten que el niño pueda expresar, inventar y crear en general; elaborar sus ideas y volcar sus

impulsos en el uso y transformación creativa de los materiales y técnicas que pertenecen a los distintos campos del arte. Es éste uno de los espacios más propios y personales del niño, que comparte con otros niños y con el docente en el trabajo colectivo. Al asistir a museos, espectáculos, actos, etc., el niño vive experiencias culturales y artísticas que lo constituyen como un ser sensible a la belleza, al conocimiento y la comprensión del mundo.

Juegos y actividades:

- Música
- Artes escénicas y artes visuales
- Artes gráficas y plásticas
- Literatura

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad

Las actividades correspondientes a este bloque permitirán que el niño descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos; sensaciones y percepciones; formas corporales de expresarse; que domine cada vez más la coordinación y el control de movimientos de su cuerpo al manejar objetos de uso diario y al ponerse en relación con otros niños y adultos. Asimismo, en éste encuentro físico con los límites y dimensiones espaciales, va estructurando nociones de espacio y tiempo tales como: arriba, abajo, adelante, atrás, antes, después, dentro, fuera, etc..

Juegos y actividades :

- Relacionados con la imagen corporal: Sensaciones, percepciones y estructuración espacial.

Observar y ejecutar distintos movimientos corporales :

- Al aire libre, en el aula y en el salón de cantos y juegos; movimientos que pueden ser espontáneos ó por imitación, por ejemplo: caminar, girar, trepar, rodar, correr, gatear, balancearse, esconderse, resbalar, lanzarse, equilibrarse, saltar desde diferentes alturas.

Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza:

Las actividades correspondientes a este bloque permiten que el niño desarrolle una sensibilidad responsable y protectora de la vida humana, así como del mundo animal y la naturaleza en general con el fin de inscribirse en una lógica que implica formas de preservación y cuidado de la vida en su sentido más elevado.

Asimismo, que desarrolle su curiosidad y el sentido de observación y búsqueda de respuestas a las constantes y diversas preguntas que se plantea, frente a hechos y fenómenos de su entorno natural y social.

Juegos y actividades :

- Salud
- Actividades con relación al cuidado de la escuela
- Ecología
- Ciencias

Bloque de juegos y actividades matemáticas:

Las actividades, vistas desde la perspectiva de este bloque, permiten que el niño pueda establecer distintos tipos de relaciones entre personas, objetos y

situaciones de su entorno; realizar acciones que le presentan la posibilidad de resolver problemas que implican criterios de distinta naturaleza: cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar, nombrar, ubicarse, utilizar formas y signos diversos como intentos de representación matemática. Son actividades que ofrecen también la oportunidad de entrar en relación con gran diversidad de objetos desde la perspectiva de sus formas y relaciones en el espacio, lo cual implica reflexiones específicas que anteceden a las nociones geométricas.

Juegos y actividades matemáticas :

Manipulación de objeto. En relación al espacio, que se desplace y mueva objetos para calcular.

- Identificar la diversidad de formas geométricas.
- La representación gráfica del número.

Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje:

Las actividades correspondientes a este bloque permiten que el niño se sienta libre para hablar solo, con otros niños, o con adultos; de experimentar con la lengua oral y escrita, de inventar palabras y juegos de palabras, de tal manera que encuentre en ello un vehículo para expresar sus emociones, deseos y necesidades.

Desde otro punto de vista, tiene la posibilidad de enriquecer su comprensión y dominio progresivo de la lengua oral y escrita, descubriendo la función que tienen para entender a otros y darse a entender él mismo. Puede experimentar formas propias para representar gráficamente lo que quiere decir a través de dibujos y por escrito, en un proceso de comprensión y dominio de los signos socializados de la lengua escrita. Asimismo se encuentra en situaciones que le

dan la oportunidad de escuchar y comprender las lecturas que otros hacen, y de ir asumiendo todo esto como formas de comunicación socializada.

Juegos y actividades:

- Lengua oral
- Escritura
- Lectura

1.3. Contexto Social.

En México existen numerosas y diferentes comunidades de tipo urbano, urbano marginado, rural e indígena, cuyas particularidades geográficas, culturales, sociales y económicas las caracterizan y determinan su forma de vida.

El nombre de Jamay se deriva de los vocablos Náhuas: Xamain o Xamayan: lugar del Cacique y Xama lugar donde fabrican adobes.

La fundación se realizó cuando el cacique de Cuitzeo ordenó a varias familias que vigilaran los movimientos de los purépechas que frecuentemente incursionaban por los ríos, ahora conocidos por Lerma y Zula. Fue un sitio estratégico para los aborígenes, utilizado también por los españoles que venían de La Barca.

En 1529 llega Nuño de Guzmán a Coynan, enviando emisarios a las regiones circunvecinas, entre ellas, Cuitzeo.

Hay en la plaza del lugar un monumento erigido a la memoria del Papa Pío IX, mide 33 metros de altura y lo construyó el P. José Ma. Zárate.

En 1825 ya tenía ayuntamiento y en 1833 ya se menciona como municipio, aunque en 1890 se anota como comisaría de elección popular del municipio de Ocotlán, con categoría de pueblo.

Desde 1825 hasta 1914 en que se erige el municipio oficialmente, perteneció al 3er. cantón de La Barca.

El municipio fue creado el 6 de abril de 1914 por el decreto número 1785.

Entre los benefactores de esta población se mencionan a Bernardina Fierros, Teodora Rodríguez, las Maestras Antonia y Jesusita Arreola, el sacerdote Antonio Curiel y Plascencia; el Maestro Eusebio García Briseño; El Pbro. José Ma. Zárate y Honorato Barrera Buenrostro, escritor.

En la actualidad la población de Jamay, Jalisco, se encuentra a orillas del lago de Chapala, entre Ocotlán y La Barca. Cuenta aproximadamente con 25,000 habitantes dedicados en su mayor parte a la pesca, agricultura, ganadería y comercio.

La localidad de Jamay donde laboro, es urbana; está constituida por población heterogénea, compuesta por nativos e inmigrantes que provienen de diferentes zonas del país cuyo ambiente social y cultural también difiere. Las construcciones varían de acuerdo con los diversos estratos socioeconómicos que se establecen en este tipo de comunidad, aunque generalmente sus casas

son de ladrillo y cemento con techo de concreto, son de uno o dos pisos o unidades habitacionales y vecindades o departamentos. Están asentadas en terrenos propios o comunitarios como es el caso de las unidades habitacionales. Cuentan con infraestructura de servicios de la luz eléctrica, agua potable, drenaje, alcantarillado, pavimentación, servicio de limpieza, vigilancia, áreas de recreación, así como escuelas, teléfono, mercado y centro de salud.

El nivel socioeconómico de la población es medio bajo, la mayoría de los padres de familia cuentan con algunos grados de educación primaria terminada, como máximo grado de estudio, solo algunos jóvenes pueden cursar grados secundarios y son muy pocos los que pueden obtener una carrera profesional.

En el aspecto educativo cuenta con 6 Jardines de Niños, 15 primarias, 3 secundarias y una preparatoria; cuenta con una biblioteca municipal como única fuente documental en la población.

Los centros recreativos con que cuenta la población son un campo deportivo, canchas de basketbol, un parque, canchas de futbol, etc.

En la comunidad realizan juegos de campeonatos como son basketbol, voley bol, etc.

"Juegos Educativos" Los niños realizan juegos con sus mismos compañeros, ya sean a las carreras, las canicas o trompos.

Los padres juegan en forma natural con sus hijos, ya sea a las luchas, avioncitos, las canicas, trompos, caballitos.

El papel que juegan los hijos con sus padres es imitándolo en los juegos que ellos realizan, ya que algunos padres no apoyan los juegos que sus llevan a cabo en su vida diaria.

El niño aprende del medio físico y social que lo rodea y en particular de los adultos con quienes convive.

Así, el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos.

El niño juega por si mismo, ya que los padres no le prestan mucha atención a las actividades lúdicas de sus hijos, por el motivo que tienen ocupaciones que les impide compartir los juegos.

Son pocos los padres de familia que le dedican tiempo a sus hijos para jugar con ellos, ya sea al fútbol, o cualquier otro juego.

Además, he observado en las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, que no le dedican una parte del tiempo al juego, donde hay ocasiones que el niño a veces juega con su papá o mamá. Tanto las niñas como los niños necesitan jugar regularmente con cada padre por separado y otros quieren jugar con los dos al mismo tiempo.

En la comunidad se organizan juegos deportivos con diferentes equipos que están integrados por jóvenes, adultos y veteranos, por lo general le dan poco valor al juego de los niños, no les inculcan los deportes que sus padres realizan.

Por lo tanto, el ambiente que rodea al pequeño y las imágenes que percibe del exterior le ayudan a formarse ideas, concepciones y representaciones del mundo con las cuales organiza su pensamiento y desarrolla su inteligencia. El juego es una parte primordial en este proceso, en tanto que el niño experimenta, crea y recrea el mundo en el que vive a través de las actividades lúdicas que realiza y que él mismo determina, de conformidad con su medio social. En el juego se manifiesta pues, una gran libertad para dar marcha a su imaginación y creatividad.

La falta de comprensión de estos procesos y la imposición de juegos y juguetes, a través de la publicidad, induce a la queja muy frecuente de algunos padres acerca del abandono casi inmediato por parte del hijo de los costosos juguetes que le acaban de comprar. El niño sólo los tiene un rato, y al poco tiempo los destruye u olvida.

Sin embargo, no ocurre así con todos los juguetes, ya que muchos de ellos pueden ocasionar serios problemas en el niño debido a las "enseñanzas" que les son transmitidas a través del juego, como son la competencia, el individualismo y la violencia. El juego en el niño debería ser un motivo de reflexión permanente en los padres, ya que como se ha señalado en múltiples ocasiones, el juego condiciona la forma en que se vincula con la naturaleza así como nexos con otros grupos de su misma edad y la manera como posiblemente se relacionará con su medio social y físico en la vida adulta.

No obstante lo anterior, el juego y él pueden resultar nefastos para el niño. Seguramente más de una vez nos ha tocado presenciar cómo un pequeño que apenas puede andar, se divierte matando a todo aquél que se le pone enfrente.

Asimismo, hay juguetes que son abiertamente inhibidores de la imaginación y creatividad del niño, porque todo está dado, no hay lugar para la imaginación, sólo debe oprimirse un botón para que ejecute la actividad programada del juguete.

Si bien es cierto que "lo importante es el juego, no el juguete", debemos enfatizar la necesidad de poner especial cuidado en el juguete que se compra a fin de que ese niño al que adoramos y tratamos de agasajar con un regalo, no resulte lesionado con éste en su integridad física, moral e intelectual.

El niño aprende del medio físico y social que lo rodea y en particular de los adultos con quienes convive.

A los niños en su hogar sus padres les inculcan actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajos.

1.4. Contexto Escolar

He observado en el centro escolar que durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, donde tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo, ya que el juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y no le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana.

Definir el papel de la escuela en el contexto social implica identificarla como el espacio en que además de ampliar los marcos de socialización del niño a través del juego organiza y sistematiza el saber acumulado a través del proceso histórico con el propósito de adaptarse a las condiciones geográficas, sociales y culturales, transformándolas para obtener un beneficio común y preservarlas para el aprovechamiento de las futuras generaciones. *Relevancia del contexto*

El Jardín de Niños "*Amado Nervo*" pertenece al sistema federal, turno matutino, clave 14DJN0236W se encuentra ubicado por la calle Zaragoza # 327. *Inicio fundación y objetivos*

En el año de 1981 CAPFCE, inicia la construcción con tres aulas con capacidad para 40 alumnos, una aula para cantos y juegos, sanitario, dirección y patio cívico, con mobiliario adecuado, iluminación y ventilación, en la segunda etapa se construyeron 3 aulas mas, una cocina y un almacén con cuarto de intendencia, además cuenta con juegos mecánicos como son: licuadora, resbaladilla, columpio, gusanos y diferentes ruedas y llantas, cuenta con todos los servicios: agua, luz eléctrica, drenaje y gas.

El personal está compuesta por: una directora, seis educadoras, un maestro de música, un auxiliar de intendencia y un jardinero.

Dentro del contexto escolar se llevan a cabo diversas actividades con los padres de familia, niños y educadoras de las cuales describiré alguna de ellas:

Reuniones con los padres de familia para darles a conocer sobre la educación de sus hijos, corte de caja y sobre actividades mas apremiantes del plantel

educativo que se realizan con el apoyo de ellos, pero nunca se les da la información sobre la importancia del juego que tiene para su hijo en esta edad, para que el niño sea más creativo y sociable dentro de su contexto escolar y social.

También se llevan a cabo mañanas de trabajo con los padres de familia en la que se les informa la forma de trabajar con sus hijos, para que participen de manera directa en las actividades escolares durante el ciclo escolar. Observan en sí, los trabajos de los niños y cómo trabaja la educadora. Se les da una pequeña plática sobre cómo se trabaja en el plantel educativo.

Con los niños se trabaja con proyectos, ya que la planeación se realiza de acuerdo al interés del pequeño, ésto se lleva a través del juego con actividades lúdicas que le permitirán más adelante comprender el proceso enseñanza-aprendizaje.

Las educadoras desarrollan diferentes roles educativos, tanto pedagógico como administrativo como son: reuniones técnicas, las cuales se realizan cada mes en diferentes centros de trabajo para comentar estrategias que apoyen nuestra práctica docente; además analizamos los programas ya que tratamos temas acordes a nuestra labor educativa y así enriquecer la enseñanza del educando, pero no se ha tratado el tema del juego, sobre cómo lo realiza cada una y así enriquecer la labor educativa.

El grupo del 3° "B" que es el que atiendo, está integrado por 16 niños y 10 niñas, con sus características muy particulares, ya que son niños que se encuentran en el periodo Preoperatorio, se llevan actividades en equipos,

individuales y grupales tomando en cuenta el interés de los educandos, para así llegar a un acuerdo de lo que se va a realizar en cada mañana de trabajo.

En el grupo existe armonía, participación e interés por las actividades lúdicas, las cuales les brindan experiencias que les serán útiles en su vida.

Pero, si se valora realistamente el comportamiento tanto individual como de grupo, en los diferentes juegos, se da uno cuenta de que los niños se caracterizan por la misma conducta afectiva, psicológica y motora, ya que el educando en su proceso de maduración se ve confrontado por muchas configuraciones psicológicas y sociales que pueden llegar a confundirlo.

Al experimentar en pequeños grupos de juegos los niños pueden aprender a cooperar y a competir. De la misma manera observo en esas situaciones cuáles niños son capaces de tener liderazgo. Durante sus actividades lúdicas llegan a sentir lo que es la opresión, observan, experimentan y asimilan otras lecciones de la vida entre las que se incluyen la toma de decisiones, la formación de coaliciones y la agresión.

La afectividad es muy importante en esta edad. Desde este punto de vista, se refiere a los afectos de sus padres y hermanos, figuras esenciales que dejan una marca determinante para la constitución de su personalidad. Mas tarde ejercerán su influencia otras personas.

De acuerdo a su edad, actúa y se desenvuelve en las actividades que realiza.

Generalmente los niños que asisten al jardín de niños, prefieren los juegos en grupo, no así los que permanecen en el hogar, acostumbrados a jugar con objetos y no con otros niños.

Alrededor de los cinco años de edad, se entregan con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo, ya que el juego es una forma natural de incorporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran en este un medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar ni a actuar delante de sus compañeros.

Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente en ellos, dejando de ser simples espectadores, pero no hacemos que el niño reflexione o participe con su interés de las diversas actividades lúdicas.

La importancia que se le debe de dar al juego en la educación preescolar.

- El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no sólo para el niño, sino también indispensable para el adulto.
- La actividad lúdica cumple un papel importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.
- El juego proporciona al niño un gran caudal extraordinario de alegría y experiencias.
- El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños.

1.5. Definición del Problema

En el juego el niño actúa, prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande. Con la variedad y especialización del trabajo, la niña no se convierte necesariamente sólo en madre o ama de casa, el niño no siempre sigue los pasos de su padre. Por ello es importante que se le dé a cada uno la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, propiciándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego mismo.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

Por ello, en este trabajo se ofrece el enfoque psicogenético de Jean Piaget, ya que pretende brindar un sustento importante a educadoras y adultos sobre el juego, tanto para su comprensión como para su aplicación, en el cual he observado que los docentes no cuentan con suficiente teoría de la importancia que tiene en el desarrollo del niño sobre el juego.

El docente no realiza las actividades con el juego, a través de un objetivo o fin determinado, ya que las realiza según tomando las necesidades e intereses, pero siempre de una forma tradicionalista, siendo ellas las que dan las pautas a seguir o quien dirige la clase, he observado que falta interés por parte de las educadoras, para llevar a cabo la práctica docente de una forma más apropiada

de los niños, llevando a cabo más estrategias a través del juego, que les permita aclarar el sentido y la importancia que tienen al trabajar con el grupo.

Los que tenemos relación con pequeños, en principio estamos de acuerdo en que los juegos de los niños son divertidos y significativos, ya que algunos padres de familia y docentes opinan que en el jardín de niños nada más nos pasamos jugando con los educandos.

Las personas con este criterio consideran que sería mejor que el pequeño utilizara su tiempo en actividades más "*serias*", como recibir mayor instrucción o incluso jugar un deporte organizado; se oponen a que el tiempo escolar sea utilizado en actividades lúdicas, porque dicen que los niños emplean más tiempos en jugar que instruyéndose y que pueden entretenerse lo que gusten, fuera de la escuela.

He observado que los sistemas de enseñanza tradicional se han apoyado en estas ideas y aún se continúa en nuestros días, ya que las educadoras no llevan a cabo actividades lúdicas suficientes, siendo ellas las que dan las pautas a seguir o quien dirige la clase.

He observado en algunos docentes el problema, de que la mayoría no emplean el juego de manera adecuadamente didáctica, sino sólo como pasatiempo, sin precisar ningún objetivo.

El objetivo del juego, según los lineamientos del Programa de Educación Preescolar, es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, la cual se lleva al desarrollar los

aspectos afectivos-sociales, psicomotrices, creativos, de comunicación y pensamiento, es decir, el desarrollo integral.

De las consideraciones anteriores surge la definición del problema de la presente propuesta pedagógica: **"Estrategias Didácticas para Impulsar el Juego en el Preescolar"**

1.6. Justificación

La importancia que actualmente y cada vez en mayor medida se asigna a la educación preescolar, nos obliga a reflexionar nuevamente sobre la importancia que tiene el juego para el niño. Por otra parte, el juego no sólo es importante para el niño y la educadora; también conserva su lugar en la vida sana del adulto, porque el juego es una de las formas básicas en que se verifica el entrenamiento del ser humano con su medio. Durante toda la vida la educadora no debe abandonar el juego, ya que a través del juego, los niños interiorizan paulatinamente el mundo circundante. Es importante que les posibilitemos el acceso a ese mundo y les facilitemos su interiorización, ante todos, si permitimos que los educandos participen en sus vidas en cuanto sea provechoso para ellos, es decir, si el niño hace caso omiso de las indicaciones del adulto y trata una y otra vez de erigir su edificio sobre una pelota y sólo después de un prolongado esfuerzo abandona y busca otra base para su construcción, entonces habrá aprendido por "su" experiencia. Aprender con el propio hacer suele ser más fructífero que seguir simplemente las indicaciones de otra persona.

El tema a desarrollar no es una propuesta que va a corregir de inmediato el problema, sino que, en forma inmediata se verán resultados, con apoyo de todos los involucrados en el acto educativo.

El propósito de este es proponer algunas acciones en la estrategia didáctica, que facilite a los docentes dar sugerencias y podrán adecuarlas y enriquecerlas con la aportación de cada educadora con su grupo y comunidad.

Es de vital importancia involucrar a los padres de familia en el proceso de formación de sus hijos, y en especial en las actividades lúdicas; ya que se fomenta el desarrollo integral del niño, pero se requiere de mejores métodos, estrategias didácticas, apoyo familiar y disposición del docente.

Con la siguiente propuesta pedagógica los intereses que me motivaron para desarrollarla fue para retomar los contenidos de los cursos, tanto del área básica como terminal de la licenciatura, lo cual me permitirá crecer profesionalmente; y conocer más sobre lo teórico y práctico del tema del juego, ya que en preescolar es la actividad principal a realizar con diversos proyectos. Es a través de esta experiencia que el educando alcanza los componentes de la socialización y autonomía, elemento fundamental para la convivencia humana.

Además por lo que pretendo socializar experiencias con el personal docente de mi centro de trabajo, a fin de superar el proceso enseñanza-aprendizaje; acorde a las nuevas teorías de aprendizaje.

El juego en la etapa preescolar como analizaremos profundamente en páginas posteriores no es sólo un entretenimiento, sino también un medio por el cual el

niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

1.7. Objetivos

- Analizar las características psicológicas del niño de edad preescolar como base fundamental, para la aplicación del juego que le permita favorecer la expresión oral.
- Conocer las características psicológicas del niño de edad preescolar como base fundamental para la adquisición de mayores destrezas y habilidades sociales en el desarrollo del juego.
- Realizar un análisis reflexivo del juego a través de las estrategias que se llevan a cabo en la práctica docente. Conocer en que nivel se encuentra el niño y cuáles son los niveles siguientes para la adquisición de mayores destrezas y habilidades sociales en el desarrollo del juego y la expresión oral.
- Ofrecer a docentes y padres de familia, aspectos teóricos y prácticos accesibles sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño.
- Establecer un vínculo con los padres de familia para que tomen conciencia de las actividades lúdicas de sus hijos para la socialización y comunicación familiar.

1.8. Limitaciones

- Habilidad para la utilización de las estrategias y métodos necesarios sobre el tema elegido.

- Falta de materiales y técnicas de estudios.
- Aptitud del investigador: personal, intelectual y humana.
- Confusión en la interpretación de los programas, éstos solo señalan temáticas. Cada educadora implementa las actividades y lo hace desde su punto de vista muy particular, según haya sido su formación profesional.
- Desconocimiento de la metodología.
- Carencia de recursos económicos.
- Capacitación de las educadoras.
- Falta de experiencia en la elaboración de ciertos trabajos intelectuales.
- Dominio de las técnicas y procedimientos para recopilación e interpretación de datos.
- Falta de apoyo de los padres de familia.
- Tiempo insuficiente para realizar el trabajo.
- Falta de materiales e instrumentos de estudio.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

En todas las explicaciones sobre el desarrollo humano subyace una determinada teoría a partir de la cual se identifican los aspectos que originan o determinan dicho desarrollo, así como los elementos que lo constituyen. De acuerdo con la perspectiva de la psicología o de la pedagogía se describen aquellos aspectos que puedan parecer más importante sobre el tema a tratar.

Hasta hace pocos años, las teorías pedagógica no tenían en cuenta los aspectos psicológicos del aprendizaje y, por lo tanto, sólo se interesaban en qué enseñar. Algunos iban más lejos y hablaban de cómo enseñar. Pero, quien aprende y cómo aprende, no formaban parte de las inquietudes de nadie.

De las diversas teorías del aprendizaje, en este trabajo solo se considerará la psicogenética puesto que es en la que se basan los programas del jardín de niños.

2.1. Teoría Psicogenética

Para Piaget el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia.

Para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante.

*Revisar la introducción
de 41 del mismo
donde al final
hace una anotación
sobre el tema*

Según Piaget, el individuo recibe dos tipos de herencia intelectual: por un lado una herencia estructural y por otro; una herencia funcional.

La herencia estructural parte de las estructuras biológicas que determinan al individuo en su relación con el medio ambiente.

Para Piaget la reversibilidad es la incapacidad de invertir mentalmente una acción física, para regresar un objeto a su estado original; que significa que toda operación implica un recorrido en sentido contrario.

Nuestra herencia estructural nos lleva a percibir un mundo específicamente humano. Todos recibimos la misma herencia estructural, todos vemos las mismas partes del espectro solar, todos oímos los mismos sonidos, todos tenemos capacidad de recordar, es decir, de memorizar, de atender, de conocer. Pero es gracias a la herencia funcional que se van a producir distintas estructuras mentales, que parten de un nivel muy elemental hasta llegar a un estadio máximo. Este desarrollo se llama génesis, y por esto a la teoría que estudia el desarrollo de las estructuras mentales la denomina psicología genética.

La originalidad de la psicología genética radica en estudiar cómo se realiza este funcionamiento (el desarrollo de las estructuras mentales), cómo podemos propiciarlo y, en cierto sentido, estimularlo.

Gracias a la herencia funcional se organizan las distintas estructuras. La función mas conocida, tanto biológica como psicológicamente, es la adaptación. La adaptación y la organización forman lo que se denomina las invariantes

funcionales, llamadas así porque son funciones que no varían durante toda la vida, ya que permanentemente tenemos que organizar nuestras estructuras para adaptarnos.

De estas invariantes funcionales la adaptación está formada por dos movimientos: la asimilación y la acomodación. Estos dos movimientos desempeñan una función importante en su aplicación al estudio del aprendizaje.

2.1.1. La Adaptación

Desde el punto de vista biológico, el ser humano tiene necesidades específicas, entre otras comer, cubrirse, dormir. Todas éstas las satisface adaptándose al medio. En general, a través de muchas maneras, el ser humano ha encontrado medios para adaptarse.

Desde el punto de vista psicológico, el ser humano ha desarrollado su inteligencia; al desarrollar sus estructuras mentales con el fin de adaptarse mejor a la realidad.

Podemos estudiar la adaptación analizando sus dos caras, que son complementarias: la asimilación y la acomodación.

La asimilación es el resultado de incorporar al medio al organismo y de las luchas o cambios que el individuo tiene que hacer sobre el medio para poder incorporarlo, ejemplo: al leer un texto se analiza, se comprende y se asimila en la medida en que es comprendido. Lo que no es importante del texto, se olvida. A esa modificación que permitió la asimilación le llamamos acomodación. El

niño a medida que crece, su intelecto podrá entender cuentos más complicados. El hombre culto podrá leer artículos o libros llenos de dificultades o abstracciones, pues ya puede asimilarlos. A su vez, esos libros irán modificando al individuo y le darán cada vez más elementos para comprender las ideas más complejas.

Así, la mente se irá desarrollando, se irá acomodando a lenguajes, ideas, argumentos más y más difíciles. Toda la vida estaremos adaptándonos a través de las funciones de asimilación y acomodación.

Estos movimientos de asimilación y acomodación se pueden repetir y de hecho se repiten constantemente. Esta repetición tiene como resultado facilitar la adaptación.

La equilibración está constituida por procesos complementarios que operan simultáneamente, es el factor fundamental que influye en el desarrollo intelectual, involucra una interacción continua entre la mente del niño y la realidad, al pasar de un estado de desequilibrio a otro de equilibrio.

A la incidencia de invariantes funcionales la llámanos esquemas de acción. Estos esquemas se pueden automatizar y las acciones se realizan rápidamente. Por ejemplo, cuándo el niño empieza a escribir se tiene que adaptar al lápiz, al papel y a la forma de las letras. Cuando ya ha hecho esto, escribe rápidamente sin pensar en cómo se hace cada letra. Lo mismo sucede al leer o al calcular. Gran parte de nuestra vida está formada por esquemas de acción.

Los esquemas de acción se pueden modificar y de hecho cada modificación de un esquema de acción provoca una acomodación que permite la asimilación de situaciones más complejas.

Durante el aprendizaje, la creación y modificación de esquemas de acción será lo que determine su aplicación y progreso.

Finalmente la generalización de tales esquemas se traducirá en un aprendizaje real y significativo.

Los esquemas de acción no son únicamente motores o perceptuales, puede ser también intelectuales, como por ejemplo: ir de compras y elegir artículos iguales, rápidamente multiplicaremos el precio unitario por la cantidad de artículos y sabremos si podemos o no pagar la cantidad que resulte. La combinación de esquemas de acción, es muy importante.

En general, hay que utilizar varios esquemas de acción para resolver una situación. Cuando nos encontramos frente a una situación difícil o complicada, reflexionamos sobre cómo resolverla. Esta reflexión no es más que pensar anticipadamente qué esquemas de acción habría que utilizar y formular una combinación y secuencia de los mismos.

Por otra parte, Piaget señala que existen otros factores que pueden explicar el desarrollo intelectual de los individuos. Estos factores son: la maduración, las experiencias físicas y la interacción social. Pero que ningún factor aislado puede explicar el desarrollo intelectual por sí mismo, si no que requiere la equilibración que es una combinación de todos. Las interacciones entre ellos es lo que influye

en el desarrollo. La equilibración por lo tanto, es vista por Piaget como algo que ocupa un papel importante en la coordinación de estas interacciones, ya que involucra una interacción continua entre la mente del niño y la realidad.

Una de las aportaciones mas importantes de Piaget a la psicología y a la educación en general, fue estudiar los esquemas de acción que caracterizan los diferentes estadios o etapas de desarrollo del individuo.

Los primeros esquemas son solo perceptivos y motores. Al crecer, el niño va introduciendo muchas acciones en forma de imágenes mentales. Luego podrá simbolizarlas y no solo recordar un movimiento o una acción, sino también traducirlos a lenguaje.

Piaget describió el desarrollo del niño organizado, bajo un determinado título, los esquemas que caracterizan cada una de las etapas que presenta el desarrollo: sensorio-motor, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales.

Las etapas que me interesa abordar son los dos primeros: período sensorio/motor y preoperatorio, las cuales servirán como antecedente para identificar las principales características de los niños del nivel preescolar.

2.1.2. El Período Sensorio/Motor

Este período comprende de los cero a los 18-24 meses de edad. Se divide en seis sub-estadios. Sub-estadio I, dura aproximadamente un mes. En este tiempo el niño ejercita los reflejos con los que hace: succión y presión. Su visión es

general y su exploración de objetos con la vista se realiza especialmente en los contornos.

Sub-estadio II, de uno a cuatro meses. El niño descubre ciertos movimientos que le permitirán coordinar determinados esquemas. Así, por ejemplo: descubrirá la relación boca-mano/ojo-oído/mano-pie. Se sabe que el niño descubre esa relación porque comienza a ejercitar movimientos que antes no hacía (para llevarse las manos a la boca, para voltear a donde hay ruido) y se entretiene repitiéndolos incansablemente.

Sub-estadio III, va de los cuatro a los ocho meses, el niño descubre que haciendo un movimiento puede producir un espectáculo interesante. Por ejemplo: jala la cobija y mueve todo lo que hay arriba, juega con sonajas o con móviles colgados, comienza a reconocer la cara de la madre y posterior las de personas con quien tiene contacto. Tiene control del medio, aprende a jugar con los objetos, chupándolos, golpeando, tirando, etc. Después comienza a desplazarse; primero rodándose y luego gateando.

Sub-estadio IV, de los ocho a doce meses. Durante este período, se dan los primeros actos de inteligencia práctica, es decir, la intencionalidad se deja ya sentir, utiliza el llanto o el grito y el balbuceo con el fin de llamar la atención del adulto.

Sub-estadio V, de doce a quince meses, el niño se dedica a experimentar todo: tira de los manteles, arroja los juguetes, los usa de tambor, sacude, agita los objetos, etc. En este sub-estadio empieza a distinguir el no, aunque todavía hace cosas repitiendo "no-no".

Puede descubrir medios para alcanzar metas, el niño se relaciona con la gente que mas le simpatiza e imita sobre todo los gestos.

Sub-estadio VI, comprende de los dieciocho a los veinticuatro meses. El niño comienza a anticipar, a utilizar instrumentos y comienza a comunicarse con onomatopeyas.

Utiliza la imitación o juegos simbólicos.

2.1.3. El Sub-Período Preoperatorio

Este período va de uno a cinco años hasta los siete u ocho años. Se llama así porque en él se preparan las operaciones, es decir, las estructuras del pensamiento lógico-matemático que se caracterizan por la reversibilidad.

En este período debemos estudiar las características psicológicas en que los cambios y transformaciones son importantes.

Lo más interesante de este período, y alrededor de lo cual gira todo el desarrollo, es la construcción del mundo en la mente del niño, es decir, la capacidad de construir su idea de todo lo que la rodea. En este período el niño aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello a utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica que subyacen en todas las formas de comunicación.

Diferentes sistemas de representación: la percepción, la imitación, la imagen mental, el juego, el lenguaje y el dibujo.

2.1.3.1. La representación.

Lo más interesante del período sensorio-motor consiste en que el niño llega a encontrar instrumentos sencillos para prolongar sus capacidades físicas; con lo que evidencia sus capacidades mentales, es decir, su inteligencia.

Entre los sistemas simbólicos se puede hablar no sólo del lenguaje, sino también del juego, el dibujo, la imitación, la imagen mental y el sistema escrito de la lengua. A todo esto se le llama función semiótica.

Por función semiótica se entiende cualquier sistema que nos permita comunicarnos por medio de simbolizaciones o representaciones. Estas se caracterizan por la capacidad que adquiere el niño para no tener que actuar directamente sobre los objetos, es decir, que los representa.

Los sistemas de representación se denominan significantes. El objeto representado lo llamamos significado, ejemplo: el significado de la palabra "vaso" es un objeto, generalmente de vidrio, que sirve para tomar líquidos.

Significado = objeto de vidrio para tomar líquidos.

Significante = palabra o dibujo que representa ese objeto.

2.1.3.2. La percepción

Las percepciones son simples o complejas según las sensaciones que intervienen en ella.

Las percepciones tienen la característica de que, para darse, requieren de la presencia del estímulo, por ejemplo: una luz es percibida por el individuo mientras permanece, una vez que desaparece, se acaba la percepción de la luz.

Hay también imágenes kinestésicas que nos informan sobre la situación o posición de nuestro cuerpo, si estamos sentados o parados, etc., percibimos el dolor o la incomodidad, el cansancio o el sueño.

Al percibir algo, nuestra mente capta su forma, color, olor, sonido y se apropia de esta percepción reproduciéndola o imitándola interiormente. Esta imitación internalizada da lugar a lo que se denomina imágenes mentales, que son los registros internos que vamos almacenando.

2.1.3.3. La Imitación

Hay dos tipos; la imitación actual y la imitación diferida.

A una edad temprana, aparece la imitación de los gestos, ejemplo: el niño desde bebé imita a las personas que abren o cierran los ojos, sacan la lengua. Luego imita gestos, juegos con las manos. Toda la etapa sensorio-motora está dominada por la imitación gestual.

Primero tiene lugar la imitación actual, aquella se realiza con el modelo presente. Finalmente, al término de esta etapa, aparece la imitación diferida.

Piaget nos da un ejemplo de imitación diferida, una niña ve a su hermanito haciendo un berrinche. Al día siguiente la niña, sin motivo alguno, se tira al suelo y hace exactamente lo mismo que el hermano³.

La imitación diferida puede ser también verbal. El niño imita voces, ruidos, sonidos y palabras, sin saber bien lo que significa.

2.1.3.4. La Imagen Mental

Piaget define la imagen mental como la imitación interiorizada. El papel que tiene la imagen mental en nuestra vida es enorme. El pensamiento del niño se inicia a través de la acción a partir de la cual interioriza ciertas imágenes. Posteriormente el niño aprenderá que a esas imágenes visuales corresponde un nombre. Así explica Piaget el origen del lenguaje.

La utilización que hace la memoria de la imagen mental es también importante. La memoria es el mecanismo del recuerdo. La imagen mental será el contenido del recuerdo. Piaget habla de imágenes reproductoras y de imágenes anticipatorias.

La imágenes de transformación son imágenes que se pueden lanzar al futuro, ejemplo: ¿Cómo quedaría una casa si la pintara de color verde?

En la práctica pedagógica se utiliza la inferencia que, entre otras cosas, obliga al sujeto a manejar un recuadro con imágenes recientemente creadas y luego lo

³ Las Teorías del Desarrollo. El Niño y sus Primeros Años en la Escuela. Mecanograma. pág. 41.

invita a que, de acuerdo con sus esquemas de conocimiento, se lance al futuro y descubra o imagine lógicamente qué pasará o habría pasado.

Se habla de reproducciones inteligentes cuando el pensamiento tiene que intervenir con sus esquemas de acción para resolver un problema o para inventar una solución diferente.

2.1.3.5. El Juego

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, desde el juego sensoriomotor elemental, hasta el juego social superior. Clasificó los juegos en tres grandes categorías: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego con reglas.

El Juego de Ejercicio. Desde el momento en que el niño agarra por el placer de agarrar, es decir, repite sus conductas sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento, es entonces cuando queda constituido el juego de ejercicio en el período sensoriomotor. Sin embargo, a pesar de que los juegos de ejercicio constituyen la forma inicial de lo lúdico en el niño, no son exclusivos de los dos primeros años, puesto que se presentan durante toda la infancia, cada vez que se adquiere un sentimiento de dominio o poder.

El Juego Simbólico. Comienza en forma incipiente antes de los tres años, pero se consolida a los cuatro, cuando el niño ya maneja el lenguaje y su realidad está mas estructurada. El verdadero juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles; para la

corriente psicogenética esto sucede a partir del surgimiento de la función simbólica (18 a 24 meses aproximadamente), cuando el niño es capaz de imitar.

El juego simbólico viene a ser el apogeo del juego infantil. Lo obliga a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le siguen siendo ajenos, y a un mundo físico que aún no comprende.

El juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste le permite presentar una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles o papeles.

El Juego con Reglas. Durante la segunda mitad del período preoperacional (4 a 6 años), los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas). Emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, es decir, asume también el punto de vista de los otros. Se da cuenta de cómo los acontecimientos se suceden unos a otros, en el tiempo y en el espacio. Otra característica del juego con reglas a esta edad es la imitación cada vez más precisa de la realidad, no sólo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en el nivel de lo que ocurre en sus juegos.

El juego con reglas empieza a construirse a los cuatro años, aproximadamente y se reafirma de los siete a los once. Además, incluyen los de ejercicio (juegos de pelota, carreras, etc.) con competencia entre individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación. En síntesis, el simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación objetiva de lo real, gracias a la socialización.

Podemos decir que no solo en preescolar, sino en toda la primaria, el trabajo-juego resulta un gran apoyo, tanto por el aprendizaje que permite, como por el interés que despierta.

2.1.3.6. El Lenguaje

Para Piaget el lenguaje depende de la función semiótica, es decir, de la capacidad que el niño adquiere, hacia el año y medio o dos de vida, para diferenciar el significado del significante, de manera que las imágenes interiorizadas de algún objeto, persona o acción, permiten la evocación o representación de los significados.

Según Piaget, el niño repite palabras solo por el placer de hacerlo, su habla que es ecolalia, un lenguaje egocéntrico que no tiene todavía un significado social.

Se distinguen tres categorías de lenguaje egocéntrico:

- La repetición puede decirse que el niño balbucea y se ejercita en sus emisiones vocales al igual que se ejercita aventando o golpeando cosas.
- El monólogo: el niño se habla a sí mismo, como si se estuviera dando órdenes o explicaciones.
- Monólogo colectivo: el niño habla con otras personas u otros niños, pero no intercambia, es decir que no pone atención ni tiene en cuenta lo que dicen los otros.

La realidad es que el niño habla a sí mismo; cuando el habla se empieza a socializar, el niño pasa del lenguaje egocéntrico al lenguaje social.

El lenguaje se socializa cuando el niño comienza a dialogar, es decir, a tomar en cuenta el lenguaje de los otros. Dentro del lenguaje socializado podemos distinguir:

1. Lenguaje adaptativo
2. Lenguaje crítico
3. De repetición
4. Las preguntas
5. Las respuestas.

Para Piaget, el lenguaje como instrumento de expresión y comunicación, es susceptible de llegar a ser el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.

Sin embargo, Piaget no confunde el pensamiento con el lenguaje, ya que considera que el lenguaje está subordinado al pensamiento, puesto que se apoya no solamente sobre la acción, sino también sobre la evocación simbólica.

Al evolucionar el lenguaje, evoluciona también la construcción de tiempo, espacio y causalidad. Esto permitirá al niño situar sus acciones, no sólo en el presente, sino también en el pasado o en el futuro.

El desarrollo del lenguaje en la escuela, especialmente en los primeros años, es importantísimo, ya que de la competencia lingüística y comunicativa del niño dependerá su posterior capacidad para organizar la lógica.

La escuela desempeña un papel importante en el desarrollo del lenguaje oral. Cuando se habla de lenguaje y escolaridad, en general se hace referencia al lenguaje escrito. Sin embargo, el lenguaje oral determinará en gran medida el lenguaje escrito, especialmente cuando se concibe como una forma de comunicación y no sólo como un mero automatismo, como es el caso del dictado, la copia, etc.

Así pues, el lenguaje oral, que tiene primacía en la educación preescolar, debe propiciarse y ejercitarse durante toda la primaria.

Hasta aquí

2.1.3.7. EL Dibujo

"El dibujo es otra de las formas mediante las cuales el niño es capaz de iniciar la representación de su realidad."⁴

El niño encuentra en el dibujo una actividad placentera de la cual goza y que le permite expresarse y experimentar en cada nueva producción.

El dibujo se inicia como una prolongación de la actividad motora. Además, el dibujo implica un componente cognoscitivo importante, que permite al niño reflejar su comprensión en lo que concierne a la realidad que lo rodea.

El dibujo depende mucho, en su realización y en su desarrollo, de las posibilidades que proporciona la cultura en la que crece el niño.

⁴ Las teorías del desarrollo y del aprendizaje. El niño y sus primeros años en la escuela. pág. 49.

Como elemento pedagógico, el dibujo tiene un enorme valor, ya que para el niño resulta una forma de representación más natural que la escritura.

Por todo lo anterior, el dibujo representa un instrumento muy importante para el trabajo en el aula. Este deberá combinarse con otras áreas de conocimiento, para el estudio de la naturaleza y la descripción de cualquier otro fenómeno.

2.2. Juego y lenguaje

En esta etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para el desarrollo psíquico del niño, ya que durante éste, el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegure en el futuro el dominio de los significados sociales y por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas, así como de estructurar su pensamiento.

Mediante el juego "El niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto; en este proceso pasa de la manipulación objetual al pensamiento con representaciones".⁵

A través del juego el niño participa en actividades de expresión oral y descubre e inventa nuevas formas de comunicación, además logra que el niño escuche y comprenda lo que dicen otros y que verifique lo que él dice, fomentando su léxico y ejercitándolo.

⁵ S.E.P. Programa de Educación Preescolar. México 1992. pág. 17.

Con la aparición del lenguaje, las conductas resultan profundamente modificadas, tanto en su aspecto afectivo como intelectual. "El niño adquiere, gracias al lenguaje, la capacidad de reconstruir acciones pasadas en forma de relato y de anticipar sus acciones futuras, mediante la representación verbal"⁶.

2.3. Importancia del Juego

Debido a la importancia que se ha dado al juego, en esta etapa preescolar hablaré acerca de él.

El juego base existencial de la infancia, es un hecho de indiscutible realidad y trascendencia en la vida preescolar.

Se considera la actividad lúdica como el medio más eficaz y generalizado en la consecución de las finalidades de la educación preescolar.

La enciclopedia de Educación Preescolar, define el juego como "Actividad física y mental, con finalidad en si misma, básica en el desarrollo armonioso del cuerpo y de la personalidad infantil."

El juego inicia en el niño al contacto placentero con la realidad y lo introduce en el mundo de las relaciones sociales. Psicológicamente el juego sirve para estimular la actividad. La creatividad y permite proyectar los conflictos y llegar a superarlos.

⁶Jean Piaget. La primera infancia de los dos a los siete años. Seis estudios de Psicología. Ed. SEIX, Barcelona 1981. pág. 31

En la etapa preescolar los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego, y predomina el juego simbólico, cuya función principal es la asimilación de lo real al yo. Aparece la capacidad de un objeto o un fenómeno ausente.⁷

Entre el adulto y el niño hay un malentendido fundamental. Para el adulto el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión, etc. El juego se opone a las actividades serias de producción, es decir, al trabajo.

Para el niño es una actividad seria, que implica todos los recursos de la personalidad.

El niño aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo y a representar el mundo exterior y más tarde, a actuar sobre él. El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, y pacientes construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a construir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora.

El juego es también representación y comunicación; representación del mundo exterior que el niño se da así mismo, representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este

⁷ Enciclopedia de la Educación Preescolar. Tomo IV. México. pp 408.

otro adulto u otro niño, y cuando la palabra no está presente, esta forma de comunicación demuestra ser particularmente preciosa para la entrevista.⁸

La actividad lúdica, en general se ha estructurado y ordenado para facilitar su comprensión, pero no sería posible, ni conveniente, establecer divisiones radicales.

En el período preescolar conviene destacar entre las actividades lúdicas más preponderantes la correspondiente al juego simbólico representativo, ya que, por erradicar la capacidad del simbolismo, confiere un nuevo carácter a toda actividad del niño.

Juegos de ejercicio, simbólicos y de reglas parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juego desde el punto de vista de las estructuras mentales.

Dice Piaget, la función simbólica del juego, en virtud de la cual el niño es capaz de representar algo por su significante, es un recurso esencial que le permite realizar el necesario ajuste entre el mundo exterior y el mundo interior y realiza ese ajuste en la única forma que su nivel vital le permite, es decir, no acomodando su niñez a lo real, sino, adaptando lo real a las exigencias del estado de configuración de cada uno.

⁸ S.E.P. Antología de apoyo a la practica Docente del Nivel Preescolar. Ed. Dirección General de Educación Preescolar. México 1993. pag. 58.

Las consecuencias educativas fundamentales de la actividad lúdica en el periodo preescolar se pueden considerar en la triple dimensión intelectual, afectiva y social.

Mencionare la social, sin olvidar que se dan de manera integrada:

Dimensión Social.

La actividad lúdico-simbólico es finalmente un medio idóneo para llevar a efecto la gradual introducción del niño en la vida comunitaria, facilitando la interiorización de los modelos sociales y de los valores implícitos en ellos.

Amplia eso el juego su valor didáctico como una posibilidad de diálogo entre el niño y las personas que lo rodean como medios de comunicación existencial.

Es pues, la actividad lúdica un proceso de educación incierto en la propia vida, completa e indispensable que comporta al niño facilidad, libertad, entusiasmo y gratificaciones satisfactorias en la transición del pensamiento concreto al abstracto, del instinto a la autonomía creadora y a la moralidad. Un excelente medio de comunicación y expresión para el niño y óptimo recurso para entender el mundo, el dominio de si mismo y la comprensión de los demás, lo que le permite avanzar en su integración social.

En las actividades propuestas por el docente al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades.

2.4. Fundamento Pedagógico

La corriente pedagógica que apoya mi propuesta pedagógica es la pedagogía operatoria. Que permite al niño que sea él quien con su curiosidad e interés elija sus actividades.

La pedagogía operatoria está fundamentada en la psicología genética de Piaget que concibe el aprendizaje como una estructuración paulatina y congruente, considerando los estadios intermedios que señalan el camino a la construcción del conocimiento para posteriormente generalizarla.

2.5. Pedagogía Operatoria

Se basa en la idea del individuo como autor de sus propios aprendizajes, a través de la actividad, el ensayo y el descubrimiento. Considera la inteligencia como el resultado de un proceso de construcción que tiene lugar a lo largo de toda la historia personal, y que en esta construcción intervienen como elementos determinantes, factores inherentes al medio en el que vive.

En esta forma en que se desarrolla la inteligencia, analizada y descrita por la psicología genética Wallon y Piaget, la que impone sus leyes a la enseñanza y obliga a cambiar los enfoques tradicionales utilizados en la escuela con relación al aprendizaje. La pedagogía operatoria, trata de desarrollar en el alumno la capacidad de establecer relaciones significativas entre los datos y los hechos que suceden a su alrededor es decir de verificar sus propias hipótesis y de actuar sistemáticamente, sobre la realidad que lo rodea.

Para la pedagogía operatoria el pensamiento surge de la acción.

Tan importante como la adquisición de un nuevo dato o contenido es el camino descubierto hasta llegar a él. Comprender es pues, un proceso constructivo, no exento de errores, que son necesarios, si no se quiere fomentar la pasividad y dependencia del alumno.

Conocer, comprender, no es un hecho aislado, ni súbito, sino el final de un recorrido más o menos largo, en el cual se confrontan los distintos aspectos de una realidad, se establecen unas hipótesis hasta que surge la explicación que satisface todas las exigencias que previamente aparecían como contradicción.

La práctica de esa programación exige seguir en todo momento el ritmo evolutivo de esos estudios infantiles.

La actividad constante y la curiosidad son características esenciales del niño. Basta dejar que se manifiesten libremente para lograr la motivación del alumno frente a la tarea de resolver un problema. Son los intereses de los niños (de acuerdo con su edad y medio social) los que definen los temas que han de ser objeto de trabajo en el aula. Para ello es necesario que los intereses de cada uno se armonicen con los demás.

La elección del tema concreto a trabajar por todo el grupo será objeto de una decisión colectiva, que no se tome al azar, sino después de aportar y analizar toda una serie de argumentos. Las mismas normas que rigen la actividad de la clase se analizan y se tratan entre todos, constituyendo así un aprendizaje de la convivencia democrática. Ponerse de acuerdo, defender razonadamente los

propios puntos de vista, respetar las decisiones colectivas son hábitos que aprende también el niño en el aula. La Pedagogía Operatoria no se circunscribe, pues, a la intelectual, sino que se extiende al campo de lo afectivo y de lo social. La clase se convierte así en un colectivo abierto a la realidad exterior, y que trabaja conjuntamente para resolver los problemas.

La creación intelectual, la cooperación social y el desarrollo afectivo armónico son los tres objetivos considerados prioritarios por la Pedagogía Operatoria, como una alternativa frente a una "escuela tradicional" cuya actividad estaba guiada por la pasividad, la dependencia del adulto y el aislamiento.⁹

2.6. Los Métodos de Trabajos Colectivo

El método de proyectos representa la más alta expresión del trabajo colectivo y quizás de los métodos de educación nueva. Inspirado en las ideas de Dewey, formulado pedagógicamente por Kilpatrick en 1918, aplicado por numerosos educadores Stevenson, Wells, Kradowitzer, etc., el método de proyectos ha llegado a ser una forma de trabajo activo incorporada definitivamente a la educación. El método ha recibido diversas interpretaciones y aplicaciones, pero el fundamento de él siempre el mismo: la actividad colectiva con un propósito real en un ambiente natural.

Fundamento, sus raíces se hallan en la filosofía de la vida y más concretamente en la filosofía pragmática, de la que como se sabe es Dewey y su más alto exponente. Al definir éste, las condiciones generales que debe reunir el método, lo ha hecho de esta forma: Primero, que el alumno tenga una situación auténtica

⁹ Diccionario de las Ciencias de la Educación, Ed. Santillana. Pág. 1102.

de experiencia, es decir, una actividad continua en la que está interesado; segundo, que se desarrolle un problema auténtico dentro de esa situación; tercero, que el alumno posea la información y haga las observaciones necesarias; cuarto, que las soluciones sugeridas se le ocurran a él, lo cual le hará responsable para desarrollarlas de un modo ordenado y quinto, que tenga la oportunidad y la ocasión para comprobar sus ideas.

Factores que intervienen en el método:

1. Un problema o situación problemática.
2. Una actividad original o suscitada, encaminada a resolverlo,
3. Un ambiente o medio natural en que está situada;
4. Una finalidad o propósito respecto a la aplicación, y,
5. Una serie de proyectos para la realización de esta finalidad.

Proyecto, es amplio y vital y en él intervienen toda clase de actividades, manuales, intelectuales, estéticas, sociales, etc.

Problema, es de carácter parcial e intelectual. El problema no necesita arrancar de un medio natural, mientras el proyecto se basa en situaciones reales.

Clases de proyectos. Se han presentado diversas clasificaciones de los proyectos. Por ejemplo: pueden agruparse según las actividades que predominen en su realización en físicos, manuales, artísticos, etc., también por materias históricas, científicas, geográficas, etc.

2.6.1. El valor pedagógico del método

Uno de los principios de este método es satisfacer la necesidad de que el trabajo sea atractivo.

Este despierta el interés en la aceptación de curiosidad intelectual y rendimiento útil, con el método los niños adquieren el hábito del esfuerzo, buscan por sí mismos los caminos y los instrumentos.

El método de proyectos con su idea fundamental de trabajo en común, destacando la personalidad del grupo frente a la individual, que no por eso deja de tener ocasión de manifestarse, y corrige el individualismo egoísta del niño, su egocentrismo (incapacidad para tomar en cuenta otros puntos de vista, tendencia del niño a centrarse en sus propias experiencias y acciones sin tener en cuenta a los demás) que aspira a no dar nada y a que se lo den todo.

2.7. Método de Proyectos

La opción meteorológica del programa de preescolar; ha elegido el método de proyectos con el fin de responder al principio de globalización.

Esta globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognitivos y sociales), se interrelacionan entre sí.

En la etapa preescolar es importante considerar el pensamiento infantil a partir de la cual el niño tiene una aproximación global hacia el mundo que lo rodea.

Piaget llama a esta forma de pensamiento "sincrética" y, quiere decir que en la mente del niño todo esta relacionado con todo, peno no de acuerdo con los conceptos de tiempo, espacio o causa que el adulto maneja. La posibilidad de un razonamiento analítico, basado en lo específico de cada elemento, se da con posterioridad.

El método de proyectos, "es un método globalizador que consiste en llevar al niño de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades, a desarrollar ideas, deseos y hacerlos realidad al ejecutarlas".¹⁰

Esta propuesta didáctica es una actividad que se desarrolla ante una situación problemática concreta, es un conjunto de actividades relacionadas entre sí que sirven a una serie de propósitos educativos.

Este método esta regido por las posibilidades del niño y no por la lógica del adulto, admite cualquier forma de seriar los conocimientos que mejor se acomoden a las curiosidades, necesidades y las capacidades de los muchachos, despertando su alegría y optimismo cuando se ven autorizados a discutir el hecho: para imaginar, buscar y hallar, para ensayar, combinar, rectificar, construir y realizar.

¹⁰ S.E.P. Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños. Ed. Dirección General de Educación Preescolar. México 1993. pag. 28.

Este método hace perfectamente posible una relación con todas las ciencias dándoles unidad, que es precisamente como se presentan ante el niño que no distingue los problemas particulares de cada rama.

Considerando las características de este método los proyectos son "una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos".¹¹

Cada proyecto tiene una duración y complejidad diferente.

El desarrollo del proyecto comprende tres etapas: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación.

El trabajo grupal adquiere aquí especial interés, dado que se trata de una empresa concebida por todos y cuya realización requiere, también del trabajo en pequeños grupos y, en algunos momentos de todo el grupo.

Por lo tanto, este método facilita la organización de actividades, prevención de recursos adecuados para alcanzar el objetivo, de la manera más segura y eficiente. En otras palabras este método permite poner en relación de forma práctica, los medios y procedimientos con los objetivos.

¹¹ S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Ed. Dirección General de Educación Preescolar. México 1992. pág. 18

2.8. El sujeto de estudio

Características del Niño Durante el Período Preoperatorio.

El período preoperatorio o periodo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, se extiende aproximadamente desde los 2 ó 2-1/2 años. Puede considerarse como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración paulatina de las categorías de objeto, de tiempo, del espacio y la casualidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento, a la estructuración paulatina de las categorías de objeto, de tiempo, del espacio y la casualidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento.

A diferencia del período anterior, en lo que todo lo que el niño realizaba estaba centrado en su propio cuerpo y en sus propias acciones a un nivel puramente perceptivo y motriz, enfrenta ahora la dificultad de reconstruir en el plano del pensamiento y por medio de la representación, lo que ya había adquirido en el plano de las acciones.

A lo largo de este período se va dando una diferenciación progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento con los que interactúa, proceso que se inicia desde una total indiferenciación entre ambos hasta llegar a diferenciarse, pero aún en el terreno de la actividad concreta.

Durante este período del pensamiento del niño recorre diferentes etapas que van desde un egocentrismo en el cual se excluye toda objetividad que venga de la

realidad externa, hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás y a la realidad objetiva. Este camino representa un proceso de desconcentración progresiva que significa una diferenciación entre su yo y la realidad externa en el plano del pensamiento.

El carácter egocéntrico del pensamiento del niño podemos observarlo en el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación; por ejemplo, la comidita, las muñecas, etc., donde hay una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica, que tiene como finalidad satisfacer al yo, transformando lo real en función de los deseos.

Acerca de cómo piensa el niño y de la representación que tiene del mundo, el análisis que hace, de los "¿por qué?" tan frecuente entre los 3 y 7 años, nos revela un deseo de conocer la causa y la finalidad de las cosas que sólo a él interesan, en un momento dado y que asimila su actividad propia.

Como manifestaciones de la confusión e indiferenciación entre el mundo interior o subjetivo y el universo físico, el pensamiento del niño puede apreciarse en características como:

- El animismo, o sea la tendencia a concebir las cosas, los objetos como dotados de vida, lo que tiene una actividad es una cosa viva, lo que se mueve como los astros, los fenómenos naturales, etc., están vivos y a los objetos inertes se les anima. Este animismo resulta de la asimilación de las cosas a la actividad que el mismo niño realiza, a lo que es puede hacer y sentir.

- El artificialismo, o creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o por un ser divino.
- El realismo, es, cuando el niño supone que son reales hechos que no se han dado como tales, por ejemplo: los sueños, los contenidos de los cuentos, etc.

Estas diferentes manifestaciones del pensamiento se caracterizan por haber en ellas una asimilación deformada de la realidad, siendo manifestaciones incipientes del pensamiento en que los aparentes "errores" del niño, son totalmente coherentes dentro del razonamiento que él mismo se hace.

El avance hacia la descentración puede ser grandemente favorecido por la riqueza de experiencias que el medio brinde al niño, por la calidad de las relaciones con otros compañeros y con los adultos. La cooperación en el juego grupal, juega un papel importante, ya que es una forma a través de la cual el niño comprende que hay otros puntos de vista diferentes al suyo, con lo que poco a poco irá coordinando y que lo conectan con otros modos de actuar y pensar.

2.8.1. Características generales del niño en edad preescolar

- Es un niño que expresa, a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.
- Es alegre, manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo y a través de la lengua hablada.
- Tiene necesidad de desplazarse.

- Sus relaciones son más significativas, se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda constante reconocimiento, apoyo y cariño.
- El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos, se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza, es competitivo, negar estos rasgos implica el riesgo de que se expresan en forma incontrolables, se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones.
- Desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y más tarde experimentará curiosidad por saber, lo cual no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta sino a través de los que corresponden a la infancia.
- Estos y otros rasgos se manifiestan en el juego, lenguaje y la creatividad.
- Es así como el niño expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones.

2.8.2. Características Sociales del Niño de Edad Preescolar

La segunda infancia es caracterizada en forma definida, por ser en donde el niño por medio de las partes de su cuerpo se acerca a mayores posibilidades de relaciones sociales.

No se le puede pedir más de sus intereses, de preferencia que inspiren curiosidad y le produzca satisfacción.

Va descubriendo el mundo que lo rodea haciendo constantes preguntas del "por qué" de las cosas, y hasta no estar conforme con las respuestas deja de preguntar, no admite respuestas vagas o incompletas.

Posee un dualismo que responde al empirismo motor y al sincretismo fantaseado y que debe ejercitarse en un equilibrio capaz de neutralizarse para que ambas se contrapongan y resuelvan su inteligencia práctica y su pensamiento especulativo.

El juego es su principal atractivo. Es la esencia de la vida de un niño, siendo es quien aprende por sí solo esta actividad, es también su trabajo; juego impulsado por una necesidad interior y no por compulsión exterior.

En el jardín de niños se sirve del juego para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador. El juego en el niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución.

Siendo el quien lo fomenta en forma natural y placentera que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo lo prepara para la madurez.

En ningún momento el juego deja de ser la ocupación más importante del niño.

En los primeros años el juego para los niños es una actividad solitaria, en cambio en los años posteriores de una acción eminentemente social y comunitaria.

Los niños dedican gran parte de su vida al juego; esta actividad además de placentera sirve para descargar sus energías, respecto a ellas tienden y perfeccionan las coordinaciones musculares, así como favorecer el dominio de las manos y la vista. También influye y estimula el desarrollo social, porque el

niño toma parte con otros del grupo, las va respetando e integrando a nuevas reglas del juego.

Los juegos son instrumentos de grandes sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituye una buena oportunidad para la expresión y el desarrollo que contribuiría al desenvolvimiento de la personalidad.

Cuando esta personalidad y los valores se mezclan en el juego, cada niño aprende.

Otra característica de esta etapa es que no admite demasiadas experiencias nuevas, le encantan los cuentos y sobre todo los que presentan personajes fantásticos y de leyendas.

Es coleccionista y cuida lo que considera de su propiedad, concentra su atención sin distraerse, asume responsabilidades y privilegios que su edad le permite. Su vida emocional tiene ajustes que determinan una conducta más definida.

A esta edad comienza a socializarse con otras personas de diferente edad y significación, al ingresar al Jardín de Niños amplía su núcleo socializador, conociendo y admitiendo a sus compañeros.

Anteriormente su familia era todo su ámbito social, principalmente su madre con quien se identifica; por se la persona que atiende a sus necesidades. A medida que se relaciona con más personas amplía sus relaciones de convivencia.

La influencia de la vida social familiar es fundamental en el desarrollo de este aspecto, pues dentro de ella realiza sus primeras experiencias socializadoras, su influencia se siente mucho más tiempo que la de cualquier otro factor.

2.9. El Papel del Docente

El Docente externará sus opiniones junto con el grupo, tratando de hacerlo con un lenguaje accesible a los niños y no tendiendo a calificar bien o mal, si no resaltando aspectos y proponiendo reflexiones.

¿Cómo se resolvió tal actividad lúdica?, ¿de qué otra forma podría haberse hecho?, ¿Qué sintieron en tal momento?, etc. Las preguntas se hacen en forma espontánea, tratando de que el niño se exprese en el grupo y vaya obteniendo confianza en su comunicación y no sienta que se está cuestionando en forma rígida. No necesariamente el de que el docente además de utilizar estrategias también opina como: yo pienso que, recuerda que, etc.

Además la educación propone que el niño realice actividades que le resulten interesantes, que disfrute con ellas, que tenga las mayores experiencias de relación con otros niños (que hablen entre ellos, que jueguen, que pongan en juego su iniciativa, etc.), esto significa que habrá sin duda un constante movimiento de niño en el aula; no un movimiento caótico si no aquel que responda a las necesidades de las actividades del proyecto planeado.

Además de observar a los niños, los juegos y actividades que realizan, para entender, respetar y conocer las ideas que los niños prestan en sus trabajos.

También es importante que la educadora escuche lo que los padres dicen, lo que esperan y piensan de su niño, que piensan y esperan de la escuela y del propio docente ya que todo esto sirve para una visión amplia sobre el niño.

En general el docente propicia un clima de confianza y afecto entre escuela, niños y padres, para así convertirse en un constante interlocutor entre ellos.

El docente tratará de crear un ambiente de relaciones donde los niños hablen con libertad y se sientan seguros para expresar sus ideas y emociones.

Propiciará diversas oportunidades cotidianas para que los niños se comuniquen con otras personas y entre ellos, a través de dibujos o cualquier otra forma de representación gráfica.

El docente tiene la función de orientar y de guiar el proceso de formación de los niños, apoyándose para ello en el conocimiento que tiene de sus características psicológicas, las que debe conocer y manejar a fin de que planifique de manera sistemática, las actividades que se van a realizar para responder a los objetivos propuestos en el proyecto.

En general, la educadora debe alentar a los niños a actuar, no con órdenes, sino con preguntas o sugerencias que les inciten a pensar cuál será la mejor forma de realizar algo y a tomar una decisión al respecto.

2.10. El Papel del Alumno

El niño que hasta el momento ha vivido con su familia los primeros reconocimientos y afectos, busca su identificación y lugar con respecto a los otros miembros, al llegar al Jardín de Niños enfrentará una situación social y afectiva diferente, con lo cual ampliará su mundo de relaciones y experiencias. Ahora tendrá que aprender a compartir con otros niños esa relación privilegiada que tenía con los adultos en su familia. A su vez, el nuevo grupo de iguales le permite la comunicación ya que el niño aprende a través de su relación con otros niños.

Las actividades correspondientes al lenguaje permiten que el niño se sienta libre para hablar solo, o con otros niños, o con adultos, de experimentar con la lengua oral, de inventar palabras y juegos de palabras, de tal manera que encuentre en ello un vehículo para expresar sus emociones, deseos y necesidades.

Además tiene la posibilidad de enriquecer su comprensión y dominio progresivo de la expresión oral, descubriendo la función que tienen para entender a otros y darse a entender el mismo y puede experimentar formas propias para representar gráficamente lo que quiere decir a través de dibujos, en un proceso de comprensión y dominio de los signos socializantes de lengua escrita.

Asimismo se encuentra en situaciones que le dan la oportunidad de escuchar y comprender narraciones que otros hacen, y de ir asumiendo todo esto como forma de comunicación socializada.

El juego es el lugar donde el niño experimenta su vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos, donde los niños pueden crear y usar toda su personalidad.

La capacidad de jugar con el lenguaje y de sonreír son indicadores muy importantes del desarrollo de un niño. Un niño que sufre emocionalmente ve afectado su juego y su lenguaje. Hablar por lo tanto, no puede estar disociado del jugar ni del crear. Las palabras guardan un significado profundo para el niño, con ellas el niño juega, juega con el hablar, hablando jugando, juega con los significados.

Los niños participan activamente en la planeación y organización de las actividades, ya que preguntan, comentan y expresan sus opiniones sobre los problemas que se presentan, cooperan en el desempeño de tareas comunes y coordinan sus puntos de vista para encontrar soluciones.

Además reflexionan sobre sus acciones y sobre las de los demás para poder expresar una opinión crítica con relación al trabajo, tanto propio como de sus compañeros y educadora.

2.11. El Papel de los Contenidos

El juego es una manera de expresar en forma espontanea libre y creativa en forma de ser de cada individuo, así mismo es una interpretación que el hombre hace del mundo y del entorno social que le rodea; pues mediante el juego el niño transfiere las propias deducciones que ha elaborado de su realidad. De ahí que Federico Froebel alude al respecto lo siguiente "El juego es uno de los medios

más acertados para desarrollar la espontaneidad del adolescente, mismo que será la principal característica de la formación de la personalidad del educando".¹²

La principal función del lenguaje es la comunicación a través de la expresión oral y escrita. El lenguaje es un sistema establecido convencionalmente cuyos signos lingüísticos tienen una raíz social de orden colectivos, es decir poseen una significación para todos los usuarios, por lo cual la adquisición de este requiere de la transmisión social que se da a través de la comunicación.

La lengua es parte de la cultura con la que nos identificamos como miembros de un grupo. Cuando los niños se incorporan al plantel escolar, aun no conocemos todos los "estilos" de la lengua oral, sin embargo emplean con seguridad aquellos que han aprendido en el núcleo familiar.

En la edad preescolar el niño está formando las nociones básicas del lenguaje, es por ello que este nivel educativo debe proporcionar las experiencias que ayuden al niño a integrar las estructuras que le permitan descubrir el significado de palabras nuevas, o significados nuevos a palabras ya conocidas; aprender la pertinencia de algunas actitudes cuando se comunican verbalmente y construir de manera cada vez más completa y precisa sus mensajes.

¹² Oscar, Zapata. El aprendizaje por el juego en la etapa materna y preescolar. Ed. PAX. México. Pág. 29.

2.12 El Papel de los Medios

La utilización de diferentes materiales en preescolar es esencial para que los niños los manipulen y puedan desarrollar su conocimiento, porque es solo a través de la actividad sobre la realidad como pueden transformarla, así manipular significa usar los objetos constructivamente con un fin y no simplemente en el sentido de empujar, tirar y tocar al azar.

Por ello es necesario reflexionar acerca de los materiales que utilizan en el jardín de niños; si son los adecuados para las actividades y si cumplen con los objetivos formativos del preescolar, entre los que se encuentra el desarrollo integral del mismo.

La eficacia de los medios depende de su selección, uso y presentación; ya que bien empleados en el proceso enseñanza-aprendizaje, interesan, motivan y retienen conocimientos; varían las estimulaciones, fomentan la participación, facilitan el aprendizaje, concretizan la enseñanza y amplían el marco de referencia de los educandos.

El manejo de los medios es importante, para estimular el pensamiento de los niños, por eso la educadora debe asegurarse que estos sean suficientemente ricos en su contenido y presentación, como para permitir diálogos sencillos y preguntas; de ahí que los medios son decisivos para el desarrollo del pensamiento de los niños sobre todo en las actividades lúdicas.

Además, los medios relacionados a la propuesta pedagógica serán aquellos previstos en la planeación general del proyecto. Estos pueden variar de acuerdo a los intereses de los alumnos y direccionalidad que tenga el proyecto.

2.13. El Papel del Proceso Enseñanza - Aprendizaje

En el proceso de enseñanza - aprendizaje intervienen los elementos básicos, los contenidos, que conforman las área, disciplinas o sectores del saber que se tienen comó fundamentales y adecuados a los objetivos, y por otra parte la metodología, es decir, los modos, procedimientos, estrategias y programas de activación a través de los cuales se transmiten o se intenta que se aprendan los contenidos.

Cuando se pretende realizar alguna actividad, es preciso saber como ha de llevarse a cabo.

La indicación del camino que debe seguirse la proporciona el método; es él quien aporta el modo de hacer.

Etimológicamente la palabra método proviene "del griego meta, que significa a través, más allá y odós, camino; por lo que método es el camino que se recorre".

El método es uno de los elementos necesarios de la estructura del trabajo educativo. Sin método no se realiza eficazmente el trabajo educativo.

2.14. La Evaluación

En el Jardín de Niños la evaluación es entendida como un proceso de carácter cualitativo, que pretende una visión integral de la práctica educativa, es decir tiene carácter cualitativo porque no está centrada en la medición que implica cuantificar rasgos y conductas, si no en una descripción e interpretación que permiten captar la singularidad de las situaciones concretas.

La evaluación es un proceso que se realiza en forma permanente, con el objeto de conocer no sólo los logros parciales o finales, si no obtener información acerca de cómo se han desarrollado las acciones educativas, cuáles fueron los logros y cuales son los principales obstáculos.

Es integral porque considera al niño como una totalidad remarcando los grandes rasgos, socialización, acercamiento al lenguaje oral, sin abordar aspectos específicos.

Permite obtener información sobre el desarrollo de los contenidos atendiendo a los diferentes factores que interectúan en su operatividad, la acción del docente, su planeación y su desarrollo del trabajo escolar, sus relaciones con los niños, los padres y la comunidad.

Se evalúa para retroalimentar la planeación, la operación del programa. No se evalúa para calificar, si no para obtener una amplia gama de datos sobre la marcha del proceso que de paso a la interpretación de los mismo.

Se evalúa al niño para conocer sus logros, dificultades, áreas de interés, etc., se evalúa mediante la observación la cual constituye la principal técnica para la evaluación en el Jardín de Niños. Las observaciones se realizan en la forma más natural posible, tratando de evitar que el niño se sienta observado, ya que en este caso se perdería su espontaneidad.

La evaluación en el sentido amplio del termino, constituye un proceso permanente con fines de un registro más sistemático efectuadas en diferentes momentos: evaluación inicial, continua, grupal, al termino de cada proyecto de aprendizaje y la evaluación final.

CAPITULO 3

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Es importante señalar que las acciones que se presentan como son sugerencias y podrán adecuarse y enriquecerse con la aportación de cada educadora con su grupo y comunidad.

En las actividades presentadas con los niños, el eje fundamental es el juego. Algunas actividades resultarán interesantes y de beneficio para los niños y la comunidad, las cuales podrán convertirse en acciones permanentes. En la estrategia didáctica describo la forma de planear en el jardín de niños y algunas actividades relacionadas al tema, con el fin de dar sugerencias.

La propuesta didáctica está basada en la teoría psicogenética debido a que se presenta una explicación psicológica del alumno, asimismo, considera al desarrollo del niño como un proceso complejo. Es complejo porque este proceso de constitución en todas dimensiones (afectiva, social, intelectual y física), no ocurre por sí solo, sino que se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social; entendiendo por social aquello esencialmente humano que se da en las relaciones entre personas, compañeros, etc.

Los contenidos que se proponen en la propuesta didáctica tienen como función principal dar un contexto al desarrollo de las operaciones del pensamiento del niño a través de las actividades. De esta manera, contenidos y procesos de desarrollo se encuentran interrelacionados en los proyectos.

La curiosidad y el interés del niño como generadores de su actividad, se despiertan en la medida en que haya algo verdaderamente interesante para él, ya que las relaciones que pueda establecer, entre los objetos, las personas, los acontecimientos, etc., surgen al tener frente a sí esos elementos en los cuales centrar su pensamiento.

Es por ellos que los contenidos no pueden considerarse simplemente como objetos materiales o material informativo, ya que las palabras o imágenes no pueden sustituir a la realidad misma.

El desarrollo y aprendizajes que el niño va construyendo se dan, entonces, en el contexto de situaciones vitales que ocurren en su vida diaria.

La enseñanza puede plantearla en forma que resulte formativa, significativa para el alumno y relacionada con hechos concretos de la realidad.

El contenido que manejaré para realizar esta estrategia es el punto de partida que nos permite planificar las estrategias didácticas, ya que será significativo para el educando, de tal modo que la comunicación sea acorde a la estructura psicológica del alumno.

Que el niño esté interesado por llevar a cabo dicha actividad o tema a desarrollar, así aprenda a conocer y comprender su entorno natural en donde se desenvuelve.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje, las realizare para tomar en cuenta los conceptos piagetanos, como son las características del niño, del maestro, del

contexto, los medios y recursos disponibles para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Además, para llevar a cabo estas actividades, tomaré en cuenta su centro de interés o las experiencias del niño para lograr con ello resultados positivos y así adquiera este un cambio de conducta psicológica y significativa.

Para lograr que los pequeños se aproximen al aprendizaje de este proyecto o contenido, los guiaré, cuestionándolos dentro del proceso, siempre tratando de respetar los diferentes puntos de vista de cada uno, para que el alumno obtenga mejores resultados a sus dudas, preguntas e inquietudes, etc.

El rol que llevaré a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es de que el educando sea participativo, creativo, reflexivo y crítico, cooperador y activo.

Los supuestos teóricos que consideraré son acordes a su nivel de desarrollo y de conocimientos que poseen en relación a este contenido o proyecto, tomando en cuenta los estudios piagetanos; partir de los intereses y conocimientos previos que tienen los niños, además, tomaré de los grupos de procedencia todas aquellas características que nos ayudarán a entender y comprender las diferentes manifestaciones de conducta, interés e inquietudes de los alumnos, como el contexto social, el familiar, los medios de comunicación, etc.

La conceptualización del grupo escolar que llevaré a cabo para elaborar dicha estrategia, será el interés del grupo, ya que la mayoría argumentan para realizar el tema y actividades sobre el proyecto, de acuerdo a las características dominantes del grupo sin descuidar aquellos casos particulares no afines a él.

Las relaciones conocidas por los alumnos las tomaré en cuenta para elaborar estrategias donde el educando se exprese libremente para lograr un aprendizaje significativo; respetando los roles entre los sujetos que participan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

La conceptualización de lo educativo es promover el trabajo grupal y que los niños poco a poco vayan siendo los creadores de su propio aprendizaje, a través de su libre expresión y de su realidad, para que conciba e interprete los objetos y hechos de acuerdo a su edad y estadio.

3.1. La Planeación

La Planeación de las actividades en el programa se desprende de su organización por Proyectos. El Proyecto, en cuanto constituye un proceso de actividades y juegos, requiere de una planeación abierta a las siguientes posibilidades:

- Participación conjunta de los niños y el docente en su elaboración.
- Dar cabida a nuevas ideas, sugerencias de actividades y juegos; ampliar y/o modificar algunas actividades.

Se proponen dos niveles de planeación.

1. La Planeación General del Proyecto.
2. El Plan diario.

3.2. Identificación del proyecto

Se tomará en cuenta las experiencias previas de los educandos y se cuestionará respecto al proyecto que ellos desean desarrollar, para así llegar a un acuerdo sobre las actividades a realizar; ya que su mayor interés son los juegos y juguetes que en su casa y salón tienen; además se tratará de desarrollar en el alumno la capacidad de establecer relaciones significativas entre los datos y los hechos que suceden a su alrededor y de actuar sistemáticamente, sobre la realidad que lo rodea. También las actividades constantes y la curiosidad son características esenciales de los niños para elegir dicho proyecto, Basta dejar que se manifiesten libremente para lograr la motivación de los pequeños frente a la tarea de resolver un problema. Siempre se toma en cuenta los intereses de los niños para que definan los temas que han de ser objeto en el aula. Para ello es necesario que los intereses de cada uno se armonicen con los demás.

El proyecto se desarrollará en un tiempo de cuatro semanas: 20 días lectivos.

Etapas: Educación preescolar.

Ciclo: Tercero.

Niveles: Tercero (niños de 5 años que comparten una misma aula).

Centro educativo: Jardín de Niños "Amado Nervo" con clave 14DJN0236W.

Turno: Matutino, Jamay, Jalisco.

Evaluación inicial.

Unos días antes de iniciar el proyecto se les preguntará a los educandos las siguientes cuestiones:

- ¿Qué juguetes tienen en casa?
- ¿Todos los juguetes son iguales?
- ¿A qué les gusta jugar?
- ¿Cómo se juega a la gallinita ciega?
- ¿Cómo se usa el juguete x del aula?
- ¿Qué es una juguetería?
- ¿Y una librería?
- ¿Y una biblioteca?
- ¿Con quien juegas en casa?
- ¿Donde se puede jugar además del Jardín de niños?

Se les presentará el siguiente **Campo Semántico: Aprendizaje Concéntrico** con el objeto de que no se desvíe el proyecto.



En la siguiente estrategia didáctica planteo las actividades de un mes, tomando en cuenta el aprendizaje significativo, y características de esta etapa de preescolar, que es el preoperatorio.

La estrategia didáctica, responde al principio de globalización psicodidáctica, formada por un conjunto de experiencias y actividades significativas que se realizan en un tiempo establecido, y cuya finalidad es alcanzar el logro de los objetivos didácticos propuestos.

Lo programado en las actividades contemplará contenidos referidos a las tres áreas, siempre teniendo presente los temas transversales.

La estrategia didáctica está estructurada de tal manera que ayude al niño (a) a avanzar hacia nuevos conocimientos, y sienta que lo que experimenta, investiga y aprende le sirve para algo en la vida, dentro y fuera de la escuela.

El enfoque globalizador se lleva a cabo en esta propuesta didáctica a través de centro de interés, los cuales son temas centrales de gran significación donde promueven actividades educativas.

En el proyecto todas las actividades que se realizan van orientadas al producto final.

Para ello se llevan a cabo experiencias relacionadas con todas las áreas; ya que trabajan por proyectos suele ser muy interesante para que los educandos puedan desarrollarlo en el momento.

Materiales y recursos

Se incluirán los materiales que jueguen un papel novedoso y fundamental en el desarrollo de cada proyecto. Dicho material puede estar en el centro educativo, o ser apartado por el alumno y educadora.

Los materiales del alumno serán aquéllos que resulten interesante manejar en un momento dado y que sean los propios educandos los que lo busquen y seleccionen (plantas, piedritas, hojas, etc.). Este material se solicita a los niños con la suficiente anticipación para poder utilizarlo cuando se necesite.

Los recursos fundamentales se clasifican en personales, ambientales, escolares y económicos.

Los personales: Son las personas que participan de alguna manera en el proyecto, desde el director a hasta el jardinero, la abuelita que les cuenta un cuento, o la educadora con el apoyo que lleva en la dinámica de la clase en ciertos momentos del día.

Los ambientales: Todos aquellos recursos de la comunidad, del entorno, que serán utilizados como el parque, biblioteca, el barrio, etc.

Los escolares: Se refieren a los espacios del centro: aulas, zonas de recreo, mobiliario, etc.

Los económicos: Cuando es necesario, los gastos puedan preverse en la realización del proyecto.

Además es importante tener en cuenta los materiales y recursos de que se dispone a la hora de precisar las actividades de un proyecto, ya que si no es así se corre el riesgo de planear tareas que, por falta de medios, no podrán realizarse.

La manera de presentar las actividades en la estrategia didáctica es durante un mes, pero planeadas por cuatro semanas consecutivas.

Las actividades por semana se organizara de la manera sencilla para una aplicación en el aula, planteando actividades, a partir de las cuales se puedan derivar muchas otras e incluyendo en cada una de ellas la variante organizativa (agrupamiento de los educandos):

A. I. = Actividad individual, A. P. G. = Actividad en pequeño grupo, A. G. G. = Actividad en gran grupo.

Las actividades de cada semana van encaminadas a trabajar un aspecto concreto del proyecto. Habitualmente se utilizan los primeros días para entrar en contacto con el tema y motivarlos, para posteriormente profundizar en él. Estas actividades siempre van precedidas de experiencias motivadoras para los niños.

Las actividades se clasifican en cinco grandes bloques de juegos:

- Sensibilización y expresión artística.
- Psicomotricidad.
- Naturaleza.
- Matemáticas
- Lenguaje

Esta organización de las actividades se lleva a cabo con la finalidad de que la educadora tenga claro que trabaja las tres áreas y los temas transversales. La división por áreas o, como en este caso, por tipos de actividades, no supone fragmentar el proceso de enseñanza, puesto que en el momento de aplicarlas en el aula la metodología será siempre globalizada.

Las actividades por espacios. (áreas de trabajo). Se realiza para satisfacer las necesidades de los niños en la educación preescolar (movimientos, juegos, autonomía, socialización, comunicación, etc.); será conveniente organizar el aula en varios espacios, que además hagan posible la realización de actividades variantes, tanto individuales como colectivas.

Estos espacios del aula donde se realizan actividades de juego tradicionalmente se han denominado áreas de trabajo.

Esta distribución espacial lleva consigo una dinámica de trabajo, de tal manera que las áreas de trabajo no sean únicamente espacios de juego libre, sino también que en ciertos momentos del día la educadora plantee actividades o juegos a realizar en cada uno de ellos; encaminados a lograr alguno de los objetivos didácticos planteados, de ahí que al realizar el proyecto se planteen actividades para cada uno de los espacios creados en nuestra aula.

En las áreas de trabajo del aula se invitará a los educandos a jugar libremente y a realizar actividades propuestas por ellos mismos; además algunas sugerencias que la educadora les proponga.

Evaluación: Se realiza al término de cada proyecto. La evaluación de la práctica docente será continua, realizándose a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje en aquellos momentos que la educadora considere más oportunos.

En ella se evaluará la adecuación de los siguientes aspectos:

Objetivos y contenidos planteados

Las actividades propuestas.

La metodología utilizada.

La organización espacio - temporal.

Los materiales elegidos.

La participación de los alumnos.

Los temas transversales tratados.

La participación de los padres de familia.

Planeación general del proyecto

Nombre del proyecto: Los juegos

Previsión de juegos y actividades	Previsión de recursos
Bloque de juegos y actividades	Materiales básicos
Lenguaje Oral:	
Contenido: Relato de cuentos y acontecimientos de la vida cotidiana debidamente ordenados en el tiempo.	Textos orales de tradición cultural: cuentos y poesías
Propósito: Comprensión y reproducción correcta de canciones, cuentos y poesías individuales y colectivamente.	
Lenguaje Escrito:	
Contenido: Instrumentos de la lengua escrita.	
Propósito: Identificación de los nombres de los niños.	
Sensibilidad y expresión artística: Artes gráficas y plásticas.	Materiales plásticos, pegamentos, ceras, pinturas,
Contenido: Cuidado de los materiales e instrumentos que utilizan en las producciones plásticas.	etc.
Propósito: Utilización de las técnicas básicas del dibujo.	
Música:	
Contenido: Disfrute con el cantar.	
Propósito: Participación en el canto en grupo.	Instrumentos de percusión
Psicomotricidad:	pandero y claves.
Contenido: Experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento) para expresar sentimientos.	
Propósito: Disfrute con la dramatización.	Trajes de disfraz, máscaras, vestuario, pinturas, etc.

Objetivos terminales

Identidad y Autonomía personal

Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices relacionadas con actividades de juego. Progresar en la coordinación y el control dinámico general del propio cuerpo para la ejecución de actividades de juego.

Medio físico y social

Conocer el uso correcto de los juguetes que hay en la escuela o que se presenten como nuevos, cuidando de ellos. Conocer las características y cualidades de distintos tipos de juguetes y juegos.

Comunicación y representación

Expresar ideas, informaciones y sentimientos a través del lenguaje corporal, oral, plástico y musical.

Conocer y utilizar algunas formas de representación matemáticas para describir características de los objetos; su situación en el espacio y la posibilidad de contarlos.

Actividades abarcativas del proyecto

Se invita a los niños a que traigan un juguete de sus casas, que se colocará en un lugar del aula, para ser utilizado por el resto de la clase, desarrollando la actividad de compartir.

Los juguetes que han aportado al aula se sacan al recreo y cada uno comparte su juguete con otro niño de la clase.

Presentar juegos deportivos en los que participan tanto niños y niñas. Motivar a los niños a través de materiales de desecho, a jugar sin necesidad de tener juguetes. Que sea el propio niño el que desarrolle su imaginación e invente juegos y juguetes.

Plan Diario

Nombre del proyecto: **Los juegos.**

Primera semana: Las actividades desarrolladas giran en torno a los juegos y juguetes que tienen tanto en casa, como en el plantel educativo y al conocimiento de sus características fundamentales y su uso correcto.

Cada día de la semana la educadora presenta un juguete o juego presente en el aula o nuevo, explicando cómo es y cómo se usa (forma de jugar). Actividades a realizar por parte de los niños(as):

A. Descripción del juguete o juego.

B. Su uso correcto.

C. Su colocación en el aula, en el espacio-área correspondiente.

Lunes

(V.O)

Descripción de los juguetes que se presentan en el aula.

A. G. G., A. I.

Jugar a las adivinanzas utilizando los nombres de los juguetes.

A. P. G.

La educadora orientará a los niños para que en forma general inventen cuentos cuyos protagonistas sean juguetes o tengan relación con ellos. Los niños (as) podrán así desarrollar su creatividad inventando otros de manera individual.

A. G. G.

Componer frases oralmente a partir de una palabra, utilizando las que ya conocen en imágenes.

A. I.

Nombrar un juguete y los alumnos dicen como se usa.

A. P. G.

Dibujar lo que más le gusta de todo lo que hay en el aula y escribir su nombre debajo, copiando del modelo realizado por la educadora.

A. I.

Martes

Clasificar los juguetes por tamaños y colores.

A. P. G.

Jugar con los bloques lógicos a agruparlos por colores, formas, etc. Cada nivel según el concepto establecido en los objetivos y contenidos.

A. G. G.

Formar conjuntos y juguetes utilizando cuerdas tomando como soporte el suelo.

A. I.

Jugando libremente, identificarán las formas geométricas existentes en algunos juguetes (ya conocidos).

A. I.

Colorear el juguete que tiene formas circulares.

A. I.

Pegar papel crepé con la técnica del boleado en el número presentado, siguiendo la dirección correcta.

A. I.

Miércoles

Modelar con plastilina juguetes que tenemos en el aula utilizando técnicas ya aprendidas.

A. I.

Dibujo libre utilizando ceras duras y blandas sobre en centro de interés trabajando.

A. I.

Realización de murales recortando de folletos publicitarios diferentes tipos de juguetes. Se divide la clase en varios grupos:

A. P. G.

a) Juguetes para bebés.

b) Juegos de mesa.

c) Juegos que aplican movimientos corporales, etc.

Pintar el camión, utilizando los colores primarios.

A. I.

Jueves

Canción: El cochecito

A. G. G.

Dramatización de la canción.

A. I.

Seguir el ritmo de la canción con el pandero y las claves

A. P. G.

La educadora toca un instrumento de percusión y pregunta a los niños de que instrumento de percusión se trata, después se tocan dos instrumentos seguidos, con la finalidad de que discriminen y expresen el orden en que han sonado.

A. P. G.

Colorear con lápices de colores los instrumentos que parecen estar más descuidados.

A. I.

Viernes

Al sonido de un instrumento los niños se desplazan por el aula expresando corporalmente el movimiento de un juguete:

A. G. G.

a) Robot.

b) Un perrito.

c) Un pelota botando.

d) Unos patines.

La educadora inventa un cuento que refleje claramente la libertad de elegir juguetes por parte de los niños, sin distinción de sexos.

A. P. G.

Dramatización del cuento.

A. P. G.

Realización de gestos para expresar sentimientos.

A. I.

Nota: Durante esta primera semana se trabajará insistentemente en el respeto, cuidado y recogida de los juguetes y juegos del aula. Estableciendo unas normas a cumplir por todos (as), representándolas utilizando dibujos.

Segunda semana

Las actividades van encaminadas a conocer los distintos tipos de juegos: didácticos, populares, deportivos y de simulación.

Lunes

La educadora preguntara al niño si conoce algunos juegos como: La gallinita ciega, juego de la rana, etc., explicando sus normas y jugando todos.

A. G. G.

Inventar entre todos nuevos juegos, estableciendo unas normas determinadas.

A. G. G.

Mostrar láminas en las que se observan niños (as) y jóvenes desarrollando distintos tipos de juegos: deportivos, populares, de simulación, etc.

A. G. G.

Jugar con todos el juego de la rana, el cual consiste en introducir fichas en la boca de la rana desde una distancia predeterminada.

A. P. G.

Martes

Conversación con respecto a los tipos de juegos que existen explicando oralmente en que consiste.

A. G. G.

Descripción de las láminas presentadas, contestando a las siguientes preguntas:

¿A qué juegan?, ¿Juegan solos o en grupo?, ¿Qué utilizan para jugar?, ¿Qué cosas tienen forma redonda?, ¿Y rectangular?, ¿Y Triangular?, ¿Qué hay encima de la mesa?, ¿Y debajo?, etc.

A. G. G.

Diálogo sobre la importancia del ejercicio físico para la salud, el cuidado de uno mismo.

A. G. G.

Escuchar y memorizar una poesía relacionada con los juegos o juguetes.

A. I.

Juego del laberinto: colorear el camino por donde para el balón para llegar a la portería.

A. I.

Miércoles

Jugar con muñecos de peluche que han traído los niños (as), a colocarlos encima o debajo, delante o detrás de distintos objetos o mobiliario de la clase.

A. P. G.

Buscar en la clase un objeto que tenga color amarillo, rojo, azul, verde, etc. Todos los niños (as) están en grupo y a una orden de la educadora se levantan y van en busca del objeto según el color que se ha expresado oralmente.

A. G. G.

Utilizar los diez primeros números para contar objetos.

A. I.

Presentación de las formas geométricas nuevas y su posterior identificación en la caja de bloques lógicos.

A. G. G.

Juego de la rana: Los niños (as) lanzan las fichas una por una, al terminar gana el que más fichas haya metido. Los primeros niños contarán las fichas.

A. I.

A. P. G.

Jueves

Descubrir y experimentar activamente los colores verde y marrón haciendo mezclas.

A. P. G.

Actividad libre: Realizar un dibujo con los colores primarios y los que han surgido de las mezclas, utilizando correctamente los pinceles y las acuarelas.

A. P. G.

Dibujar los objetos que faltan en la ficha para que la niña pueda jugar al tenis.

A. I.

Colorear la ficha, pegarla en una cartulina aportada por la educadora, recortar por las líneas de puntos.

A. I.

Pegar papel china con la técnica del boleado en la pelota utilizando el color que más les guste.

A. I.

Viernes

Dramatizar la poesía, inventándose los gestos.

A. I.

Desplazarse andando por el aula, el sonido del pandero, correr, al sonido de un golpe seco y fuerte pegar un salto.

A. G. G.

Dramatizar en pequeño grupo un juego o deporte y los demás adivinarán de que juego se trata.

A. P. G.

Realizar juegos populares en el patio de recreo.

A. G. G.

Se insistirá en el aseo personal una vez terminados los ejercicios físicos (juegos), para ello traerán al aula jabón y toalla y se lavarán las manos y la cara bajo la mirada de la educadora.

A. I.

Tercera Semana

Las actividades propuestas tendrán como objetivo conocer los lugares donde los niños (as) juegan y se divierten (no sólo la casa y en el plantel, sino también la biblioteca y el parque) y las tiendas de cuentos, deportes y juguetes.

Lunes

Realizar una visita al parque donde los niños(as) jugarán al aire libre (se planeará la salida el último día del proyecto).

A. G. G.

Interpretación de imágenes de cuentos tradicionales que ya han sido narrados en otros proyectos.

A. I.

Juegos de palabras. La educadora dice un juego o juguete y ellos tienen que decir la tienda donde podemos comprarlo.

A. G. G.

A. I.

Construcción de frases, utilizando los nombres de los niños(as), una acción (jugar) y un predicado (dibujo).

A. P. G.

Martes

Dibujo libre, utilizando acuarelas.

A. I.

Realización de un collage cuyo tema sea los juegos al aire libre. Materiales: cartulina, tijeras, pegamento y crayolas.

A. P. G.

Recorte de revistas de figuras humanas, árboles, columpios, etc.

Pegar lo recortado, componiendo un parque,

Colorear el juguete que más te gusta y explicar oralmente el por qué.

A. I.

Miércoles

Juego de laberinto: colorear el camino que sigue el niño hasta el tobogán.

A. I.

Jugar a orientarse delante, detrás, encima, debajo de un objeto del aula, a una orden dada.

A. P. G.

Hacer las formas geométricas aprendidas, con plastilina, teniendo presente un modelo.

A. I.

Colorear lo que está debajo del tobogán y dibujar un niño encima.

A. I.

Jugar al coro, cantando la canción.

A. P. G.

Jueves

Canción "El Periquito Azul"

Discriminar los sonidos que se oyen en el parque.

A. G. G.

Imitar los sonidos de los instrumentos conocidos (claves, triángulos, pandero, etc.), utilizando la voz.

A. G. G.

A. I.

Expresar a través de un dibujo lo que sienten cuando cantan; se les ofrecen varias posibilidades: Si les gusta y o pasan bien, dibujar un niño(a) sonriente. Sin no les gusta o les dá lo mismo, dibujan un niño(a) enfadado o desilusionado.

A. P. G.

Viernes

Realización corporal. La educadora dibuja una figura en el suelo y el niño(a) los repasa andando, saltando, etc.

A. P. G.

A. I.

Juego: "Biblioteca Juguetería" Los niños(as) se desplazan por el aula andando, siempre dirigiendo la mirada hacia la educadora. Cuando ésta enseña la palabra Juguetería (en cartulina y en trazo grueso) los niños(as) imitan la acción de botar la pelota al mismo tiempo que repiten la palabra ¡Juguetería! ¡Juguetería!

A. G. G.

Si la palabra presentada es biblioteca, se sientan en el suelo y simulan estar leyendo un cuento.

Juego: ¿Quién es el lobo?

Los niños(as) se colocan en fila y frente a la educadora. Esta enseñan una cartulina con el nombre de un niño(a); en ese momento dicho niño(a) asumirá el papel del lobo y tratará de coger a otro niño(a). Al atrapar a un niño(a) el juego se repite de nuevo, presentando otro nombre.

A. G. G.

Cuarta Semana

Las actividades propuestas tendrán como objetivo conocer las áreas de trabajo (espacios del aula), donde los niños asumirán los papeles de compradores y dependientes, jugando a comprar y vender juguetes.

Lunes

Pintar el camión, de a cuerdo a la creatividad de cada uno. A. I.

Colorear con crayolas los juguetes que parecen estar más cuidados. A. I.

Jugar a vestir y desvestir muñecas. A. P. G.

Se habilita un pequeño rincón de este espacio con disfraces para que juegen a disfrazarse y representen distintos papeles. A. P. G.

Utilizar los nombres de los niños (as) como sujeto en las oraciones que componen con palabras e imágenes y el predicado los juguetes del aula. Las acciones estarán representadas con dibujos hechos por la maestra. A. I.

Martes

Picar el número dos siguiendo la dirección correcta y pegar papel. A. I.

Unir la palabra juguetería con la tienda de juguetes y colorear los dos juguetes que más le gusten. A. I.

Juegos libres (en el área de trabajo). A. I.

Lectura de imágenes de los cuentos que conocen. A. I.

Trabajar el ritmo de las canciones con palmadas. A. P. G.

Miércoles

Jugar a las comiditas. A. P. G.

Juegos de asociación de imágenes iguales. A. I.

Identificación de su propio nombre entre todos los nombres de los niños(as) de la clase. A. I.

Interpretar las imágenes del cuento narrado por la maestra. A. I.

Jugar a los carritos de arrastre: consiste en correr arrastrando el carrito (caja) hasta un punto establecido A. P. G.

donde deben llenarlos de hojas y volver al punto de partida. Gana el niño(a) que tenga más hojas al llegar a la meta.

Jueves

Construir un juguete con material de desecho.	A.I.
Experimentar con acuarelas haciendo mezclas	A.I.
Jugar a la gallinita ciega: con los ojos tapados del niño se inicia el juego. A medida que se repite el juego se hace rotar a los niños/as para que participen todos.	A.G.G.
Se hablará de los distintos lugares de juego y a que se juega, en cada uno de ellos; y planear una visita a algunos de estos.	A.G.G.
Elaborar el permiso a la directora y padres de familia.	A. I.

Viernes

Dialogar sobre el día anterior y llevar a cabo la salida al parque.	A. G. G.
Transportarnos con nuestro lonche.	A. G. G.
Realizar diversos juegos al aire libre.	A. G. G.
Utilizar los juegos mecánicos que hay en el parque.	A. I.
Regresar al plantel educativo y conversar lo vivido.	A. I.

NOTA: Las actividades por áreas de trabajo del aula se desarrollan en la jornada de mañana por un período de tiempo aproximado de 25 a 35 minutos, después de la Asamblea con el grupo. Algunos días a la elección de las áreas y el juego es libre, mientras que en otras ocasiones se les proponen actividades como las descritas en este proyecto.

CONCLUSIONES

El juego es una estrategia central que organiza y dirige las actividades propuestas en los planes y programas de estudio del nivel preescolar, ya que es una actividad básica, es por esto que es necesario que las educadoras contemos con elementos teóricos y prácticos que nos permitan conocer, comprender y valorar la importancia del juego para una mejor maduración del educando.

El empleo del juego de manera didáctica favorece los principales aspectos del desarrollo de acuerdo al PEP 92, logrando que el niño se interese cada vez más y se involucre física y emocionalmente en la ejecución de todas las actividades.

Es importante seguir proporcionando y enriqueciendo actividades lúdicas que favorezcan la capacidad de la expresión oral en el niño, hacia fines concretos en el proceso educativo.

El juego en la edad preescolar es esencial, ya que éste representa en el educando la principal actividad lúdica y también porque la palabra juego invita a realizar toda acción.

Es necesario tener más disposición a la labor educativa y cada día tener una actitud positiva para obtener mejores resultados en la práctica docente, en el aspecto profesional y personal.

Durante el trayecto de la propuesta pedagógica analicé que al niño se le deber dar "libertad" para que llegue a ser un educando más creativo, reflexivo,

independiente, social y autónomo, todo esto a través de diferentes juegos ya que se logra obtener resultados favorables dejando al niño que participe y realice actividades libres, coopere, trabaje en equipos, individual y grupalmente.

La educadora debe ser consciente de que el niño necesita recuperar espacios en el jardín de niños para la manifestación y el cuestionamiento de las ideas, tanto de las propias como de las de sus compañeros y uno de estos espacios vitales es el juego, función que psicogenéticamente ubica algo en la relación con los otros, pero que socialmente también le proporciona márgenes de libertad para vencer aquello que se le opone, es decir, que el niño forja "utopías" en sus juegos, denunciando una realidad que lo constriñe y lo obliga a la enajenación.

BIBLIOGRAFÍA

- Diccionario de las Ciencias de la Educación. Tomo II. Ed. Santillana pp 1528.
- Enciclopedia de Educación Preescolar, Tomo IV. Ed. Santillana, México 1989 pp 315.
- GARCIA, González Felicidad. Cómo elaborar unidades didácticas en la Educación Infantil. Ed. Escuela Española. pp 274.
- LOBINOWICZ. E. Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza. Ed. Fondo Educativo Interamericano (C. 1982) 1986 pp 309.
- MUNGUÍA, Zatarain Irma, Salcedo Aquino, José Manuel. Manual de Técnicas de Investigación Documental. Ed. SEP-UPN. México 1985 pp 233.
- PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología, Ed. SEIX Barral. Barcelona 1981 pp 227.
- SEP. Antología de apoyo a la Práctica Docente del Nivel Preescolar. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1993. pp 152.
- SEP. Antología de Cuentos y Leyendas para Preescolar. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1993. pp 125.

- SEP. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1993. pp 125.
- SEP. Didáctica de la Literatura Infantil. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1988. pp 137.
- SEP. El Juego. Ed. U.P.N. México 1995 pp 370.
- SEP. Programa de Educación Preescolar. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1992. pp 88.
- SEP. Programa de Educación Preescolar. Libro I. Ed. Dirección General de Educación Preescolar, México 1981. pp 143.
- ZAPATA, Óscar. El aprendizaje por el juego en la etapa materna y preescolar. Editorial Pax. México.