

✓
**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EDUCATIVO EN LOS
NIÑOS DE PREESCOLAR**

TESINA, OPCION ENSAYO

**Q U E P R E S E N T A :
P A R A O B T E N E R E L T I T U L O D E
L I C E N C I A D A E N E D U C A C I O N P R E E S C O L A R
P R E S E N T A :**

MARIA ANGELICA BLANCAS GARDUÑO

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., 19 de Enero de 1999.

C. MARIA ANGELICA BLANCAS GARDUÑO

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: _____

"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EDUCATIVO EN LOS
NIÑOS DE PREESCOLAR"

opción Tesina a propuesta de 1 Profr. Jorge J. Maza Reducindo
manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la
Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su
Examen Profesional.

**ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR**

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D.F. PONIENTE

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERON.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 099 D.F. PONIENTE.**

GRACIAS A DIOS

Por darme la oportunidad de culminar
otra etapa de mi vida.

Lupita

Gracias por haber llegado a mi vida en
el momento más hermoso

“Mamá”

Nemesio

Gracias por el apoyo y el amor
alentador para lograr una hermosa
realidad.

“Ange”

A mi familia

Mamá, Papá, Adri y Normis que me
brindaron el apoyo para culminar un
sueño más.

“Ange”

Jorge

Te doy las gracias por haber creído en
mí y el apoyo en todo momento de un
objetivo logrado

“Ange”

I N D I C E

INTRODUCCION

CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR 1

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO 7

TIPOS DE JUEGOS 14

DESCRIPCION DE MATERIALES E INSTRUCCIONES
PARA SU PREPARACION 16

ASPECTOS DE DESARROLLO QUE SE FAVORECEN 18

EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR PEP '92
TIENE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS 21

BLOQUES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES 23

CONCLUSIONES

CITAS BIBLIOGRAFICAS

BIBLIOGRAFIA

**“ LA MADUREZ EN EL HOMBRE ES COMO LA
SERIEDAD CON LA QUE JUEGAN LOS NIÑOS ”**

FEDERICO NIETZCHE

INTRODUCCION

El presente trabajo tiene como finalidad aportar a los docentes del nivel preescolar diversas actividades de juegos educativos por los cuales los niños desarrollan y expresan percepciones, sensaciones y emociones.

Es conveniente examinar los conceptos y sus características del juego como un aprendizaje donde el personal docente que labora en los jardines de niños analice las teorías sobre el juego, lo cual permitirá al educador, vincular este trabajo colectivo con la personalidad del niño, a fin de favorecerla en la forma creativa respetando sus intereses.

Las educadoras conocen mejor que nadie el papel central que el juego desempeña en el desarrollo de los niños. El juego es un medio insustituible en el crecimiento de las capacidades humanas.

Al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia y ensayan libremente sus capacidades de expresión oral, gráfica y estética.

La práctica de los educadores les permite observar cómo es que, conforme los niños crecen, van desarrollando juegos de tipo nuevo y que tiene una organización más complicada.

A los juegos primarios que son simplemente de ejercicio motriz, se van agregando muy pronto otros que implican interacciones con los adultos y con otros niños.

A los juegos de grupo centrados en el ejercicio físico, como las percepciones y las luchas simuladas, que no parecen tener un propósito definido, suceden otros que ya se ajustan a pautas sencillas y responden a una noción elemental de competencia.

El desarrollo de los juegos simbólicos es también muy rápido. Las situaciones que los niños escenifican adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas.

Los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de acuerdos y desacuerdos entre ellos.

Durante la etapa preescolar, una de las prácticas más útiles a las educadoras consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, si perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos.

Considero hacer hincapié con los materiales de preescolar aplicándolos en forma más avanzada de relación entre el acto de jugar y el logro de propósitos educativos. Serán esenciales el interés de la educadora en las actividades y los juegos, su dominio de las variantes que estos pueden adoptar conforme a las características de los alumnos y su habilidad para mantener la motivación y así lograr un aprendizaje significativo.

CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

El niño de 5 años, por sus características y por una mayor maduración de sus sentidos y en su desarrollo tiene ya intereses personales y una conciencia sobre su yo con respecto al mundo que lo rodea y requiere una escuela.

El juego del niño de 5 años deja de ser motivado para convertirse en motivador, fuente de conocimientos y nuevos descubrimientos en todos los niveles afectivos, sensoriales y sociales, cada vez que el niño coge un objeto va marcando con el una finalidad que aprovechará para que por medio del juego a que el niño se entrega, vaya adquiriendo el hábito del trabajo y sepa valorar los resultados de

este. → Finalidad del juego

Este ha de realizarse sin que el niño sufra una alteración, sin la tensión que parecería que lo limiten del juego – trabajo.

A medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos. → como el juego intelectual

No existe ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego.

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características, físicas, Psicológicas y sociales propias su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive por lo que un niño:

- Es un ser único
- Tiene formas propias de aprender y expresarse
- Piensa y siente de forma particular

- Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea

El niño es una unidad biopsicosocial (bio = vida, Psico = Piensa, Social = Se relaciona) constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio.

El niño desarrolla cuatro dimensiones que son: física, afectiva, intelectual y social que son aspectos de la personalidad del sujeto.

DIMENSION AFECTIVA

La afectividad en el niño Preescolar implica emociones, sensaciones y sentimientos, su auto - concepto y auto - estima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

DIMENSION SOCIAL

Durante el proceso de socialización, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

DIMENSION INTELECTUAL

La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos, el lenguaje en sus diversas manifestaciones el juego y el dibujo.

DIMENSION FISICA

A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre sí mismo en su esquema corporal como un punto de referencia y relacionar objetos con él mismo.

“En la edad preescolar son determinantes, la familia y el jardín de niños, ambas deben tener en cuenta el nivel de desarrollo en los niños si quieren obtener los mejores resultados.”¹

La Educación en los niños debe proponerse no solo facilitar al niño un saber conforme a su modo de razonar en determinadas habilidades, sino también influir favorablemente en el desarrollo emocional de su personalidad.

Las imprevisiones afectivas positivas de la infancia estabilizan el desarrollo psíquico futuro, ejercen una acción orientada y tiene extraordinaria importancia para lograr que el niño se forme una escala de valores que corresponda a la considerada como normal.

Es tan importante que se desarrollen y se estimulen muy bien estas características porque es la base para el desarrollo posterior y definitivo de la personalidad, en esta etapa se forma el carácter y se adopta activamente los modelos morales y personales que son de valor permanente.

Las experiencias positivas tienen gran influencia en el desarrollo, por eso la educadora debe aspirar a establecer en el niño una vinculación emocional positiva con las personas y las cosas de su medio.

DIMENSIONES DEL DESARROLLO

“Aspectos del desarrollo que se consideran en cada una.”²

Dimensión Afectiva:

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

Dimensión Social:

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

Dimensión Intelectual:

Función simbólica.
Construcción de relaciones lógicas.
* Matemáticas
* Lenguaje
Creatividad.

Dimensión Física:

Integración del esquema corporal.
Relaciones espaciales.
Relaciones temporales.

“La teoría de Piaget reveló que los niños aprenden construyendo relaciones desde dentro, a través de la interacción con el medio, y combinando las relaciones antes construidas.”; Un educador armado de este conocimiento tiene ideas radicalmente diferentes sobre el modo de incitar a los niños a tener una mentalidad activa y a tener confianza en su capacidad de descubrir cosas. Ahora que tenemos esta teoría científica sobre el modo en que los niños adquieren el conocimiento, podemos aplicar el juego para la enseñanza de todas las asignaturas, en todos los cursos.

Piaget sugiere la necesidad de distinción tradicional entre juego y trabajo.

Las escuelas deben enseñar a los niños a someterse a un trabajo duro, irrelevante e incomprensible esta totalmente anticuado. La disciplina es buena y necesaria pero no es lo mismo un trabajo duro libremente aceptado que un trabajo duro coercitivamente impuesto.

“Los juegos son buenos para el aprendizaje, Piaget lleva su utilización de formas nuevas y diferentes.”⁴

1.- Su teoría lleva al uso de juegos como actividad principal, y no como suplemento destinado a reforzar lecciones.

2.- Su teoría lleva al uso de los juegos no solo para enseñar aritmética, si no también para promover el desarrollo de la autonomía moral y social.

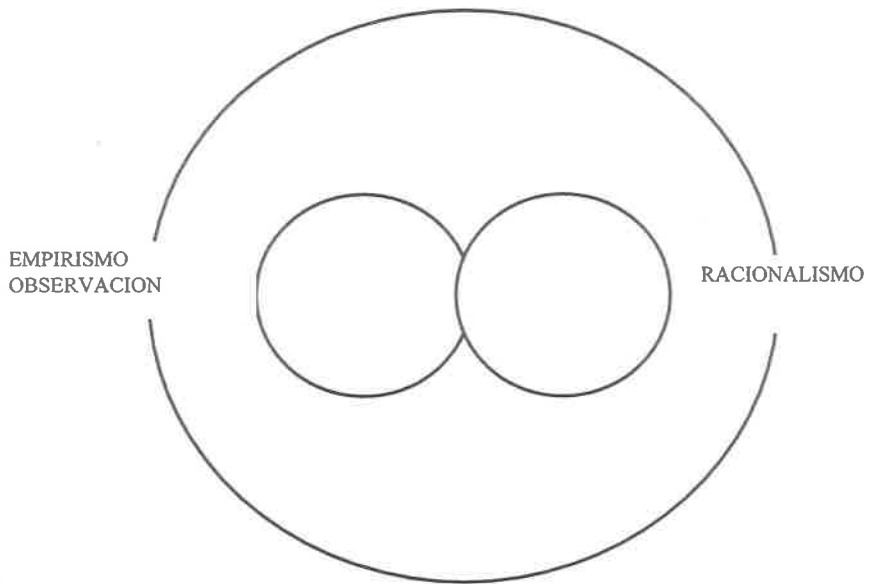
Los niños tienen profundos motivos para supervisar a los demás en todo momento. El juego les incita así a tener una mentalidad activa.

El juego también les incita a depender de sí mismos para encontrar la verdad. Dado que no hay nada de arbitrario en el conocimiento lógico – matemático, los niños

encontrarán necesariamente la respuesta correcta, sin depender del profesor, si discuten durante largo tiempo.

La conclusión a la que llegaba Piaget era tanto que la observación como la razón son importantes, para él ninguna de las dos podía darse sin la otra.

TEORIA DE PIAGET



**“ EN REALIDAD NO EXISTE LA PEREZA, EL
CONCEPTO ADECUADO ES AUSENCIA DE
INTERES ”**

A.S. NEILL

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo crea situaciones que ha vivido.

Para lo campo un tipo de definición

“En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales.”⁵

Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa Preescolar no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que la comparten, lo hace aprender a tomar acuerdos, a relacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social.

En la etapa Preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo Psíquico, Físico y Social ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de las significantes sociales y, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas.

El niño durante el juego forjará y aprovechará todos los juegos sobre los cuales se desenvuelvan, por ejemplo, la arena y él como elemento del juego, le interesa mucho y le gusta la flexibilidad de la arena y es capaz de entretenerse horas y horas llenando y vaciando pequeños recipientes.

En este juego el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y visual adquiriendo un crecimiento mental de desarrollo inteligente.

El juego es la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser la base del proceso educativo, pudiendo las educadoras fomentar el hábito del trabajo, sentimiento y comportamiento tal como él lo desee por medio del juego, el niño presenta la vida y, por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo y de ayuda mutua.

El Juego es la forma más evidente de expresión libre en los niños su curiosidad, hay que aprovecharla al máximo.

El juego es educativo ya que proporciona muchas posibilidades para enseñar a los niños en forma alegre y divertida. Por medio del juego ellos aprenden que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo y que generalmente el permiso para el juego está condicionado por los cumplimientos del trabajo.

Jugando el niño aprende a llegar a acuerdos, a relacionarse, a formar un sentimiento colectivo. El juego le permite familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor, así como a convivir con el adulto.

El juego es un medio insustituible en el crecimiento del niño, al jugar los niños exploran y ejercitan sus habilidades físicas, y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, ejercitan su capacidad imaginativa al darle a los objetos una

realidad simbólica ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Los niños tienen la capacidad de realizar juegos nuevos y de organización.

En el programa de Educación Preescolar se ha elegido la estructura del método de proyectos, con el fin de responder al principio de globalización.

La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognoscitivos y sociales).

Se interrelacionan entre sí, este principio se explica desde las perspectivas Psicológica, Social y Pedagógica.

Desde la perspectiva Psicológica es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño que lo conduce a captar lo que lo rodea por medio de una acto general de la percepción.

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

“El conocimiento no se produce por la suma o acumulación de nuevos conocimientos a los que ya posee el niño, sino que, es el producto del establecimiento de conexiones y relaciones entre el nuevo y lo ya conocido.”⁶

El proceso global acerca al niño a la realidad que quiere conocer, que será más rico, si se le ofrece la posibilidad de que las relaciones que se establezca y los conocimientos que construye, sean amplios y diversificados.

Desde la perspectiva social encontramos razones para la globalización. El saber ver una realidad desde distintos puntos de vista es, sin duda, un gran enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia hacia nuevas representaciones que acrecientan la propia, a la vez que fomenta la socialización, la comprensión y la tolerancia.

La globalización desde la perspectiva implica propiciar la participación activa del niño, estimularlo para que a los diferentes conocimientos que ya tiene, los reestructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños de manera que responda al proceso de los niños, a su interés y propuestas, avances y retrocesos de manera que su intervención los lleve a la construcción de aprendizajes significativos.

Adoptar un enfoque globalizador, que otorgue importancia a la resolución de problemas interesantes para los niños, contribuye a poner en marcha un proceso activo de construcción de significados que surja necesariamente de la motivación y de la participación de los alumnos.

“Un aprendizaje es significativo cuando se propicia en el niño una intensa actividad mental, se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos previos, atribuyen un cierto significado al respecto de la realidad que se le presenta como un objeto de su interés.”⁷

Por lo tanto es necesario que en el Jardín de Niños se amplien progresivamente los ámbitos de experiencia, así como que se propicien aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía para la resolución de problemas de su vida diaria.

Para que la acción del docente responda al principio de globalización en las perspectivas propuestas de trabajo deben reunir las siguientes características.

- Ser interesante para los niños
- Favorecer la autonomía de los niños
- Propiciar la investigación por parte del docente y de los niños
- Propiciar la expresión y comunicación entre niños – niños – niño – docente – adulto – niño
- Acordar la realización de trabajos comunes
- Desarrollar la creatividad de docentes y alumnos
- Partir de lo que los niños ya saben
- Ser de interés también para el docente
- Respetar las necesidades individuales, de pequeños equipos y grupales
- Ampliar y fortalecer conocimientos, experiencias, actitudes y hábitos
- Proponer actividades que requieran de una variedad de respuestas

La Educadora dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para analizar los intereses y propiciar aprendizajes.

Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños de manera que responda al proceso de ellos, a sus intereses y propuestas, avances y retrocesos de manera que:

La actividad que la educadora sugiera al niño, por lo general tenga 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 propuestas.

Por ello la educadora debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente y también le lleva al desarrollo en las dimensiones.

“En el Jardín de Niños debe de contar con materiales atractivos, variados e inofensivos para que los niños tengan interés, creatividad y motivación ya que no es conveniente proporcionarles el material ya terminado si no que ellos mismos busquen soluciones libremente de acuerdo a su interés.”⁸

El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacientes construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente a 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 da a sí mismo, representación de 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 otro un adulto u otro niño. Y cuando la palabra no está presente, esta forma de comunicación demuestra ser particularmente preciosa para la entrevista.

El niño aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de este el permiso para el otro y mientras que los primeros juegos eran casi espontáneos, gobernados solamente por las fantasías de los niños, llega la edad de los juegos de equipo, de los juegos de sociedad.

La necesidad de jugar se ha sustituido por el derecho de jugar, derecho que no concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda el niño de esta edad encuentra otros centros de interés aparte del juego, pero todavía necesita que estas actividades nuevas le aporten el suficiente placer para que pueda invertir en ellas todo lo que suponía el atractivo del juego.

¿ Porqué juega el niño ?

“Según Winnicott, si los niños juegan es por una serie de razones que parece totalmente evidentes por placer, para expresar la agresividad para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales.”⁴

El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permitir al niño entrar en comunicación con los otros. Todas estas razones, dadas por sabidas, nos parecen de suficiente importancia para merecer ser examinadas una a una.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas. Pero los componentes de este placer no se reducen a la sola descarga de pulsiones parciales que pueden representarse en el juego, está tan ligado a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño.

¿ Para que juega el niño ?

Le ayuda a vencer su temor, haciendo que la imaginación se comunique con la realidad desarrolla sus sentidos permitiendo al niño establecer contacto con el mundo que lo rodea, gusta de ver, palpar, etc.

**“ UNA CABEZA BIEN HECHA VALE MAS QUE
UNA CABEZA BIEN LLENA”**

MICHEL EYQUEM DE MOITAGNE

TIPOS DE JUEGOS

JUEGOS MOTORES

Son aquellos en donde el niño visto bajo el ángulo educativo, es una acción psicomotriz, es una educación general del ser a través de su cuerpo, con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de su personalidad.

COORDINACION MOTRIZ FINA

Es un proceso de movimientos que van evolucionando gradualmente hasta convertirse de torpes hábitos, de amplios en cortos; de incoordinados en precisos, de asociados en interdependientes, hasta lograr una coordinación más precisa.

“El niño conoce su mundo por medio de la ejercitación de sus sentidos; su mano toca objetos duros o blandos; sólidos o líquidos ásperos o tersos; fríos o calientes y al arrojar una cosa, principia su apreciación de la distancia.”⁶

COORDINACION MOTRIZ GRUESA

Son movimientos que los órganos y músculos cumplen como el caminar, saltar, correr y que se explican en las conductas motrices como: Equilibrio, Marcha, Carrera y Salto se complementan en acciones como Rodar, Gatear y Movimiento libre de extremidades que ayudan a su desarrollo evolutivo.

JUEGOS INTELECTUALES

A través de estos juegos los niños manifiestan la lógica , y podrán favorecer sus capacidades para observar y establecer diferencias y similitudes entre los objetos, para formular preguntas adecuadas entorno como aquellos materiales como:

- * Memoria
- * Lotería
- * Corre caballo corre
- * De 1 al 12
- * Forma tu colección
- * Domino de figuras y colores
- * Paisajes
- * Había una vez
- * Rompecabezas
- * Títeres
- * Hacer figuras
- * El gato
- * La naturaleza cambia
- * Te mando esta carta
- * La vida de los animales
- * Baraja de animales
- * Domino

JUEGOS DE DRAMATIZACION

Son los juegos afectivos y sociales donde el niño manifiesta sus sentimientos, inquietudes, transformaciones de su personalidad con el medio que lo rodea desarrollando un lenguaje amplio en su persona por ejemplo: la casita, mamá, papá, maestra, doctor, etc.

Mediante estos juegos las educadoras observan la personalidad de cada niño, sentimientos, temores e intereses de una transformación de su desarrollo evolutivo en actividades significativas para él.

DESCRIPCION DE MATERIALES E INSTRUCCIONES PARA SU PREPARACION

| PAGINAS DEL CUADERNO | NOMBRE DEL JUEGO | CONTENIDO | COMO JUGAR | SUGERENCIAS USO Y CUIDADO |
|----------------------------|--|--|--|--|
| 5 - 8 | MEMORIA 1 VERSION 2 O MAS PERSONAS | 48 TARIETAS DE MEMORIAS Y JUGUETES MEXICANOS | FORMAR PARES COLOCANDO LAS TARIETAS HACIA ABAJO. AUMENTAR GRADUAMENTE LA COMPLEJIDAD DEL JUEGO. AUSENCIA - PRESENCIA. | RECORTAR LAS FIGURAS, REFORZARLAS CON CARTON POR DETRAS. EMBOLSAR - SOBRES. |
| 9 - 12 | LOTERIA 2 VERSIONES 2 O MAS PARTICIPANTES | 24 TARIETAS DE ANIMALES Y JUGUETES MEXICANOS (LAS DE LA MEMORIA) | LOTERIA TRADICIONAL. LLENAR PORFILAS; HILERAS, TABLERO, AUMENTAR LA COMPLEJIDAD GRADUAMENTE | RECORTAR LOS CARTONES SOBRE LA LINEA PUNTEADA - REFORZARLAS CON CARTON Y FORRARLAS CON PLASTICO. |
| 13 | CORRE CABALLO CORRE 1 VERSION 3 PARTICIPANTES | UN TABLERO DIVIDIDO EN 43 ESPACIOS | CONTEO CON DADO | RECORTAR LOS CABALLOS , REFORZARLOS CON CARTON, ARMARLOS, EL TABLERO FORRAR CON PLASTICO. |
| 15 - 18 | DEL 1 AL 12 2 VERSIONES 2 PARTICIPANTES | 12 TARIETAS CON FIGURA; AL REVERSO EL NUMERO | SEPARAR LAS TARIETAS DE 1 A 5 JUGUETES, ORDENARLAS DE MENOR A MAYOR, COLOCARLAS CON EL DIBUJO HACIA ARRIBA - RESTA - SUMA. | RECORTARLAS POR LAS LINEAS PUNTEADAS Y EMBOLSARLAS. |
| 19 - 20 | FORMA TU COLECCIÓN 1 VERSION INDIVIDUAL | LAMINA CON DIBUJOS - DE HOJAS - CONCHAS - INSECTOS. | PEGAR SEGÚN EL DIBUJO. (SE PUEDEN CAMBIAR) | DESPRENDER LAS HOJAS PARA FORMAR LAS COLECCIONES. |
| 21 - 24 | DOMINO DE FIGURAS Y COLORES 1 VERSION 4 PARTICIPANTES | 28 TARIETAS DISTINTAS DIVIDIDAS POR MITAD. | FORMAR CAMINO UNIENDOLAS POR EL LADO SEGÚN FORMA Y COLOR. | RECORTAR POR LA LINEA PUNTEADA, REFORZAR CON CARTON - EMBOLSAR O ENMICAR. |

| | | | | |
|---------|--|---|---|---|
| 25 - 29 | PISAJES DE MEXICO 1 VERSION INDIVIDUAL- COLECTIVO | LAMINAS DESIERTO, SEMI - DESIERTO, SELVA HUMEDA, BOSQUE FRIO (FAUNA - FLORA), MUNDO ACUATICO | DESCRIPCION - IDENTIFICACION - DE ANIMALES- JUEGOS DE LABERINTO | DESPRENDERLAS Y USARLAS SIN RECORDAR |
| 29 | HABIA UNA VEZ 2 VERSIONES INDIVIDUAL - COLECTIVO | 3 TARIJETAS QUE REPRESENTAN 2 HISTORIAS EN SECUENCIA UNA DE 4 ESCENAS Y 5 ESCENAS | OBSERVAR - ORDEN Y SUCESION | RECORDARLAS POR LA LINEA PUNTEADA. REFORZARLAS - EMBOLSARLAS - ENMICADAS. |
| 31 - 34 | TITERES 2 VERSIONES COLECTIVO | 2 FIGURAS DE PERSONAJES Y ANIMALES | INVENTAR DIALOGOS - HISTORIAS, CUENTOS. | RECORDAR, ARMAR, INSERTAR EN MEDIO PALITO. |
| 35 - 38 | TANGRAM 2 VERSIONES INDIVIDUAL | 1 FIGURA DIVIDIDA EN 7 PARTES (ROMPECABEZAS) | FORMAR FIGURAS 6 MODELOS DE DIFICULTAD CRECIENTE | RECORDAR LAS PIEZAS QUE FORMAN EL CUADRADO - REFORZARLAS - EMBOLSARLAS. |
| 39 - 40 | EL GATO 1 VERSION 2 PARTICIPANTES | TABLERO DE 9 ESPACIOS Y 10 TARIJETAS | POR TURNOS COLOCAR EL GATO O RATON, VARIAR LA DIFICULTAD | RECORDAR AMBOS Y EMBOLSAR |
| 41 - 42 | LA NATURALEZA CAMBIA 1 VERSION INDIVIDUAL | LAMINA CON 2 SERIES DE IMÁGENES, LA LUNA, EL CAMPO, UNA ARBOL. | OBSERVAR, REGISTRAR CAMBIOS | DESPRENDERLA NO RECORDARLA, REFORZAR, EMBOLSAR. |
| 43 - 44 | TE MANDO ESTA CARGA 2 VERSIONES INDIVIDUAL - COLECTIVO | 6 TARIJETAS CON PAISAJES DE MEXICO, 6 TIMBRES POSTALES | REGISTRAR MENSAJES CON DIBUJOS Y GARABATOS | RECORDAR AMBOS |

ASPECTOS DE DESARROLLO QUE SE FAVORECEN

| | | |
|---|--|---|
| <p>CONSTANCIA PERCEPTUAL CLASIFICACION ESPECIE – UTILIDAD – COLOR COMPARACION</p> | <p>VISUALIZACION DESCRIPCION EXPRESION VERBAL</p> | <p>SEMEJANZAS – DIFERENCIAS CAMPOS SEMANTICOS</p> |
| <p>TRADICIONES Y COSTUMBRES RELACION CON LA IMAGEN</p> | <p>CANTIDAD LATERALIDAD UBICACION ESPACIAL</p> | <p>VOCABULARIO MEMORIA CLASIFICACION</p> |
| <p>CANTIDAD MAS MENOS SOCIALIZACION POR TURNOS ORDEN</p> | <p>UBICACION ESPACIAL CLASIFICACION COLORES</p> | |
| <p>ORDEN SUCESSION NOCION DE NUMERO</p> | <p>CANTIDAD ADICION – SUSTRACCION UBICACION ESPACIAL</p> | <p>VOCABULARIO FUNCION SIMBOLICA</p> |
| <p>NATURALEZA ECOLOGIA FORMAS</p> | <p>Ubicación CLASIFICACION SERIACION</p> | <p>CONJUNTOS TAMAÑOS CLASIFICACION</p> |
| <p>CANTIDAD POSICIONES</p> | <p>TAMAÑO COLORES</p> | <p>CONJUNTOS PREDICCION</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| DESCRIPCION IMAGINACION COLORES | NATURALEZA ESPECIE UBICACIÓN | NARRACION FIGURA SONIDO NATURALEZA | RELACION CON SU ENTORNO CANTIDAD MAS – MENOS |
| ORIGEN Y SUCESION DESCRIPCION NARRACION | HISTORIA GRAFICA EXPRESION Y COMUNICACION | | |
| EXPRESION GRAL NARRACION SOCIALIZACION ROLES | INTERACCION SEMEJANZA Y DIFERENCIAS ESTADOS DE ANIMO EMATOPEYA | | |
| FORMAS FIGURAS ABSTRACCION DEL PENSAMIENTO INTEGRACION DEL GRUPO | CANTIDAD CONSTANCIA DE FIGURA IMAGINACION CREATIVIDAD | POSICIONES COSTUMBRES DE OTRO LUGAR | |
| UBICACIÓN FUERZA DESCRIPCION | LATERALIDAD ESTADOS DE ANIMO POSICION – VERTICAL – HORIZONTAL | | |
| OBSERVACION ORDEN Y SUCESION NATURALEZA NARRACION | DESCRIPCION ASOCIACION DESCRIMINACION MAS – MENOS | | |
| OBSERVACION DESCRIPCION UTILIZACION DE LA ESCRITURA SOCIALIZACION | CONOCIMIENTO DE SU MEDIO TRADICIONES Y COSTUMBRES SEMEJANZAS – DIFERENCIAS | UBICACIÓN ESPACIAL EXPRESION GRAFICA DE UN MENSAJE | |

| | | | | |
|---------|---|--|--|----------------------------------|
| 45 - 52 | LA VIDA DE LOS ANIMALES 2 VERSIONES 2 O MAS PARTICIPANTES | 6 SERIES DE 6 TARJETAS C/U DE ANIMALES SILVESTRES | IDENTIFICAR CICLO DE VIDA Y HABITAT | RECORTAR Y REFORZAR, EMBOLSAR |
| 53 - 60 | BARAJA DE ANIMALES 2 VERSIONES 3 O MAS PARTICIPANTES | 4 SERIES DE TARJETAS DE ANIMALES EN CONJUNTOS DE 1 A 9 ELEMENTOS AL REVERSO NOMBRE Y NUMERO | COLOCAR TARJETAS PARA COMPLETAR LA SUMA DE 10 EL QUE TIENE MAS FIGURAS GANA | RECORTAR - EMBOLSAR |
| 51 - 64 | DOMINO 1 VERSION 4 PARTICIPANTES | 29 FICHAS DE DOMINO COMUN | FORMAR UN CAMINO CON LAS TERJETAS UNIENDOLAS POR EL LADO DONDE TENGAN LOS MISMOS PUNTOS | RECORTAR, ESFORZAR, EMBOLSAR |

NOTA: ANTES DE INICIAR CUALQUIER JUEGO SE ESTABLECERAN LOS ACUERDOS, REGLAS PARA JUGAR

EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR '92 TIENE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS

“Que los niños desarrollen”¹¹

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

“Para lograr estos objetivos se propone una metodología que consiste en el trabajo por proyectos, los cuales son propuestos por los niños, fundamentándose en la experiencia promoviendo el juego y la creatividad de cada niño favoreciendo el trabajo cotidiano en su entorno social y natural teniendo un principio globalizador.”¹¹

La estructuración del proyecto incluye la organización de juegos y actividades, flexible, y abierto a las aportaciones del grupo, con la orientación y la coordinación permanente del docente.

En este apartado se presentan cada uno de los bloques de juegos y actividades, en donde se explicita lo siguiente:

- La conceptualización del bloque en relación con el aspecto de su desarrollo que favorece de una manera preponderante.
- Los contenidos que constituyen cada bloque de juegos y actividades.
- Los propósitos educativos de cada bloque de juegos y actividades.
- Sugerencias de actividades que enriquecen los juegos y actividades de cada bloque.

A continuación se presentan algunos ejemplos de los juegos y actividades propuestas para cada uno de ellos.

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

✓ NATURALEZA

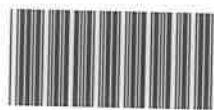
✓ PSICOMOTRICIDAD

✓ SENSIBILIDAD Y EXPRESION ARTISTICA

✓ LENGUAJE

✓ MATEMATICAS

161192



161192

1.- Bloque de juegos y actividades de expresión artística.

En el jardín de niños se favorece la sensibilidad del alumno para que conozca y guste de la música proporcionándole un repertorio de posibilidades para que satisfaga su necesidad de expresión emocional y estados de ánimo permitiéndoles crear a su alrededor un mundo de fantasías que para ellos es una realidad ya que con esto le permite descubrirse a si mismos.

- Marque ritmos con palmas y pies.
- Invente tonadas y canciones.
- Produzca sonidos con diferentes partes del cuerpo.
- Reproduzca sonidos con la voz.
- Entone rondas infantiles, cantos populares y tradicionales.
- Manipule, elabore y explore diferentes instrumentos musicales.
- Modele diferentes figuras con plastilina, barro, masillas y papel.
- Realice dibujos con diferentes materiales.
- Decore piedras con diferentes formas con pintura vinilica
- Haga pintura mural con huellas de manos.
- Elabore periódicos murales.
- Elabore adornos para el salón con diferente material.
- Haga construcciones con material hueco, cajas, botes, etc.
- Juegue a inventar cuentos en cadena.
- Diga rimas con juegos digitales.
- Juegue a decir adivinanzas y traba lenguas.
- Narre leyendas.
- Participe en poesias corales.
- Escuche la lectura de obras infantiles.

2.- Bloque de juegos y actividades de Psicomotricidad.

La actividad psicomotriz tiene una función primordial en el desarrollo de los niños, descubriendo sus habilidades físicas, adquiriendo un control corporal que les permita movimientos gruesos y finos adquiriendo una autonomía de madurez fundamental para su formación integral.

- Ejecute en el aula libres movimientos corporales.
- Imite movimientos de personas, animales, etc.
- Dibuje la silueta del cuerpo de compañeros en papel manila.
- Participe en las sesiones de educación física.
- Participe en circuitos con diversos materiales.
- Represente con su cuerpo cuevas, torres, túneles, etc.
- Realice desplazamientos en lugares abiertos, cerrados, amplios.
- Realice juegos de desplazamiento con obstáculos.
- Elabore croquis o sencillos mapas para visitar algún lugar.
- Mencione los días de la semana.
- Relate lo que hizo el día anterior marcando la secuencia.
- Grafique en un calendario el clima durante la semana.

3.- Bloque de juegos y actividades de la Naturaleza

Los niños observaran el medio natural aprendiendo a conocer y aprovechar mejor el medio en que viven, dándose cuenta de que existen plantas, animales y lugares con características diferentes a las que conocen manteniendo un conocimiento de aprecio, respeto y conservación de la naturaleza considerando a los niños parte de ella.

- Realice práctica de higiene personal.
- Prepare sencillas recetas con alimentos nutritivos.

- Practique sistemáticamente el cepillado de los dientes.
- Utilice adecuadamente las instalaciones del plantel.
- Observe y registre ciclos vitales de plantas y animales.
- Realice colecciones de plantas y minerales propios del medio
- Use racionalmente el agua.
- Identifique las características de los desechos orgánicos e inorgánicos.
- Observe algunos procesos de transformación de diversos materiales y objetos experimentos.
- Observe las propiedades físicas de diversos materiales.
- Observe las propiedades físicas de la materia líquido, sólido y gaseoso.

4.- Bloque de juegos y actividades de Matemáticas.

Es un proceso que construyen los niños a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno, les permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y comparar los conceptos matemáticos que da inicio a un pensamiento lógico del número.

- Utilice unidades de medida no convencionales como tuzas, vasos, listones, tapas, mano, etc.
- Utilice unidades de medida del tiempo como el reloj.
- Establezca diferencias en las actividades cotidianas que realizó en el jardín.
- Registre el crecimiento de las plantas.
- Coleccione frascos o cajas y reúna diferentes materiales.
- Trabaje con dos conjuntos al mismo tiempo.

- Junte dos colecciones menores a diez objetos.
- Establezca comparaciones de cantidad entre dos conjuntos.
- Realice dibujos a partir de figuras geométricas.
- Localice figuras planas en el entorno.
- Realice acciones de localización, ordenamiento y acomodo.
- Elabore figuras con diferentes materiales y explore sus materiales
- Descubra las formas geométricas en los objetos.

5.- Bloque de juegos y actividades de lenguaje.

Permite a los niños ampliar el lenguaje oral, proporcionando un ambiente alfabetizador y las experiencias necesarias para la enseñanza aprendizaje y se dé en formas más sencillas, a través de conversaciones, narraciones, descripciones, especificaciones, diálogos, preguntas y respuestas, conferencias lo cual es un auxiliar en la construcción del conocimiento.

- Platique de sus experiencias, gustos, estados de ánimo.
- Establezca diálogos sobre un tema.
- Participe en relatos.
- Participe en conferencias de temas de su interés.
- Participe e invente el guión para una representación.
- Identifique palabras que se repiten en distintos enunciados, canciones, grabaciones.
- Descubra palabras que rimen.
- Dicte y escriba carteles o letreros.
- Proponga y determine en que forma se puede identificar los nombres de sus materiales.
- Produzca e interprete símbolos.
- Agrupe palabras escritas que el mismo niño descubre.

- Presencia metas de lectura de la educadora durante la realización de las actividades.
- Observe a la educadora cuando lee silenciosamente.
- Anticipe y dicte el contenido de textos.
- Proponga y dicte preguntas y aspectos a observar.

CONCLUSIONES

Considero que la importancia del juego en el jardín de niños es esencial en el desarrollo y desenvolvimiento del niño.

Durante el juego los niños interactúan sobre el mundo que los rodea, descargando sus energías, expresando deseos y conflictos, haciendo voluntaria y espontáneamente resultándoles placentero el jugar y crear situaciones que han vivido.

Los niños a través del juego reproducen acciones que viven diariamente durante las actividades que realizan en el Jardín de Niños construyendo su propio conocimiento.

Durante la etapa preescolar las educadoras sugieren a los niños actividades de tendencia lúdica ya que por este medio se interesan más, involucrándose física como emocionalmente en los diversos juegos obteniendo un aprendizaje.

Los educadores deben tomar en cuenta que el objetivo del juego es producir una sensación que los niños buscan constantemente con establecer relaciones con otras personas con su entorno, el conocimiento de su cuerpo, su lenguaje y su pensamiento.

Al jugar los niños mantienen relaciones sociales y aprenden a tomar acuerdos integrándose al grupo esencialmente simbólico lo cual es importante para su desarrollo, de su capacidad de sustituir un objeto por otro.

Las educadoras deben mantener el interés de los niños por el juego durante su práctica cotidiana propiciando un aprendizaje significativo para ellos.

Los niños en edad preescolar cuentan con una gran capacidad por lo cual las educadoras deben tener presente la forma objetiva y concreta de un estímulo que desencadena el aprendizaje por medio del juego.

Las actividades que se realicen en las aulas deben de ser entusiastas, con sentido de un propósito real en un ambiente natural.

Sabemos que el niño se entrega totalmente al juego, porque el juego le sirve, para afirmar toda su personalidad. El juego para el niño representa una extrema seriedad, mostrando su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, su persona en una palabra.

Los juegos grupales les permiten a los niños desarrollar más sus capacidades intelectuales y físicas. El juego es auto - educativo al realizar actividades diferentes para un mejor aprendizaje.

**“ LA VIDA HA DE SER UNA EDUCACION
CONTINUA ”**

GUSTAVE FLAUBERT

CITAS BIBLIOGRAFICAS

- 1.- Vid Danoff. Iniciación con los niños pag. 111
- 2.- Vid Jean Piaget. El empirismo, el racionalismo y la teoría de Piaget, pág 10
- 3.- Ibid Pág. 97
- 4.- Ibid Pág. 103
- 5.- Vid S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. Pág. 22
- 6.- Ibid, Pág. 23
- 7.- Ibid, Pág. 27
- 8.- Vid Jean Piaget. El juego en la formación del símbolo en el niño, Pág. 194
- 9.- Vid S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel Preescolar. Pág. 61
- 10.- Vid S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Pág. 16
- 11.- Ibid, Pág. 18

BILIOGRAFIA

ARFOVILLOUX Jean. El juego, en el juego en la entrevista con el niño. Ed. Morova Madrid, 1977.

SEP/ Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México, D.F. 1993.

SEP/ Bloques de juegos y Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México, D.F.

DANOFF Judit. Iniciación con los niños. México 1985

Programa de Educación Preescolar, México D.F. 1992

KAMII Constance. La autonomía como objetivo de la educación, implicaciones de la teoría de Piaget en la infancia y aprendizaje. Madrid, España 1982.

161192